

**PENGARUH MEDIA PENILAIAN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS XI SMA NEGERI
8 KOTA JAMBI T.A 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan
Sejarah Universitas Batanghari Jambi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah menyatakan bahwa skripsi disusun oleh:

Nama : Angelia Harianja

NIM : 1900887201009

Program Studi : Pendidikan Sejarah

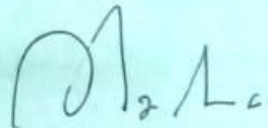
Judul Skripsi : *Pengaruh Media Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023*

Telah disetujui dengan prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan

Jambi, 13 September 2023

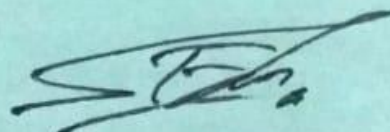
Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



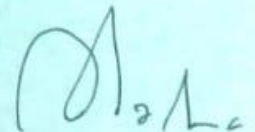
Siti Heidy Karmela ,SS., MA.

Pembimbing Skripsi I



Ferry Yanto, S.Pd,M.Hum.

Pembimbing Skripsi II



Siti Heidy Karmela ,SS., MA.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelia Harianja

NPM : 1900887201009

Tempat, tanggal lahir : Jambi, 11 Juli 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, September 2023

Yang Menyatakan



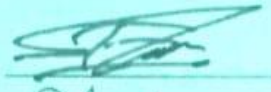
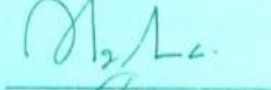
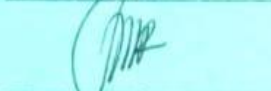
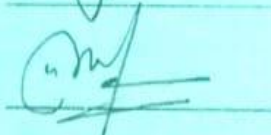
Angelia Harianja

NPM: 1900887201009

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 19 Agustus 2023
Pukul : 10.00 WIB s.d selesai.
Tempat : Ruang FKIP 1 Universitas Batanghari

	PENGUJI SKRIPSI	
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum	
Sekretaris	Siti Heidi Karmela ,S.S., MA.	
Penguji Utama	Nur Agustiningsih, M.Pd	
Penguji	Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum	

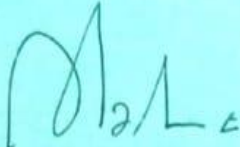
Disahkan Oleh,

Dekan




Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi



Siti Heidi Karmela ,S.S., MA.

MOTTO

“Karena itu Aku berkata kepadamu: apa saja yang kamu minta dan doakan, percayalah bahwa kamu telah menerimanya, maka hal itu akan diberikan kepadamu.”

(Markus 11:24)

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.”

(Filipi 4:4)

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu.”

(Matius 7:7)

“Serahkanlah kuatirmu kepada TUHAN, maka Ia akan memelihara engkau! Tidak untuk selama-lamanya dibiarkan-Nya orang benar itu goyah.”

(Mazmur 55:23)

“I realized again that you loved us a lot.”

(Kim Junkyu of Treasure)

“The pain that can't be expressed in words. It's okay.”

(Treasure-It's Okay)

“Work hard, there's nothing you can't do if you work hard”

(Jang Wonyoung of IVE)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar, serta do'a dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu, dengan itu rasa bangga saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar maka skripsi ini dapat di buat dan selesai tepat pada waktunya.
2. Ayahanda Ristonny Harianja dan ibunda Marrista Sitorus yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis, tiada kata yang bisa menggantikan segala sayang, usaha, semangat dan juga doa yang telah dicurahkan untuk penyelesaian tugas akhir ini.
3. Adik-adik saya tercinta Agnes Oktavina Harianja, Andy Hotlas Harianja, dan Alena Ribka Harianja yang selalu memberi do'a semangat kepada kakak sulung tercinta ini untuk dapat menyelesaikan skripsi.
4. Untuk sahabat yang sudah kuanggap seperti keluargaku sendiri Nurul Ulfa, Hasni Quratul Ain, Herty Aprianda Manurung, Henni Sihaloho, Nining Marlinda Mawadha, Neken Octavianti, dan para "Geng Maling Jambu" yang selalu mendoakan saya dan yang selalu memberi saran selama skripsi ini berjalan. Terima kasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama ini. Semoga keakraban diantara kita tetap selalu terjaga.

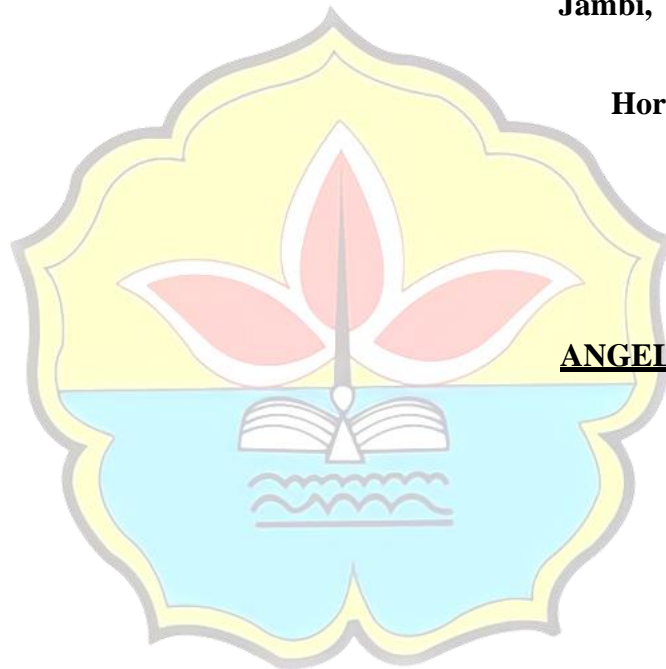
5. Kepada Kak Fatna dan Bang Iman yang mendukung dan membantu saya dalam mencari referensi untuk skripsi ini.
6. Teman-teman FKIP Pendidikan Sejarah angkatan 2019 terima kasih atas do'a dan dukungannya.
7. Seluruh anggota grup Treasure (Hyunsuk, Jihoon, Yoshi, Junkyu, Jaehyuk, Asahi, Doyoung, Haruto, Jeongwoo, Junghwan) dan seluruh anggota grup Enhypen (Heeseung, Jay, Jake, Sunghoon, Sunoo, Jungwon, Niki) yang telah memberikan pengaruh positif, inspirasi, dan motivasi kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karyanya.
8. Dan yang terakhir, kepada perempuan sederhana namun terkadang sangat sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis sebuah karya tulis ini, diri saya sendiri, Angelia Harianja. Seorang perempuan yang berumur 22 tahun saat menciptakan karya tulis ini namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih telah hadir di dunia walaupun mungkin sedikit yang tidak ikut serta merayakan hadirmu di dunia namun selalu bersyukur karena banyak pula manusia yang dengan bahagia merayakan kehadiranmu di dunia. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih tetap memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Angel. Rayakan selalu kehadiranmu di dunia lewat semua hal yang

membuatmu hidup. Pastikan jiwamu selalu menjadi bagian dari hal baik di alam semesta, semoga engkau lahir berkali-kali.

Semoga Tuhan Yesus Kristus membalas kebaikan kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kemampuan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan sertab kemampuan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik, saran, dan masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jambi, September 2023

Hormat Penulis,



ANGELIA HARIANJA

ABSTRAK

Harianja, Angelia. 2023. Skripsi. Pengaruh Media Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023.
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Batanghari. Pembimbing I: Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.
Pembimbing II: Siti Heidi Karmela, S.S., MA.

Kata Kunci : Wordwall, Media Penilaian, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI. Penelitian yang dilaksanakan ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif karena peneliti ingin menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena atau variabel secara jelas, sistematis, dan objektif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan media penilaian hasil terhadap belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi

T.A 2022/2023, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, secara keseluruhan nilai rata-rata kelas control (*pre-test*) lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (*post-test*) $75,5 < 64,5$. Selain itu, perhatian siswa yang terfokus pada kegiatan penilaian hasil belajar dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall*, mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan menjadi optimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes siswa bahwa pada semua indikator respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 81,01 dari 6 indikator yang terdiri dari 20 soal yang dikerjakan artinya bahwa media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat efektif.

KATA PENGANTAR

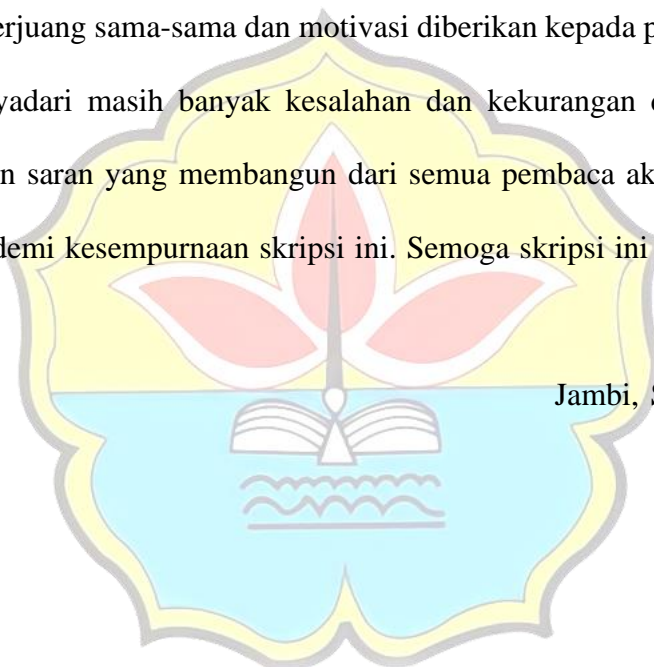
Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar, serta do'a dari orang tercinta kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengaruh Media Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023”*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S. Pd, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidi Karmela ,S.S., MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Ferry Yanto, S.Pd,M.Hum selaku Pembimbing Skripsi I dan Ibu Siti Heidi Karmela ,S.S., MA selaku Pembimbing Skripsi II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.

6. Bapak Ristonny Harianja dan Ibu Marrista Sitorus selaku orang tua yang selalu memberikan do'a, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Adik-adik saya tercinta Agnes Oktavina Harianja, Andy Hotlas Harianja, dan Alena Ribka Harianja yang selalu memberi do'a semangat kepada kakak sulung tercinta ini untuk dapat menyelesaikan skripsi.
8. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staff Tata Usaha SMA Negeri 8 Kota Jambi.
9. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2019, yang selalu mau berjuang sama-sama dan motivasi diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.



Jambi, September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
GLOSARIUM	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Belajar	6
B. Media Penilaian	7
1. Pengertian Media Penilaian.....	7
2. Fungsi Media Penilaian	8
3. Manfaat Media Penilaian	9
C. Hasil Belajar	10
D. <i>Game</i> Edukasi.....	11
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	11
2. Kelebihan <i>Game</i> Edukasi	11

3. Kekurangan <i>Game</i> Edukasi	12
4. Manfaat <i>Game</i> Edukasi	13
E. <i>Wordwall</i>	14
1. Pengertian <i>Wordwall</i>	14
2. Manfaat <i>Wordwall</i>	15
3. Langkah-langkah menggunakan <i>Wordwall</i>	15
4. Kelebihan <i>Wordwall</i>	17
5. Kekurangan <i>Wordwall</i>	18
F. Pembelajaran Sejarah	19
G. Penilaian Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA/MA	20
H. Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia	20
1. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dengan Kekuatan Fisik (Bersenjata)	24
2. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dengan cara Diplomasi	35
I. Penelitian Relevan	44
J. Kerangka Berpikir	45
K. Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Waktu Pelaksanaan Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel	47
1. Populasi	47
2. Sampel	48
D. Variabel Penelitian	48
1. Variabel Bebas (<i>Variable Independen</i>)	48
2. Variabel Terikat (<i>Variable Dependen</i>)	48
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	63

B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Data Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023.....	48
Tabel 2. Kriteria Reabilitas.....	52
Tabel 3. Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	53
Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda.....	54
Tabel 5. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> (Kelas Kontrol).....	56
Tabel 6. Nilai Hasil <i>Post-test</i> (Kelas Eksperimen).....	57
Tabel 7. Hasil Nilai <i>Pre-test</i>	57
Tabel 8. Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil <i>Pre-test</i> (Kelas Kontrol).....	58
Tabel 9. Hasil Nilai <i>Post-test</i>	58
Tabel 10. Ukuran Pemusatan <i>Post-test</i>	59
Tabel 11. Rekapitulasi Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	60
Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	60
Tabel 13. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	61
Tabel 14. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	62
Tabel 15. Rata-rata Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63



DAFTAR SINGKATAN

ACW	: <i>Artillerie Constructie Winkel</i>
AFNEI	: <i>Allied Forces for Netherlands East Indies</i>
APWI	: <i>Allied Prisoners of War and Internees</i>
DK PBB	: Dewan Keamanan Perserikatan Bangsa-Bangsa
KMB	: Konferensi Meja Bundar
KNIL	: <i>Koninklijk Nederlands-Indische Leger</i>
KTN	: Komisi Tiga Negara
NICA	: <i>Netherlands Indies Civil Administration</i>
NKRI	: Negara Kesatuan Republik Indonesia
PBB	: Perserikatan Bangsa-Bangsa
PC	: <i>Personal Computer</i>
RAPWI	: <i>Recovery Allied Prisoners of War and Internees</i>
RIS	: Republik Indonesia Serikat
TKR	: Tentara Keamanan Rakyat



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan <i>Log In/Sign In</i>	17
Gambar 2. Tamplate Permainan	17
Gambar 3. Tampilan Pembuatan <i>Game</i>	18
Gambar 4. Kerangka Berpikir	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Data Olahan Hasil Penelitian (<i>Microsoft Excel</i>).....	72
Dokumentasi.....	73



GLOSARIUM

<i>Ballon pop</i>	: Pop balon
<i>Basic</i>	: dasar
<i>Create Activity</i>	: Buat aktivitas
<i>Crossword</i>	: Teka-teki silang cuma-cuma
<i>Done</i>	: Selesai
<i>Find the match</i>	: Mencari kecocokan
<i>Fitur</i>	: Karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat
<i>Font size</i>	: Ukuran huruf
<i>Free</i>	: gratis, bebas, luang, merdeka, kosong, lepas, leluasa, luang, dan
<i>Free trial</i>	: Uji coba gratis
<i>Game</i>	: Permainan
<i>Gameshow quiz</i>	: Kuis permainan
<i>Group short</i>	: Grup pendek
<i>Hangman</i>	: Permainan tebak kata yang sering dimainkan dalam bentuk hiburan, ruang permainan, atau pameran.
<i>Labelled diagram</i>	: Diagram berlabel
<i>Match up</i>	: Sesuai
<i>Missing word</i>	: Kata yang hilang
<i>Multiplayer</i>	: Banyak pemain
<i>Open the box</i>	: Buka kotak
<i>Quiz</i>	: Kuis
<i>Random cards</i>	: Kartu acak
<i>Random wheel</i>	: Roda acak
<i>Sign Up</i>	: Mendaftar
<i>Software</i>	: Perangkat lunak komputer yang digunakan untuk suatu tugas.
<i>Supit Urang</i>	: Taktik yang digunakan oleh Jenderal Sudirman dalam mengusir
<i>Template</i>	: Suatu kerangka atau pola yang digunakan sebagai panduan tentara Belanda juga sekutunya dari wilayah Ambarawa

- True or false* : Benar atau salah tulisan atau grafis
- Unjumble* : Campur aduknuntuk membuat sesuatu.
- Whack-a-mole* : Permainan arkade yang populer, biasanya ditemukan di taman
- Wordsearch* : Cari kata



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa pendidikan memegang peranan sentral dalam pembentukan individu, bahkan pembangunan suatu bangsa. Menurut Rahman, dkk (2022) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar manusia secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat.

Mata pelajaran sejarah berperan penting dalam pembentukan bangsa, memperluas pemahaman warisan budaya dan mengembangkan pemikiran kritis siswa tentang masa lalu. Namun dalam pembelajaran sejarah sulit menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sayono (2015:9) pembelajaran sejarah di sekolah berbeda-beda, untuk tingkat SD dan SMP pembelajaran sejarah masuk dalam mata pelajaran IPS, untuk SMA berdiri sendiri sebagai mata pelajaran, dan untuk SMK bergabung dengan mata pelajaran PKn. Posisi ini sebenarnya mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Di SD dan SMP, karena tidak otonom atau mandiri, mata pelajaran sejarah harus beradaptasi dengan masalah akademik dan teknis yang penting.

Penilaian hasil belajar merupakan bagian utuh dari proses pembelajaran. Namun, dalam pengajaran sejarah, metode penilaian klasik atau konvensional yang terbatas pada

tes tertulis atau uraian panjang tidak selalu mampu menggambarkan pemahaman siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif penilaian yang kreatif dan inovatif untuk mengukur pencapaian siswa dalam memahami mata pelajaran sejarah.

Di SMA Negeri 8 Kota Jambi, mata pelajaran sejarah pada kelas XI memiliki peran yang penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang sejarah Indonesia. Namun, dalam pengajaran sejarah di sekolah ini, masih terdapat beberapa tantangan, seperti rendahnya motivasi siswa, keterbatasan dalam mengeksplorasi sumber daya pembelajaran yang menarik, dan kurangnya variasi dalam metode penilaian hasil belajar.

Dalam era digital dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, terdapat peluang besar untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran maupun proses penilaian hasil belajar, termasuk juga dalam pengajaran sejarah. Salah satu bentuk penggunaan teknologi dalam penilaian hasil belajar adalah melalui game edukasi *Wordwall*. Game edukasi *Wordwall* dapat memadukan atau menggabungkan unsur permainan yang menarik dengan materi sejarah, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* dapat memberikan alternatif penilaian yang kreatif dan inovatif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dan mengaktifkan pengetahuan mereka.

Namun, pada kenyataannya, penggunaan media penilaian berbasis game edukasi seperti *Wordwall* dalam pembelajaran dan penilaian hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi masih belum banyak

digunakan. *Wordwall* menjadi sebuah platform game edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam penilaian hasil belajar sejarah di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur dan permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran sejarah di kelas. Sehingga melalui penggunaan media penilaian berbasis game edukasi *Wordwall*, diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa dalam memahami sejarah Indonesia.

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 8 Kota Jambi ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan game edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian terhadap *Wordwall* juga telah dilakukan oleh Harjanti, I., dkk. (2019) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tenganan”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari sejarah serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Perlu adanya alternatif penilaian yang kreatif dan inovatif untuk mengukur pencapaian siswa dalam memahami mata pelajaran sejarah.
2. Rendahnya motivasi siswa, keterbatasan dalam mengeksplorasi sumber daya pembelajaran dan penilaian yang menarik, dan kurangnya variasi dalam metode penilaian hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan siswa mengalami masalah dalam belajar Sejarah khususnya dalam penilaian terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada penggunaan media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berkaitan dengan fokus perhatian yang akan diteliti dalam penelitian ini. Mengacu pada latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis *game* edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengaruh media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pendidikan serta manfaat secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini memberikan manfaat secara praktis yaitu dapat menimbulkan aktifitas belajar yang lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga kondisi belajar yang demikian mampu meningkatkan hasil belajar siswa, membantu dalam peningkatan kualitas pendidikan sekolah khususnya pelajaran Sejarah Indonesia dengan cara pengoptimalan media penilaian, dan dapat memberikan kebermanfaatan *Wordwall* sebagai media penilaian Sejarah Indonesia serta dapat menginspirasi peneliti lainnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar

Belajar adalah suatu proses yang berlangsung terus menerus dan merupakan hal mendasar bagi setiap jenjang pendidikan. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan potensial perilaku yang relatif sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Tujuan utama kegiatan belajar adalah untuk memperoleh dan perilaku manusia berupa pengetahuan, sikap positif dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut Kimble (dalam Festiawan, 2020:6) “Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya”.

Teori belajar kognitif (kognitifisme) adalah salah satu teori belajar yang fokus pada peran proses mental dalam memahami bagaimana individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara informasi yang diterima oleh individu dan pengetahuan serta pengalaman yang sudah ada dalam pikiran mereka. Teori ini telah menjadi dasar bagi banyak pendekatan pembelajaran modern, terutama di bidang pendidikan dan psikologi kognitif. (Rusli, Khotamir dkk, 2013).

Selain itu, yang dapat diamati oleh guru adalah aktivitas siswa yang dihasilkan dari aktivitas pikiran dan perasaan siswa tersebut, seperti pada pertanyaan atau soal-soal

yang diberikan oleh guru melalui game edukasi *Wordwall*. Oleh sebab itu, dengan adanya penggunaan media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* dalam proses penilaian akan memberikan suatu cara yang unik dalam pengambilan penilaian siswa oleh guru.

B. Media Penilaian

1. Pengertian Media Penilaian

Media penilaian atau evaluasi merupakan alat atau teknik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, mulai dari tes tertulis, presentasi, portofolio, observasi, dan sebagainya. Tujuan utama dari evaluasi adalah untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengetahui kelemahan dan kekuatan siswa, serta memberikan umpan balik yang berguna bagi pengembangan diri siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media penilaian yang tepat, guru dapat menilai pemahaman siswa secara objektif dan menghasilkan informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang. Suyatno, S. (2017) mendefinisikan evaluasi pembelajaran sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, menilai kemajuan siswa, serta memberikan umpan balik yang berguna bagi pengembangan diri siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Sementara itu Miftahurrohmah, dkk (2019) mengartikan media penilaian sebagai teknik atau alat yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pencapaian tujuan

pembelajaran. Media penilaian dapat berupa tes tertulis, presentasi, portofolio, observasi, dan lain-lain. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengetahui kelemahan dan kekuatan siswa, serta memberikan umpan balik yang berguna bagi pengembangan diri siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media penilaian dari Suyatno, S. (2017) dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, evaluasi pembelajaran sangat penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran. Melalui evaluasi, guru dapat menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, mengevaluasi kualitas pembelajaran yang telah dilakukan, dan memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa dalam pengembangan dirinya.

2. Fungsi Media Penilaian

Fungsi utama media penilaian atau evaluasi adalah memberikan informasi tentang pencapaian tujuan pembelajaran siswa, memberikan umpan balik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menilai efektivitas pengajaran, memperbaiki proses pembelajaran, dan menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Media penilaian membantu guru dan siswa dalam mengevaluasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, media penilaian menjadi penting dalam konteks pembelajaran dan dapat membantu memperbaiki kualitas pendidikan (Santoso, dkk. 2020: 283-291).

Media penilaian memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran, diantaranya (Hanafi, 2020:515-523.):

- 1) Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran

Media penilaian digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan media penilaian, guru dapat menilai seberapa jauh siswa telah memahami materi yang diajarkan dan seberapa baik mereka mampu menerapkan pengetahuan tersebut.

2) Memberikan umpan balik

Media penilaian juga berfungsi untuk memberikan umpan balik kepada siswa mengenai kemajuan mereka dalam pembelajaran. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa dalam pembelajaran, guru dapat memberikan saran dan rekomendasi yang berguna bagi pengembangan diri siswa.

3) Mendorong motivasi siswa

Media penilaian yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan mengetahui hasil penilaian yang positif, siswa akan merasa termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka.

4) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Melalui media penilaian, guru dapat mengevaluasi kualitas pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan metode pembelajaran yang telah digunakan, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

3. Manfaat Media Penilaian

Media penilaian memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan media penilaian, yang didapat dari jurnal-jurnal Indonesia:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Mubarok, 2021).
2. Memudahkan pengumpulan dan analisis data hasil penilaian (Sujiono, 2019).
3. Meningkatkan akurasi penilaian dan meminimalkan bias penilaian (Nafisah & Hidayati, 2019).
4. Menyediakan umpan balik yang lebih cepat dan jelas kepada siswa (Dewi & Kurniawan, 2020).
5. Mendorong pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa dalam merespon tantangan penilaian (Ardianti & Nafisah, 2020).

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memahami, mengingat, dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di dalam kelas.

Menurut Sudjana (1992: 34) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni: “hasil” dan “belajar”. Menurut Hasan Alwi (2003) “hasil” berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh suatu usaha, sedangkan “belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses (Muppeasse, 2009).

Pentingnya hasil belajar dalam dunia pendidikan terletak pada upaya untuk memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami materi yang diajarkan dan mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut di kehidupan sehari-hari. Oleh karena

itu, pengukuran hasil belajar dapat digunakan untuk menentukan apakah proses pembelajaran telah berhasil atau tidak.

D. *Game* Edukasi

1. Pengertian *Game* Edukasi

Game edukasi adalah jenis game yang dirancang khusus untuk memberikan nilai pendidikan dalam bentuk konsep, keterampilan, atau informasi tertentu kepada penggunanya. Jenis game ini biasanya digunakan dalam pendidikan formal atau informal dan telah menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir.

Game edukasi adalah sebuah aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Tambunan & Kurniawan (2017) game edukasi adalah sebuah aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Sementara itu menurut Nurcahyo (2018) game edukasi adalah aplikasi permainan yang menyediakan sebuah platform untuk pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh penggunanya.

2. Kelebihan *Game* Edukasi

Berikut adalah beberapa kelebihan *game* edukasi :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar: *Game* edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Arisetyawan & Susanto, 2019).

- 2) Meningkatkan keterampilan kognitif: *Game* edukasi dapat meningkatkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kreativitas (Wibowo & Sari, 2020).
- 3) Meningkatkan partisipasi siswa: *Game* edukasi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, karena penggunaan game dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Zulkarnain, Aripin, & Purba, 2018).
- 4) Menyediakan pengalaman belajar yang personalisasi: *Game* edukasi dapat menyediakan pengalaman belajar yang personalisasi, karena pengguna dapat memilih jalur pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka (Kurniawan, Soepriyanto, & Syahputra, 2019).
- 5) Memperkaya konten pembelajaran: *Game* edukasi dapat memperkaya konten pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah (Nasution, Suryana, & Sartika, 2018).

3. Kekurangan *Game* Edukasi

Berikut adalah kekurangan dari game edukasi :

- 1) Tidak semua materi pelajaran cocok untuk dijadikan game: Tidak semua materi pelajaran dapat diadaptasi menjadi game edukasi yang efektif, terutama jika materi tersebut memerlukan penjelasan yang lebih mendalam atau lebih baik disajikan dalam bentuk teks atau gambar (Kuswanto, 2017).

- 2) Memerlukan waktu dan biaya yang cukup besar: Pembuatan game edukasi memerlukan waktu dan biaya yang cukup besar, terutama jika *game* tersebut dirancang dengan kualitas yang tinggi dan fitur yang lengkap (Nurchahyo, 2018).
- 3) Kurangnya pembelajaran interaktif: Meskipun game edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, beberapa game edukasi masih kurang interaktif dan hanya menyajikan materi pembelajaran secara statis (Nasution, Suryana, & Sartika, 2018).
- 4) Memerlukan akses teknologi yang memadai: Penggunaan game edukasi memerlukan akses teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer atau *smartphone*, serta koneksi internet yang stabil (Wibowo & Sari, 2020).
- 5) Risiko kecanduan: Seperti halnya game pada umumnya, penggunaan game edukasi juga dapat menimbulkan risiko kecanduan jika tidak diatur dengan baik oleh pengguna atau pendidik (Arisetyawan & Susanto, 2019)

4. Manfaat *Game* Edukasi

Berikut adalah beberapa manfaat game edukasi dalam proses pembelajaran:

- 1) Mempermudah pemahaman: Game edukasi dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang sulit dipahami dengan cara yang lebih mudah dan interaktif.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar: Dengan cara yang menyenangkan dan menantang, game edukasi dapat memotivasi siswa untuk belajar dan merasa lebih tertarik dalam materi pelajaran yang diajarkan.

- 3) Meningkatkan keterampilan: Game edukasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan seperti keterampilan kognitif, motorik, serta keterampilan sosial dan emosional.
- 4) Menyediakan umpan balik: Game edukasi menyediakan umpan balik yang langsung dan terukur terhadap kinerja siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memperbaiki kekurangan dan meningkatkan keahlian mereka.
- 5) Memperluas wawasan: Game edukasi dapat membantu siswa dalam memperluas wawasan dan pengetahuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan menantang.
- 6) Mengembangkan kreativitas: Game edukasi dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.
- 7) Fleksibilitas waktu dan tempat: Game edukasi dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri.

E. Wordwall

1. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah sebuah web aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari web aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan opsi dasar dengan pilihan 5 template.

Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *Email*. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan.

Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (Roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*.

2. Manfaat Wordwall

Terdapat manfaat pada web aplikasi *Wordwall* ini yaitu :

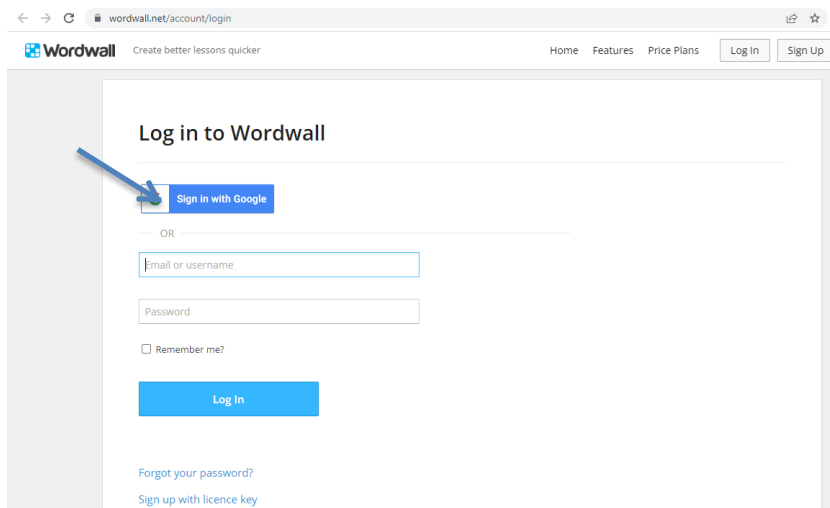
1. Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa semangat dan tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan.
2. Memudahkan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Mudah digunakan serta diaplikasikan baik di laptop, PC (*Personal Computer*) maupun gadget. Selain itu dapat diakses di manapun dan kapanpun.

3. Langkah-langkah menggunakan Wordwall

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *Wordwall* adalah sebagai berikut.

1. Seperti pada aplikasi lainnya, langkah awal yang harus dilakukan menggunakan web ini adalah dengan mendaftarkan atau membuat akun. Untuk dapat membuat

akun Wordwall bisa dengan mengakses <https://wordwall.net/> dan kemudian mengisi data yang tersedia di dalamnya.



Gambar 1. Tampilan *Log In/Sign In*

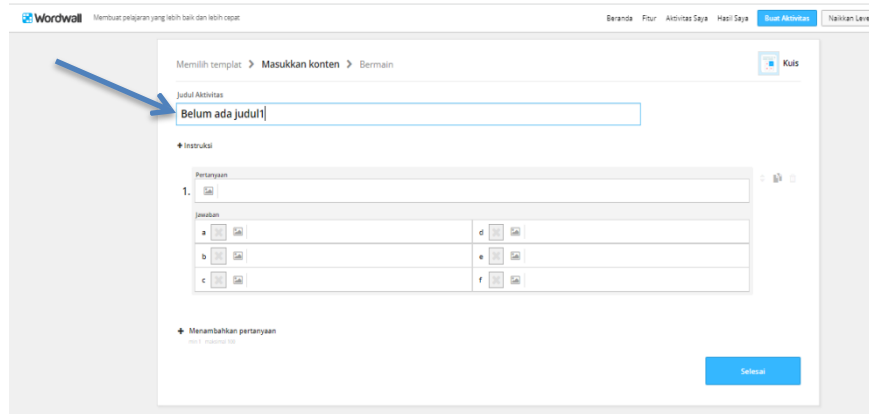
Dari gambar diatas pengguna bisa langsung dengan klik *Sign Up* lalu isikan nama, alamat *email*, kata sandi dan lokasi pengguna.

2. Kemudian pilih *Create Activity*, lalu pilih salah satu template aktivitas yang tersedia.



Gambar 2. *Template Permainan*

3. Tuliskan judul dan deskripsi permainan. Ketikkan konten sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, pengguna diperkenankan mengunggah gambar.



Gambar 3. Tampilan Pembuat Game

4. Langkah terakhir, klik *Done* atau Selesai jika telah selesai.

4. Kelebihan Wordwall

Pada web aplikasi ini terdapat kelebihan yaitu :

- Mudah dipahami untuk pemula. Desain yang simple dan sederhana dapat memudahkan user baru dalam memahami fitur dan template pada aplikasi *Wordwall*. Desainnya yang sederhana dapat memudahkan pemula untuk memahami fitur dan pola aplikasi *Wordwall*.
- Fitur dan *template* yang berbagai macam. Fitur yang tersedia pada *Wordwall* cukup lengkap mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram.
- Terdapat fitur multiplayer. *Wordwall* memiliki fitur dimana semua siswa dapat mengikuti permainan yang sama dan masing-masing menggunakan perangkatnya masing-masing. kemudian guru mengontrol progres permainan

dari depan kelas. Seperti yang terdapat dalam permainan kompetitif atau permainan persaingan.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Wordwall* adalah web aplikasi ini dapat digunakan oleh semua orang dikarenakan penggunaan web aplikasi ini yang mudah dipahami terkhusus untuk pemula. Fitur dan *template* dalam web aplikasi inipun juga beragam dan cukup lengkap mulai kuis hingga anagram. Web aplikasi *Wordwall* ini juga memiliki fitur multiplayer yang dimana semua siswa dapat mengikuti permainan yang sama lewat perangkatnya masing-masing, lalu guru juga dapat mengatur progress permainan.

5. Kekurangan *Wordwall*

Pada web aplikasi ini terdapat kekurangan yaitu:

- a) *Font size* atau ukuran huruf yang tidak bisa diubah. *Font size* yang ada *Wordwall* tidak bisa diubah sehingga mengikuti *template* yang ada.
- b) Tampilan kurang berwarna. Model tampilan awal pada *Wordwall* kurang berwarna hanya dominan warna biru sehingga mengurangi kesan menarik pada tampilannya.
- c) *Free trial*

Pengguna baru hanya dapat membuat lima model permainan yang disediakan sedangkan jika ingin menambah harus berlangganan dengan membayar Rp36.000 perbulan untuk kategori standard an Rp54.000 perbulan untuk kategori pro. Dengan berlangganan maka dapat menambah model permainan yang digunakan hingga tak terbatas serta menggunakan fitur yang tidak ada pada kategori *trial*.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan *Wordwall* adalah ukuran hurufnya yang tidak dapat disesuaikan dengan pengguna, tampilannya yang kurang berwarna dan warnanya lebih berfokus pada warna biru saja. Kemudian pengguna baru hanya dapat membuat beberapa model permainan jika ingin menambahkan maka harus berlangganan kategori pro.

F. Penilaian Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA/MA

Penilaian atau evaluasi di mata pelajaran sejarah di tingkat SMA/MA bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi sejarah yang telah dipelajari, serta kemampuan siswa dalam menganalisis, memahami, dan menginterpretasi sumber sejarah.

Beberapa bentuk penilaian yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA/MA antara lain (Putra, D. D. 2019: 111-121).:

1. Ujian tertulis

Ujian tertulis merupakan bentuk penilaian yang paling umum dilakukan dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA/MA. Ujian ini biasanya terdiri dari soalpilihan ganda, essay, dan uraian singkat.

2. Presentasi

Presentasi dapat menjadi bentuk penilaian alternatif yang dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan berbicara di depan umum dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi sejarah yang dipelajari.

3. Proyek

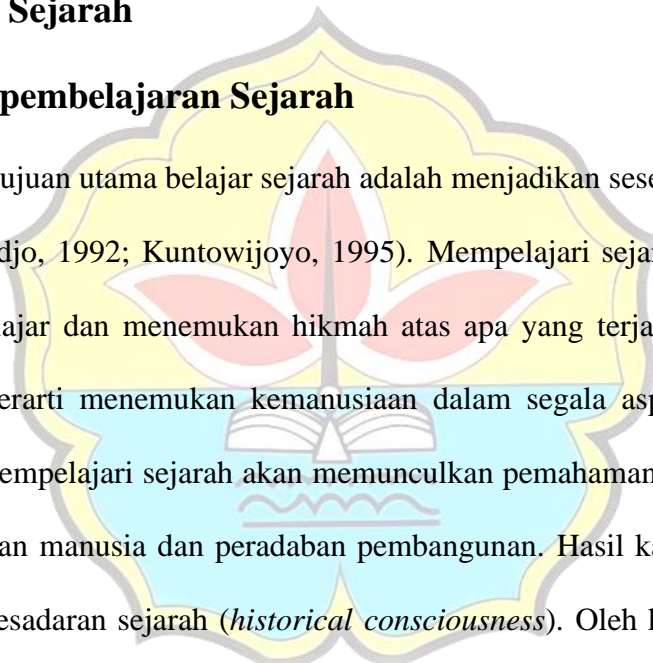
Proyek dapat menjadi bentuk penilaian alternatif yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan kritis dalam mengaplikasikan pemahaman mereka tentang materi sejarah.

4. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok dapat menjadi bentuk penilaian alternatif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi.

G. Pembelajaran Sejarah

1. Tujuan pembelajaran Sejarah



Tujuan utama belajar sejarah adalah menjadikan seseorang bijaksana (Kartodirdjo, 1992; Kuntowijoyo, 1995). Mempelajari sejarah adalah pintu untuk belajar dan menemukan hikmah atas apa yang terjadi. Mempelajari sejarah berarti menemukan kemanusiaan dalam segala aspeknya. Dengan mempelajari sejarah akan memunculkan pemahaman tentang hakikat kebudayaan manusia dan peradaban pembangunan. Hasil kajian ini dikenal dengan kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Oleh karena itu, salah satu tujuan mempelajari sejarah adalah untuk membangkitkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga didorong untuk menciptakan situasi yang rentan terhadap kesadaran sejarah.

Dalam dokumen kurikulum pendidikan nasional diuraikan secara rinci tujuan mata pelajaran sejarah, ironisnya tujuan tersebut hanya sebagai acuan

saja. Mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional. (Permendiknas, no 22 tahun 2006)

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah

Ruang lingkup pembelajaran sejarah dapat mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan studi tentang peristiwa, tokoh, budaya, dan

perkembangan masa lampau. Beberapa topik dan fokus dalam pembelajaran sejarah yang dapat dijelajahi meliputi:

- a. **Sejarah Dunia:** Kajian tentang peristiwa dan perkembangan dunia dari zaman prasejarah hingga masa kini, termasuk perang dunia, revolusi, perkembangan sosial, ekonomi, dan politik global (Black, 2015).
- b. **Sejarah Nasional:** Studi tentang sejarah suatu negara atau wilayah tertentu, mencakup pembentukan negara, perjuangan kemerdekaan, perkembangan politik, dan perubahan sosial di tingkat nasional (Poesponegoro, dkk, 1984).
- c. **Sejarah Budaya:** Fokus pada perkembangan seni, musik, sastra, dan budaya populer dari masa lampau serta pengaruhnya terhadap masyarakat (Hadi, dkk, 2010).
- d. **Sejarah Sosial:** Memahami perubahan dalam struktur sosial, nilai, norma, dan interaksi manusia selama waktu (Purwaningsih, 2020).
- e. **Sejarah Ekonomi:** Mempelajari perkembangan ekonomi, perdagangan, industri, dan sistem ekonomi di berbagai periode sejarah (Maruta, 2014).
- f. **Sejarah Politik:** Menelusuri evolusi sistem politik, pemerintahan, konflik politik, dan tokoh-tokoh politik penting dalam sejarah (Buchori, dkk, 2009).

3. Kompetensi Dasar Dan Indikator Mata Pelajaran Sejarah SMA

Kompetensi dasar (KD) dan indikator adalah bagian penting dalam kurikulum pendidikan untuk membantu guru dan siswa memahami tujuan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran. Berikut ini adalah contoh kompetensi dasar (KD) dan indikator untuk mata pelajaran Sejarah di tingkat SMA:

- Kompetensi Dasar: Memahami perkembangan sejarah dunia, khususnya dalam konteks perkembangan peradaban manusia.
- Indikator: Menjelaskan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah dunia seperti perang dunia, revolusi industri, atau perubahan politik utama; Mengidentifikasi dan memahami dampak peristiwa sejarah terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan politik di berbagai wilayah.
- Kompetensi Dasar: Menganalisis perkembangan sejarah nasional dan perjuangan kemerdekaan Indonesia.
- Indikator: Menyajikan kronologi peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia, seperti pergerakan nasional dan proklamasi kemerdekaan; Menjelaskan peran tokoh-tokoh penting dalam sejarah Indonesia dan kontribusi mereka terhadap perjuangan kemerdekaan.
- Kompetensi Dasar: Memahami perkembangan budaya, agama, dan kepercayaan dalam sejarah.

- Indikator: Mendeskripsikan perkembangan budaya dan seni dalam suatu masyarakat atau periode sejarah tertentu; Menjelaskan peran agama dan kepercayaan dalam membentuk nilai-nilai dan norma sosial dalam sejarah.
- Kompetensi Dasar: Menganalisis perubahan sosial dalam sejarah.
- Indikator: Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perubahan sosial seperti teknologi, perubahan politik, atau perubahan ekonomi; Menjelaskan dampak perubahan sosial terhadap kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek
- Kompetensi Dasar: Menilai peran politik dalam sejarah dunia dan nasional.
- Indikator: Mengidentifikasi sistem politik dan pemerintahan dalam sejarah dunia dan Indonesia; Menilai dampak kebijakan politik dan konflik politik terhadap masyarakat dan negara.
- Kompetensi Dasar: Memahami perkembangan ekonomi dalam sejarah
- Indikator: Menjelaskan perkembangan ekonomi dalam suatu masa sejarah seperti periode perdagangan laut antar bangsa atau masa industrialisasi; Menilai peran ekonomi dalam membentuk masyarakat dan sistem politik.

Penting untuk dicatat bahwa kompetensi dasar dan indikator dapat bervariasi antar lembaga pendidikan dan kurikulum yang digunakan. Oleh karena itu, Anda perlu mengacu pada kurikulum resmi SMA atau panduan

pengajaran yang dikeluarkan oleh pemerintah atau lembaga pendidikan setempat untuk mendapatkan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan mata pelajaran Sejarah di lingkungan Anda.

H. Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

Setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945, bangsa Indonesia secara resmi telah merdeka, namun masih harus berjuang untuk mempertahankan kemerdekaannya. Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan dua cara, yaitu perjuangan fisik (bersenjata) dan perjuangan non-fisik (diplomasi).

1. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dengan kekuatan fisik (bersenjata)

Setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945, oleh karena bangsa Indonesia harus menghadapi berbagai tantangan dan hambatan dalam mempertahankan kemerdekaannya. Pada masa itu, Belanda yang beraliansi dengan tentara Sekutu berusaha merebut kembali kekuasaannya di Indonesia. Oleh karena itu, Indonesia melakukan berbagai upaya untuk mempertahankan kemerdekaannya, salah satunya dengan melalui perjuangan bersenjata. Berikut adalah beberapa pertempuran yang terjadi dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan kekuatan senjata:

a. Pertempuran Medan Area

Pada tanggal 9 November 1945, pasukan Sekutu di bawah pimpinan Brigadir Jenderal T.E.D. Kelly mendarat di Sumatra Utara. Pendaratan pasukan Sekutu itu diboncengi oleh pasukan NICA yang telah dipersiapkan untuk

mengambil alih pemerintahan. Pemerintahan RI Sumatra Utara memperkenankan mereka menempati beberapa hotel di Medan, seperti Hotel de Boer, Grand Hotel, Hotel Astoria dan lainnya, karena menghormati tugas mereka. Sebagian dari mereka ditempatkan di Binjai, Tanjung Morawa dan beberapa tempat lainnya dengan memasang tenda-tenda lapangan.

Sehari setelah mendarat, tim dari RAPWI telah mendatangi kamp-kamp tawanan di Pulu Berayan, Saentis, Rantau Parapat, Pemantang Siantar dan Berastagi untuk membantu membebaskan para tawanan dan dikirim ke Medan atas persetujuan Gubernur M. Hasan. Ternyata kelompok itu langsung dibentuk menjadi Medan Batalion KNIL. Dengan kekuatan itu, maka tampaklah perubahan sikap dari bekas tawanan tersebut. Mereka bersikap congkak karena merasa sebagai pemenang atas perang. Sikap ini memancing timbulnya berbagai insiden yang dilakukan secara spontan oleh para pemuda. Insiden pertama terjadi di Jalan Bali, Medan pada tanggal 13 Oktober 1945. Insiden ini berawal dari ulah seorang penghuni hotel yang merampas dan menginjak-injak lencana Merah Putih yang dipakai oleh salah seorang yang ditemuinya. Akibatnya hotel tersebut diserang dan dirusak oleh para pemuda.

Insiden ini menjalar ke berbagai kota seperti Pemantang Siantar dan Berastagi. Sementara itu, pada tanggal 10 Oktober 1945 dibentuk TKR Sumatera Timur dengan pimpinannya Ahmad Tahir. Panggilan ini mendapat sambutan luar biasa dari mereka. Di samping TKR, di Sumatera Timur terbentuk juga badan – badan perjuangan yang sejak 15 Oktober 1945 menjadi Pemuda

Republik Indonesia Sumatera Timur dan kemudian berganti nama menjadi Pesindo.

Sebagaimana di kota-kota lain di Indonesia, Inggris memulai aksinya untuk memperlemah kekuatan Republik dengan cara memberikan ultimatum kepada bangsa Indonesia agar menyerahkan senjatanya kepada Sekutu. Hal ini dilakukan pula oleh Kelly terhadap NICA merasa memperoleh dukungan dari pihak Inggris. Demikian pula pasukan Sekutu mulai melakukan aksi-aksi terornya, sehingga timbul rasa permusuhan di kalangan pemuda. Patroli-patroli Inggris tidak pernah merasa aman, karena pemerintah Republik Indonesia tidak memberikan jaminan keamanan. Meningkatnya korban di pihak Inggris menyebabkan mereka memperkuat kedudukannya dan menentukan sendiri secara sepihak batas kekuasaannya.

Pada tanggal 1 Desember 1945, pihak Sekutu memasang papan-papan yang bertuliskan *Fixed Boundaries Medan Area* di berbagai sudut pinggiran kota Medan. Tindakan pihak Inggris itu merupakan tantangan bagi para pemuda. Pihak Inggris bersama NICA melakukan aksi pembersihan terhadap unsur-unsur Republik yang berada di kota Medan. Para pemuda membalas aksi-aksi tersebut, setiap usaha pengusiran dibalas dengan pengepungan, bahkan seringkali terjadi tembak-menembak.

Pada tanggal 10 Desember 1945, pasukan Inggris dan NICA berusaha menghancurkan konsentrasi TKR di Trepes. Perlawanan terus memuncak, pada bulan April 1946 tentara Inggris mulai berusaha mendesak pemerintah RI ke luar

kota Medan. Gubernur, Markas Divisi TKR, Walikota RI pindah ke Pematang Siantar. Dengan demikian Inggris berhasil menguasai kota Medan.

Pada tanggal 10 Agustus 1946 di Tebingtinggi diadakan suatu pertempuran antara komandan-komandan pasukan yang berjuang di Medan Area. Pertempuran memutuskan dibentuknya satu komando yang bernama “Komando Resimen Laskar Rakyat Medan Area” yang dibagi atas 4 sektor dan bermarkas di Sudi Mengerti (Trepes). Di bawah komando inilah mereka meneruskan perjuangan di Medan Area.

b. Pertempuran Palagan Ambarawa

Pertempuran Ambarawa terjadi pada tanggal 26 November 1945 dan berakhir pada 15 Desember 1945 antara pasukan TKR dan pemuda Indonesia melawan pasukan Inggris. Latar belakang dari peristiwa ini dimulai dengan insiden yang terjadi di Magelang sesudah mendaratnya Brigade Artileri dari Divisi India ke-23 di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945. Oleh pihak RI mereka diperkenankan untuk mengurus tawanan perang yang berada di penjara Ambarawa dan Magelang. Ternyata mereka diboncengi oleh tentara *Nederland Indische Civil Administration* (NICA) yang kemudian mempersenjatai bekas tawanan itu.

Pada tanggal 26 Oktober 1945 pecah insiden Magelang yang berkembang menjadi pertempuran antara TKR dan tentara Sekutu. Insiden itu berhenti setelah kedatangan Presiden Soekarno dan Brigadir Jenderal Bethel di Magelang pada tanggal 2 November 1945. Mereka mengadakan perundingan

gencatan senjata dan tercapai kata sepakat yang dituangkan ke dalam 12 pasal, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Pihak Sekutu tetap menempatkan pasukannya di Magelang untuk melakukan kewajibannya melindungi dan mengurus evakuasi *Allied Prisoners War and Interneers* (APWI-tawanan perang dan interniran Sekutu),
- 2) Jalan raya Magelang-Ambarawa terbuka bagi lalu lintas Indonesia-Sekutu, dan
- 3) Sekutu tidak akan mengakui aktivitas NICA dalam badan-badan yang berada di bawahnya.

Ternyata pihak Sekutu ingkar janji. Pada tanggal 20 November 1945 di Ambarawa pecah pertempuran antara pasukan TKR di bawah pimpinan Mayor Sumarto melawan tentara Sekutu. Pada tanggal 21 November 1945 pasukan Sekutu yang berada di Magelang ditarik ke Ambarawa di bawah lindungan pesawat tempur. Namun, tanggal 22 November pertempuran berkobar di dalam kota dan pasukan Sekutu melakukan pengeboman terhadap kampung-kampung yang berada di sekitar Ambarawa.

Pada tanggal 26 November 1945 pimpinan pasukan TKR dari Purwakerto yaitu Letkol Isdiman gugur. Setelah mengetahui Isdiman gugur maka pimpinan pasukan TKR Purwakerto Kolonel Sudirman turun langsung memimpin pasukan. Kehadiran Sudirman ini semakin menambah semangat tempur TKR dan para pejuang yang sedanh tertempur di Ambarawa. Kolonel Soedirman menyodorkan taktik perang *Supit Urang*.

Pada tanggal 12 Desember 1945 dini hari, pasukan TKR bergerak menuju sasaran masing-masing. Dalam waktu setengah jam pasukan TKR berhasil mengepung musuh di dalam kota. Pertahanan musuh yang terkuat diperkirakan berada di Benteng Willem yang terletak di tengah-tengah kota Ambarawa.

Pada tanggal 15 Desember 1945 musuh meninggalkan Kota Ambarawa dan mundur ke Semarang. Pertempuran di Ambarawa ini mempunyai arti penting karena letaknya yang strategis. Apabila musuh menguasai Ambarawa, mereka dapat mengancam 3 kota utama di Jawa Tengah, yaitu Surakarta, Magelang dan Yogyakarta.

c. **Pertempuran Surabaya**

Pada tanggal 25 Oktober 1945, Brigadir 49 di bawah pimpinan Brigadir Jenderal A.W.S. Mallaby mendarat di Surabaya. Brigade ini adalah bagian dari Divisi India ke-23, di bawah pimpinan Jenderal D.C. Hawthorn. Mereka mendapat tugas dari panglima *Allied forces for Netherlands East Indies* (AFNEI) untuk melucuti serdadu Jepang dan menyelamatkan para interniran Sekutu. Kedatangan mereka diterima oleh pemimpin pemerintah Jawa Timur, Gubernur Suryo. Setelah diadakan pertemuan antara wakil-wakil pemerintah RI dengan Mallaby, maka dihasilkan kesepakatan sebagai berikut.

- 1) Inggris berjanji bahwa di antara tentara mereka tidak terdapat Angkatan Perang Belanda.
- 2) Disetujui kerja sama antara kedua belah pihak untuk menjamin keamanan dan ketentraman.

- 3) Akan segera dibentuk “Kontak Biro” agar kerja sama dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.
- 4) Inggris hanya akan melucuti senjata Jepang saja.

Namun, pada perkembangan selanjutnya, ternyata pihak Inggris mengingkari janjinya. Pada malam hari tanggal 26 Oktober 1945, peleton dari *Field Security Section* di bawah pimpinan Kapten Shaw, melakukan penyergapan ke penjara Kalisosok. Mereka membebaskan Kolonel Huitter seorang Kolonel Angkatan Laut Belanda beserta kawan-kawannya. Tindakan Inggris dilanjutkan pada keesokan harinya dengan menduduki Pangkalan Udara Tanjung Perak, Kantor Pos Besar, Gedung International, dan objek-objek vital lainnya.

Akhir dari pertempuran berkobar di Surabaya, Inggris mengerahkan semua kekuatan yang dimilikinya. Pada tanggal 10 November 1945, terjadi pertempuran sengit di Surabaya. Salah satu tokoh pemuda, yaitu Sutomo (Bung Tomo) telah mendirikan Radio Pemberontakan untuk mengobarkan semangat juang arek-arek Surabaya. Pada saat terjadi pertempuran di Surabaya, Bung Tomo berhasil memimpin dan mengendalikan kekuatan rakyat melalui pidato-pidatonya. Di dalam pidatonya melalui radio yang begitu berapi-api dan selalu dimulai dan diakhiri dengan teriakan takbir.

d. Peristiwa Merah Putih di Manado

Dalam Peristiwa Merah Putih di Manado, para pemuda yang tergabung dalam pasukan KNIL kompi VII di bawah pimpinan Ch. Taulu bersama dengan rakyat melakukan perebutan kekuasaan di Manado, Tomohon, dan Minahasa

pada tanggal 14 Februari 1946. Sekitar 600 orang pasukan dan pejabat Belanda berhasil ditawan. Pada tanggal 16 Februari 1946, dikeluarkan selebaran yang menyatakan bahwa kekuasaan di selumh Manado telah berada di tangan bangsa Indonesia.

Untuk memperkuat kedudukan Republik Indonesia, para pemimpin dan pemuda menyusun pasukan keamanan dengan nama Pasukan Pemuda Indonesia yang dipimpin oleh Mayor Wuisan. Bendera Merah Putih dikibarkan di seluruh pelosok Minahasa hampir selama satu bulan, yaitu sejak tanggal 14 Februari 1946. Di pihak lain, Dr. Sam Ratulangi diangkat sebagai Gubernur Sulawesi dan mempunyai tugas untuk memperjuangkan keamanan dan kedaulatan rakyat Sulawesi.

Ia memerintahkan pembentukan Badan Perjuangan Pusat Keselamatan Rakyat. Dr. Sam Ratulangi membuat petisi yang ditandatangani oleh 540 pemuka masyarakat Sulawesi. Dalam petisi itu dinyatakan bahwa seluruh rakyat Sulawesi tidak dapat dipisahkan dari Republik Indonesia. Dengan adanya petisi tersebut, pada tahun 1946 Sam Ratulangi ditangkap dan dibuang ke Serui (Irian Barat). Peristiwa ini hingga saat ini dikenang dalam sejarah bangsa Indonesia peristiwa merah putih di Manado.

e. Bandung Lautan Api

Di Bandung pertempuran diawali oleh usaha para pemuda untuk merebut pangkalan udara Andir dan pabrik senjata bekas *Artillerie Constructie Winkel* (ACW-sekarang Pindad) dan berlangsung terus sampai kedatangan pasukan Sekutu di Bandung pada 17 Oktober 1945. Sepertinya halnya di kota-kota lain,

di Bandung pun pasukan Sekutu dan NICA melakukan terror terhadap rakyat, sehingga terjadi pertempuran-pertempuran. Menjelang bulan November 1945, pasukan NICA semakin merajarela di Bandung. NICA memafaatkan kedatangan pasukan Sekutu untuk mengembalikan kekuasaan kolonialnya di Indonesia. Namun, semangat juang rakyat dan para pemuda yang tergabung dalam TKR, laskar-laskar dan badan-badan perjuangan semakin berkobar.

Pada tanggal 23 Maret 1946, pihak Sekutu kembali mengeluarkan ultimatum. Isi ultimatum itu adalah agar TRI mengosongkan seluruh kota Bandung dan mundur ke luar kota dengan jarak 11 km. Untuk menghindari penderitaan rakyat dan kehancuran kota Bandung, maka pemerintah RI menyetujui untuk melaksanakan pengosongan kota Bandung.

Kolonel Abdul Haris Nasution sebagai Komandan Divisi III Siliwangi menginstrusikan rakyat untuk mengungsi pada tanggal 24 Maret 1946. Malam harinya bangunan-bangunan penting mulai dibakar dan ditinggalkan mengungsi ke Bandung Selatan oleh sekitar 200.000 warganya. Kota Bandung yang terbakar ini juga disaksikan oleh istri Otto Iskandardinata yang masih menunggukabar kepastian hilangnya sang suami. Warga mengungsi dengan membawa barang seadanya, sebagian mengatur perjalanan ke pengungsian, sebagian menyelamatkan dokumen-dokumen kota, sebagian membakar gedung-gedung penting, bahkan meledakkan bangunan-bangunan besar, hingga instalasi militer pun dihancurkan, salah satunya gedung mesiu yang diledakkan oleh Mohammad Tiiha yang gugur bersama ledakan. Tengah malam kota Bandung yang terbakar telah ditinggalkan, menyisakan kenangan perjuangan Bandung Lautan Api.

f. Pertempuran Puputan Margarana

Perang Puputan Margarana adalah sebuah peristiwa tragis dalam sejarah Indonesia yang terjadi pada tanggal 20 November 1946 di Desa Marga, Bali. Perang ini merupakan perlawanan terakhir pasukan Bali melawan tentara Belanda yang ingin menguasai pulau Bali. Perang Puputan Margarana dipicu oleh serangkaian peristiwa yang terjadi setelah kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945. Meskipun Indonesia telah memproklamkan kemerdekaannya, Belanda tetap berusaha untuk merebut kembali kendali atas wilayah-wilayah yang sebelumnya dikuasai oleh kolonial Belanda, termasuk Bali.

Pada tanggal 20 November 1946, pasukan Belanda yang dipimpin oleh Letnan Kolonel R. T. P. Westerling menyerang desa Marga, yang saat itu dijadikan markas oleh pasukan Bali yang dipimpin oleh Letnan Kolonel I Gusti Ngurah Rai. Pasukan Bali bertempur dengan gigih dan tidak mundur, meskipun mereka jauh kalah jumlah dan senjata dari pasukan Belanda.

Dalam perang yang berlangsung sepanjang hari itu, ratusan pasukan Bali gugur dalam pertempuran sengit. Letnan Kolonel Ngurah Rai juga tewas dalam pertempuran itu. Setelah kehabisan amunisi, para pejuang Bali memilih untuk melakukan "puputan" atau pertempuran hingga mati dengan cara bunuh diri. Mereka lebih memilih mati daripada menyerah kepada Belanda. Perang Puputan Margarana menjadi simbol perlawanan dan semangat juang bangsa Bali dalam mempertahankan kemerdekaan. Peristiwa ini juga menunjukkan tekad dan pengorbanan besar para pejuang Bali dalam melawan penjajahan.

Hingga saat ini, peringatan perang ini dijadikan momen penting dalam sejarah Bali dan Indonesia. Tempat peristirahatan terakhir Letnan Kolonel Ngurah Rai dan para pejuang Bali dibangun sebagai Taman Puputan Margarana yang menjadi situs bersejarah dan tempat ziarah. Peristiwa Puputan Margarana juga menginspirasi keberanian dan semangat juang bagi generasi muda Bali dan Indonesia.

g. Peristiwa Westerling di Makassar

Peristiwa Westerling di Makassar terjadi pada tahun 1946 dan melibatkan tindakan brutal yang dilakukan oleh Letnan Kolonel Raymond Westerling, seorang perwira Belanda, terhadap penduduk sipil di kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia.

Pada tahun 1946, Belanda mencoba untuk menguasai kembali wilayah-wilayah yang sebelumnya dikuasai oleh kolonial Belanda di Indonesia. Westerling dikirim ke Makassar dengan tugas untuk mengendalikan perlawanan di daerah tersebut. Namun, Westerling dan pasukannya melampaui batas dalam menggunakan kekuatan militer.

Westerling menerapkan taktik yang disebut "penumpasan terhadap teroris" yang melibatkan eksekusi massal terhadap orang-orang yang dicurigai memiliki hubungan dengan gerakan kemerdekaan Indonesia. Banyak orang yang ditangkap dan dituduh sebagai teroris tanpa proses pengadilan yang adil.

Dalam periode singkat, sekitar 40.000 hingga 50.000 orang di Makassar dikabarkan tewas akibat tindakan Westerling dan pasukannya. Banyak dari mereka yang menjadi korban adalah penduduk sipil yang tidak terlibat dalam

perlawanan. Tindakan ini menyebabkan ketakutan dan kepanikan di kalangan penduduk setempat.

Ketika pemerintah Belanda mengetahui tentang kekejaman yang dilakukan oleh Westerling, mereka mencoba untuk menutupinya dengan alasan bahwa Westerling telah melampaui perintah dan bertindak di luar kendali. Westerling sendiri kemudian dipecat dari dinas militer Belanda.

Peristiwa Westerling di Makassar menjadi salah satu contoh kekejaman yang dilakukan oleh pihak Belanda dalam upaya mereka untuk merebut kembali kendali atas wilayah Indonesia. Peristiwa ini juga menjadi salah satu episode yang menunjukkan kekerasan yang terjadi selama periode revolusi kemerdekaan Indonesia.

2. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dengan cara Diplomasi

Diplomasi adalah kebalikan dari perjuangan fisik. Karena mengutamakan negosiasi, menarik internasional dan menghasilkan kesepakatan. Diplomasi sama sekali tidak menggunakan kekerasan sehingga tidak menimbulkan korban.

a. Perjanjian Linggarjati

Perjanjian Linggarjati merupakan langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah RI untuk memperoleh pengakuan kedaulatan dari pemerintah Belanda dengan jalan diplomatik. Perjanjian itu melibatkan pihak Indonesia dan Belanda, serta Inggris sebagai penengah.

Sebelum perjanjian Linggarjati, sudah dilakukan beberapa kali perundingan baik di Jakarta maupun di Belanda. Namun, usaha-usaha untuk mencapai kesepakatan belum memenuhi harapan baik bagi pihak Indonesia

maupun bagi pihak Belanda. Usaha itu mengalami kegagalan karena masing-masing pihak mempunyai pendapat yang berbeda.

Secara garis besar, isi Perjanjian Linggarjati adalah Belanda harus mengakui secara *de facto* atas wilayah Indonesia, yaitu Jawa, Sumatera serta Madura. Selain itu, Belanda juga harus angkat kaki dari Indonesia selambat-lambatnya pada 1 Januari 1949. Belanda dan Indonesia sepakat untuk membentuk Republik Indonesia Serikat (RIS).

Namun, implementasi Perjanjian Linggarjati tidak berjalan lancar. Terjadi perbedaan interpretasi antara Indonesia dan Belanda mengenai implementasi perjanjian tersebut. Pemerintah Belanda menganggap bahwa wilayah Indonesia Serikat terdiri dari beberapa negara bagian yang terpisah, sementara pemerintah Indonesia melihatnya sebagai satu kesatuan. Konflik terus berlanjut dan Perjanjian Linggarjati gagal mencapai penyelesaian yang tuntas terhadap konflik antara kedua pihak.

Akhirnya, pada tahun 1948, Belanda melancarkan Agresi Militer II dengan tujuan merebut kembali kendali penuh atas Indonesia. Agresi ini mengakhiri sementara implementasi Perjanjian Linggarjati dan memicu perang antara Indonesia dan Belanda yang berlangsung hingga tahun 1949.

Perjanjian Linggarjati tetap memiliki arti penting dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia karena merupakan salah satu upaya untuk mencapai penyelesaian damai antara Indonesia dan Belanda. Meskipun tidak berhasil secara keseluruhan, perjanjian ini menjadi landasan bagi perundingan

selanjutnya yang akhirnya menghasilkan pengakuan internasional terhadap kemerdekaan Indonesia melalui Perjanjian Roem-Van Roijen pada tahun 1949.

b. Komisi Tiga Negara (KTN)

Masalah Indonesia-Belanda telah dibawa dalam sidang-sidang PBB. Hal ini menunjukkan bahwa masalah Indonesia telah menjadi perhatian bangsa-bangsa dunia. Kekuatan Indonesia di forum internasional pun semakin kuat dengan kecakapan para diplomator Indonesia yang meyakinkan negara-negara lain bahwa kedaulatan Indonesia sudah sepenuhnya dimiliki bangsa Indonesia. Tentu saja bahwa kepercayaan bukan disebabkan oleh kemerdekaan merupakan kehendak seluruh rakyat Indonesia. PBB sebagai organisasi internasional berperan aktif menyelesaikan konflik antara RI dengan Belanda.

Atas usulan Amerika Serikat DK PBB membentuk Komisi Tiga Negara (KTN) yang beranggotakan Amerika Serikat, Australia, dan Belgia. Dalam pembentukan KTN tersebut, dihasilkan hal positif yang dirasakan oleh semua pihak yakni mulai berkurangnya konflik bersenjata atau perang agresi militer antara Indonesia dan Belanda. KTN memberi nasehat atau penyelesaian secara diplomasi di atas meja perundingan jika situasi memanas, termasuk digelarnya Perjanjian Renville.

c. Perjanjian Renville

Perjanjian Renville secara resmi dimulai pada tanggal 8 Desember 1947 di Geladak Kapal Perang Renville Amerika Serikat (USS Renville) yang telah berlabuh di pelabuhan Tanjung Priok. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Amir

Syarifuddin, sedangkan delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdulkadir Wijoyoatmojo, orang Indonesia yang memihak Belanda

Dengan berbagai pertimbangan, akhirnya Indonesia menyetujui isi Perjanjian Renville yang terdiri atas tiga hal sebagai berikut:

- 1) Persetujuan tentang gencatan senjata yang antara lain diterimanya garis demarkasi Van Mook (10 pasal).
- 2) Dasar-dasar politik Renville, yang berisi tentang kesediaan kedua pihak untuk menyelesaikan pertikaiannya dengan cara damai (12 pasal).
- 3) Enam pasal tambahan dari KTN yang berisi, antara lain tentang kedaulatan Indonesia yang berada di tangan Belanda selama masa peralihan sampai penyerahan kedaulatan (6 pasal).

Sebagai konsekuensi ditandatanganinya Perjanjian Renville, wilayah RI semakin sempit dikarenakan diterimanya garis demarkasi Van Mook. Berdasarkan garis demarkasi Van Mook itu wilayah RI tinggal meliputi Yogyakarta dan sebagian Jawa Timur.

d. Perjanjian Roem-Royen

Perjanjian Roem-Royen, juga dikenal sebagai Perjanjian Roem-van Roijen, adalah sebuah perjanjian yang ditandatangani antara delegasi Indonesia yang dipimpin oleh Dr. Mohammad Roem dan delegasi Belanda yang dipimpin oleh Herman van Roijen pada tanggal 7 Mei 1949 di Den Haag, Belanda. Perjanjian ini merupakan langkah penting dalam mengakhiri konflik antara Indonesia dan Belanda serta mengakui kedaulatan Indonesia.

Perjanjian Roem-Royen menghasilkan beberapa hal penting:

- 1) Pengakuan Penuh Terhadap Kedaulatan Indonesia: Perjanjian ini mengakui kedaulatan Indonesia sebagai negara merdeka dan berdaulat dalam bentuk Republik Indonesia Serikat (RIS).
- 2) Pembentukan RIS: Perjanjian ini menetapkan pembentukan Republik Indonesia Serikat (RIS), yang terdiri dari negara-negara bagian yang memiliki otonomi dalam hal politik, pertahanan, dan keuangan mereka sendiri. Presiden pertama RIS adalah Soekarno.
- 3) Status Istimewa Belanda: Perjanjian ini memberikan Belanda status istimewa di dalam RIS. Belanda diizinkan mempertahankan pangkalan militer di Indonesia dan menjaga hubungan luar negeri mereka dengan negara-negara asing.
- 4) Penyelesaian Konflik: Perjanjian ini diharapkan untuk mengakhiri konflik bersenjata antara Indonesia dan Belanda yang telah berlangsung selama bertahun-tahun. Hal ini memungkinkan kedua pihak untuk beralih ke tahap negosiasi dan diplomasi untuk menyelesaikan sisa masalah yang ada.

Meskipun Perjanjian Roem-Royen memberikan pengakuan internasional yang signifikan terhadap kedaulatan Indonesia, implementasinya tidak berjalan mulus. Konflik dan perbedaan pendapat antara pihak Indonesia dan Belanda mengenai implementasi perjanjian ini berlanjut, dan akhirnya mengarah pada penandatanganan Perjanjian Renville pada tahun yang sama.

e. Konferensi Inter Indonesia

Konferensi Inter-Indonesia, juga dikenal sebagai Konferensi Meja Bundar, adalah sebuah pertemuan yang diadakan di Denpasar, Bali, pada tahun 1949. Konferensi ini bertujuan untuk mencari solusi politik terhadap perpecahan dan ketegangan antara pemerintah Republik Indonesia dan pemerintah-pemerintah regional yang telah mendeklarasikan kemerdekaannya.

Pada saat itu, setelah Belanda mengakui kedaulatan Indonesia melalui Persetujuan Roem-Royen, banyak daerah di Indonesia yang telah menyatakan kemerdekaan mereka secara sepihak. Terdapat pemerintah-pemerintah regional yang mengklaim wilayah-wilayah mereka sebagai negara merdeka. Situasi ini menimbulkan ketegangan dan mempertajam konflik internal di Indonesia.

Konferensi Inter-Indonesia diadakan untuk meredakan ketegangan tersebut dan mencari solusi politik yang dapat mengatasi perpecahan. Pertemuan ini melibatkan perwakilan dari pemerintah pusat Republik Indonesia, pemerintah-pemerintah regional, dan delegasi dari Belanda sebagai mediator.

Hasil dari Konferensi Inter-Indonesia adalah kesepakatan yang dicapai oleh para peserta dalam membangun kembali persatuan dan mengakui pemerintahan pusat Republik Indonesia. Pemerintah regional yang sebelumnya menyatakan kemerdekaannya secara sepihak setuju untuk melebur ke dalam Republik Indonesia. Sebagai hasilnya, terbentuklah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang terdiri dari pulau-pulau dan daerah-daerah yang sebelumnya dikuasai oleh pemerintah regional.

Konferensi Inter-Indonesia merupakan langkah penting dalam menyatukan Indonesia sebagai satu negara yang utuh dan meredakan ketegangan

yang ada. Pertemuan ini juga membantu mengatasi perpecahan internal dan menegaskan otoritas pemerintah pusat Republik Indonesia.

f. Konferensi Meja Bundar

Konferensi Meja Bundar (KMB) dimulai pada tanggal 23 Agustus 1949 di Den Haag, Belanda. Tujuan utama konferensi ini adalah untuk membahas dan menyelesaikan sisa masalah yang belum terselesaikan setelah penandatanganan Persetujuan Roem-Royen pada tahun sebelumnya.

Dalam Konferensi Meja Bundar, kedua delegasi berusaha mencapai kesepakatan tentang beberapa isu yang kontroversial, termasuk penentuan batas wilayah Indonesia, status Papua (sebelumnya dikenal sebagai Irian Barat), hak Belanda terhadap aset dan klaim di Indonesia, serta berbagai masalah ekonomi dan politik lainnya.

Konferensi Meja Bundar berakhir pada tanggal 2 November 1949 dengan mencapai kesepakatan antara delegasi Indonesia dan Belanda. Hasil dari konferensi ini adalah penandatanganan Perjanjian Meja Bundar, yang mengatur sejumlah masalah penting terkait kedaulatan dan hubungan antara Indonesia dan Belanda.

Beberapa poin utama dari Konferensi Meja Bundar adalah sebagai berikut:

- 1) Kedaulatan Indonesia: Perjanjian ini mengakui kedaulatan penuh Republik Indonesia dan menyatakan bahwa transfer kedaulatan tersebut akan dilakukan pada tanggal 27 Desember 1949.

- 2) Wilayah Republik Indonesia: Perjanjian ini menetapkan wilayah Republik Indonesia yang mencakup Sumatera, Jawa, Madura, Bali, dan sejumlah pulau-pulau kecil di sekitarnya.
- 3) Status Papua (Irian Barat): Perjanjian ini menetapkan bahwa Papua (Irian Barat) akan menjadi bagian integral dari Indonesia setelah penentuan nasib sendiri yang akan dilaksanakan dalam waktu tertentu.
- 4) Pengembalian aset dan persetujuan: Perjanjian ini mengatur pengembalian aset Belanda yang tertinggal di Indonesia dan pengembalian perjanjian keuangan antara Indonesia dan Belanda.
- 5) Hubungan Kedua Negara: Perjanjian ini membahas masalah hubungan diplomatik, ekonomi, dan budaya antara Indonesia dan Belanda serta kerjasama di bidang-bidang tertentu.

Penandatanganan Konferensi Meja Bundar menandai akhir dari konflik bersenjata antara Indonesia dan Belanda serta mengakui kedaulatan Indonesia secara internasional. Perjanjian ini juga membantu memulai proses pembangunan nasional Indonesia yang lebih stabil setelah bertahun-tahun perjuangan untuk mencapai kemerdekaan.

Meskipun Konferensi Meja Bundar berhasil mengakhiri konflik utama antara Indonesia dan Belanda, masih terdapat beberapa masalah yang perlu ditangani di masa depan, seperti penentuan nasib sendiri Papua yang belum terlaksana sepenuhnya. Namun, kesepakatan ini menjadi landasan penting dalam hubungan kedua negara dan menciptakan fondasi untuk pembangunan Indonesia sebagai negara merdeka.

g. Penyerahan Kedaulatan

Penyerahan kedaulatan adalah proses di mana suatu negara atau pihak yang memiliki kontrol atau penguasaan atas suatu wilayah secara resmi menyerahkan kekuasaan dan kedaulatan atas wilayah tersebut kepada entitas lain, seperti negara atau pemerintah yang diakui secara internasional.

Penyerahan kedaulatan terjadi pada tanggal 27 Desember 1949. Pada tanggal tersebut, Belanda secara resmi menyerahkan kedaulatan mereka atas wilayah-wilayah yang sebelumnya dikuasai oleh Belanda di Indonesia kepada Republik Indonesia. Penyerahan ini dilakukan sebagai bagian dari implementasi Konferensi Meja Bundar yang ditandatangani pada Konferensi Meja Bundar.

Proses penyerahan kedaulatan ini mengakhiri dominasi kolonial Belanda di Indonesia dan mengakui kedaulatan Indonesia sebagai negara yang merdeka dan berdaulat. Penyerahan kedaulatan ini juga menandai pengakuan internasional terhadap kemerdekaan Indonesia dan menjadi tonggak penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia.

I. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* terhadap kemandirian siswa.

1. Penelitian Mulyati.dkk (2020) dengan judul “Pengembangan Media Penilaian Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Purwokerto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media penilaian berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 3 Purwokerto dikembangkan dengan baik. Media tersebut terdiri dari berbagai jenis permainan

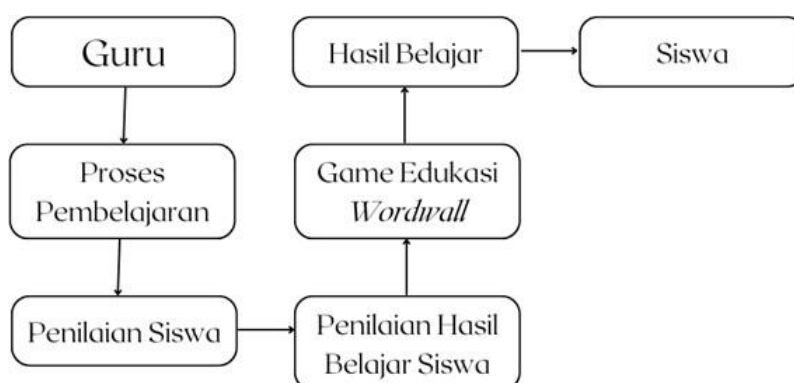
kata, seperti *Hangman*, *Match Up*, dan *Quiz*, yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media penilaian berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media penilaian berbasis *Wordwall*.

2. Penelitian Hidayati, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi dengan Menggunakan *Wordwall* pada Pembelajaran Sejarah di SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi menggunakan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat dari 69,26 sebelum menggunakan media *Wordwall* menjadi 81,72 setelah menggunakan media *Wordwall*. Sedangkan minat belajar siswa juga meningkat dengan adanya media evaluasi menggunakan *Wordwall*.
3. Penelitian Hidayah, dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kota Madiun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sejarah siswa kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Wordwall* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media evaluasi *Wordwall*. Selain itu, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media evaluasi *Wordwall*. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media evaluasi *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

J. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir tersebut merupakan dasar pemikiran dari peneliti dan melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi yang akan di kembangkan dalam Penelitian ini.

Adapun Kerangka pikir yang akan di kemukakan sebagai berikut :



Gambar 4. Kerangka Berpikir

Guru adalah faktor utama dan faktor penting yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran dan bukan hanya untuk kelangsungannya. Tidak hanya langsung memberikan bahan ajar atau tetapi guru juga harus memengaruhi karakter siswa. Untuk itu guru harus menguasai materi serta menguasai berbagai media penilaian yang beragam agar siswa di kelas tidak bosan dengan bahan ajar yang sering digunakan. Siswa dapat dengan cepat menemukan hasil yang mereka capai, pola pikir dapat diatur seperti gambar diatas.

K. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat ditulis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam media penilaian hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam media penilaian hasil belajar siswa berbasis game edukasi *wordwall* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang peneliti laksanakan ini termasuk jenis penelitian eksperimen menggunakan *One – Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok *Pretest-Posttest*) Kalau dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini hanya melibatkan hanya melibatkan satu kelas, dengan hasil belajar siswa pada pertemuan pertama yang belum menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas control dan hasil belajar siswa pada pertemuan kedua hingga pertemuan ketiga sesudah menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas eksperimen.

B. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 8 Kota Jambi. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023, yaitu pada bulan Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Hernaeny (2021) populasi adalah keseluruhan dari kelompok yang akan diambil datanya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPSdi SMA N 8 Kota Jambi yang terdaftar pada tahun 2022/2023. Secara terperinci dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 1. Data Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa
XI IPS 1	30
XI IPS 2	30
XI IPS 3	30
XI IPS 4	34
XI IPS 5	36
Jumlah	160

Sumber : Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI di SMA N 8 Kota Jambi

2. Sampel

Sampel menurut Hernaeny (2021) adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakter yang sama dari populasi. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat mewakili dan menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yang dilakukan secara acak tanpa melihat atau memperhatikan tingkatan yang ada di dalam populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan ini yaitu pada kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang, dikarenakan menurut pendapat Ridwan dan Entis (2012) apabila jumlah responden kurang dari 100, maka pengambilan sampel dapat memberikan gambaran mengenai populasi.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep atau aturan yang dapat berbeda atau bervariasi antara individu, objek, atau kejadian yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2020:67)

variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu dalam bentuk apapun yang ditentukan oleh yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi tersebut, untuk menarik kesimpulan.

1. Variabel Bebas (*Variable Independen*)

Variabel bebas (*variable independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat (Sugiyono 2020:69). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media penilaian berbasis game edukasi *Wordwall*.

2. Variabel Terikat (*Variable Dependen*)

Menurut Sugiyono (2020:69) variabel terikat (*variable dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, penyebab dari variabel bebas. Variabel ini juga adalah hasil atau respons yang ingin diteliti dan dipahami dalam konteks penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan notes. Jenis teknik tes digunakan sebagai tes hasil belajar, yaitu tes untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes hasil belajar ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Adapun jenis penggunaan media penilaian berbasis game edukasi *Wordwall*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes adalah pengukuran hasil belajar yang mengukur kognitif digunakan alat ukur tes. Tes merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tes juga digunakan untuk mengukur keterampilan-keterampilan dari peserta didik. Maka dari itu, tes dapat dikatakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi-informasi salah satu objek.

Djemari (Hariun, 2020:64) mengemukakan, tes merupakan salah satu bentuk instrumen yang digunakan untuk melakukan pengukuran. Yang memiliki jawaban benar atau salah atau semua benar atau sebagai benar. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda dengan lima pilihan yaitu, a dan c sebanyak 2 soal. Tes ini disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai. Tes ini diberikan pada saat sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*).

2. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Menurut Rostina (2015:59), sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus *product moment* yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut (Anas, 2014:206) :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” product moment

n = *number of cases* (banyak subyek yang di kenai tes)

\sum = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

\sum = jumlah skor X

\sum = jumlah skor Y

3. Uji Realibilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto:221). Sedangkan untuk menguji reliabilitas soal tes dengan menggunakan metode Kuder dan Richardson yaitu dengan menggunakan rumus KR20 :

$$r_{ii} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{ii} = realibilitas skor isntrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

s_t^2 = varian total

p_i = proporsi subjek yang menjawab betul pada soal

q_i = proporsi subjek yang menjawabannya salah

\sum = jumlah skor rata-rata

Tabel 2. Kriteria Realibilitas

No.	Rentang	Klasifikasi
1.	0,81-100	Sangat Tinggi
2.	0,71-0,90	Tinggi
3.	0,41-0,70	Sedang
4.	0,21-0,40	Rendah
5.	0,00-0,21	Sangat Rendah

4. Uji Kesukaran

Butir-butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran item itu adalah sedang atau cukup (Anas:370). Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\beta}{N}$$

Keterangan :

P = angka indeks kesukaran item

β = banyak siswa yang benar

N = jumlah seluruh siswa

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum digunakan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes

No.	Besar Indeks Kesukaran Item	Interpretasi
1.	0,00-0,30	Sukar
2.	0,31-0,70	Sedang
3.	0,70-100	Mudah

5. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Menghitung daya pembeda setiap butir soal yaitu sebagai berikut (Agung, 2010:54) :


$$D_p = \frac{\sum(P_A - P_B)}{n}$$

Keterangan :

D_p = data pembeda butir soal

n = jumlah butir tes

P_A = banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab benar

P_B = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut :

Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,71-100	Baik sekali

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data tersebut perlu dianalisis, sedangkan untuk menganalisis data tersebut perlu digunakan teknik analisis data sehingga data yang ada dapat diartikan dengan benar. Data yang dihasilkan dari instrument tes akan dianalisis untuk mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar dan menguji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada tahap ini sama halnya dengan uji normalitas pada tahap analisis data awal (Sugiyono, 2020:107).

Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Gunawan, 2018:63).

b. Uji Homogenitas

Suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak, dengan kata lain homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama (Narlan,dkk, 2018:111).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Pada 34 orang siswa kelas XI IPS 5 yang dimana tes hasil belajar pada kedua pertama sesudah menggunakan media penilaian berbasis game edukasi *Wordwall* untuk kelas eksperimen dan tes hasil belajar pada pertemuan pertama sebelum menggunakan media penilaian berbasis game edukasi *Wordwall* untuk kelas kontrol. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa butir soal tes yang telah diunggah melalui media kertas atau tertulis pada kelas kontrol dan melalui media penilaian game edukasi *Wordwall* pada kelas eksperimen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

2. Perhitungan Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut ini adalah data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dilakukan pengolahan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Nilai Hasil *Pre-test* (Kelas Kontrol)

NILAI HASIL <i>PRE-TEST</i> (KELAS KONTROL)			
71	63	79	65
65	63	58	79
65	50	60	58
79	77	53	60
58	71	63	53
60	65	63	63

53	65	50	63
63	79	77	50
63	58	71	77
50	60	65	71
77	53	65	65

Tabel 6. Nilai Hasil *Post-test* (Kelas Eksperimen)

NILAI HASIL <i>POST-TEST</i>(KELAS EKSPERIMEN)			
83	61	64	74
87	71	90	75
75	66	85	61
72	75	76	71
69	81	62	65
75	75	70	65
69	81	85	67
70	61	61	71
70	87	68	76
85	88	74	71
63	71	85	68

3. Hasil *Pre-test* (Kelas Kontrol)

Hasil yang diperoleh pada pretest oleh siswa kelas XI IPS 5 pada hasil belajar pertemuan pertama sebelum menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Nilai *Pre-test*

No.	Interval Nilai	Persentase	Jumlah Siswa
1.	70,00 -100	15%	11
2.	0,00-69,00	80%	23

Berdasarkan table diatas terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai antara 70,00-100 dengan persentase 15% dan sisanya terdapat 23 siswa yang mendapatkan nilai antara 0,00-69,00 dengan persentase 23%.

Berdasarkan perhitungan-perhitungan statistik, maka didapat beberapa nilai pemusatan dan penyebaran data dari nilai pretest yang ditunjukkan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 8. Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil *Pre-test* (Kelas Kontrol)

No.	PEMUSATAN DAN PENYEBARAN DATA	NILAI (KELAS KONTROL)
1.	NILAI TERENDAH	61
2.	NILAI TERTINGGI	90
3.	RATA-RATA	64,5

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 50 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 79 yang memperoleh rata-rata nilai 64,5.

4. Hasil *Post-test* (Kelas Eksperimen)

Hasil yang diperoleh pada pretest oleh siswa kelas XI IPS 5 pada hasil belajar pertemuan kedua sesudah menggunakan media penilaian game edukasi *Wordwall* sebagai kelas kontrol.

Tabel 9. Hasil Nilai *Post-test*

No.	Interval Nilai	Persentase	Jumlah Siswa
1.	70,00 -100	90%	29
2.	0,00-69,00	10%	5

Berdasarkan table diatas terdapat 29 siswa yang mendapatkan nilai antara 70,00-100 dengan persentase 90 % dan sisanya terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai antara 0,00-69,00 dengan persentase 5 %.

Berdasarkan perhitungan-perhitungan statistik, maka didapat beberapa nilai pemusatan dan penyebaran data dari nilai pretest yang ditunjukkan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 10. Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil *Post-tes* Kelas Eksperimen

No.	PEMUSATAN DAN PENYEBARAN DATA	NILAI (KELAS EKSPERIMEN)
1.	NILAI TERENDAH	61
2.	NILAI TERTINGGI	90
3.	RATA-RATA	75,5

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 61 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 90 yang memperoleh rata-rata nilai 75,5.

5. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri dari 34 siswa, diperoleh rekapitulasi data dapat dilihat pada table berikut ini :

No.	PEMUSATAN DAN PENYEBARAN DATA	PRE-TEST (KELAS KONTROL)	POST-TEST (KELAS EKSPERIMEN)
1.	NILAI TERENDAH	61	61
2.	NILAI TERTINGGI	90	90
3.	RATA-RATA	64,5	75,5

Tabel 11. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan table diatas nilai rata-rata pada *pre-test* (kelas control) memperoleh 64,5 dan *post-test* (kelas eksperimen) memperoleh rata-rata 75,5.

6. Hasil Uji Prasyarat Analisis Statistik

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap dua buah data, yaitu hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen tes hasil belajar pertemuan kedua sesudah menggunakan media game edukasi *Wordwall* dan kelas kontrol tes hasil belajar pertemuan pertama sebelum menggunakan media game edukasi *Wordwall*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak.

Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* (Kelas Kontrol)

Kelas	Statistik	Df	Sig.
Eksperimen (<i>Post-test</i>)	0.219	34	0.332
Kontrol (<i>Pre-test</i>)	0.300	34	0.044

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil *Pretest* kelompok eksperimen memperoleh signifikansi sebesar 0,332. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikasinya $0,332 > 0,005$. Begitu pula dengan hasil *Pretest* pada kelompok kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut tidak normal karena signifikasinya $0,004 > 0,005$.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas juga dilakukan pada kedua data *Pretest* dan *Posttest* untuk menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Berikut ini hasil yang diperoleh dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* (Kelas Kontrol) dan *Post-test* (Kelas Eksperimen)

Kelas	Levene Statistik	Df1	Df2	Sig.
Eksperimen (<i>Post-test</i>)	1,324	1	33	0,265
Kontrol (<i>Pre-test</i>)		1	33	0,456

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa hasil dari *Pretest* kelompok eksperimen memperoleh signifikansi 0,265 dan kelompok kontrol memperoleh 0,456. Sesuai dengan kriteria bahwa jika nilai sig $> 0,05$ yaitu $0,265 > 0,05 < 0,456$ maka sampel mempunyai varians yang sama. Perolehan nilai *Pretest* ini

menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau memiliki ragam yang sama.

c. Uji Hipotesis (menggunakan uji t)

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh bahwa data Pretest dan Posttest berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan Uji-T (t-test) *Independent Samples* dengan menggunakan SPSS. Adapun kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji dua sisi, yaitu jika (sig.2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan jika (sig.2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 14. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

<i>Independent Samples Test</i>			
T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
-5,776	9	2,000	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel diatas t statistik pada taraf signifikansi 5%. Keputusan diambil berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis. yaitu jika (sig.2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan jika (sig.2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila dilihat dari berdasarkan kriteria maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Rata-rata nilai Posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan media penilaian hasil terhadap belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, secara keseluruhan peneliti sajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 15. Rata-rata Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen (<i>Post-test</i>)	Kelas Kontrol (<i>Pre-test</i>)
75,5	64,5

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata kelas control (*pre-test*) lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (*post-test*) $75,5 < 64,5$.

Selain itu, perhatian siswa yang terfokus pada kegiatan penilaian hasil belajar dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall*, mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan menjadi optimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes siswa bahwa pada semua indikator respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 81,01 dari 6 indikator yang terdiri dari 20 soal yang dikerjakan artinya bahwa media penilaian terhadap hasil belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

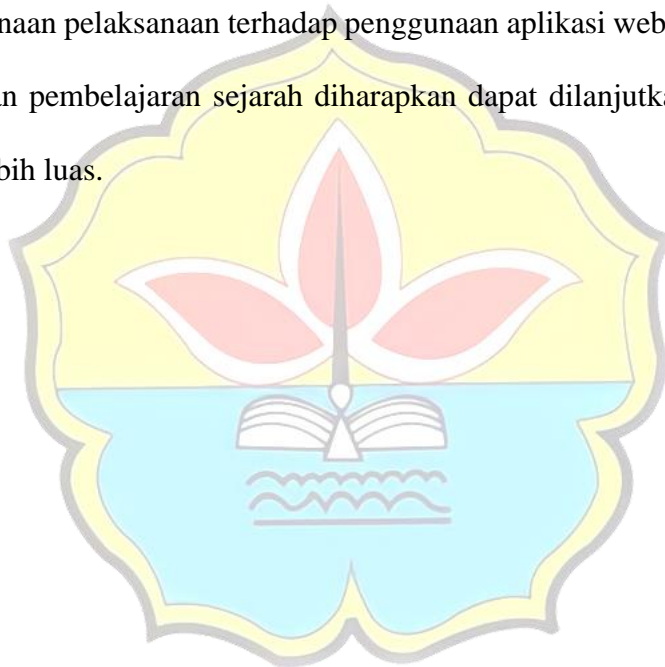
Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan media penilaian hasil terhadap belajar siswa berbasis game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023, dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, secara keseluruhan nilai rata-rata kelas control (pre-test) lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (post-test) $75,5 < 64,5$.

Selain itu, perhatian siswa yang terfokus pada kegiatan penilaian hasil belajar dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall*, mempengaruhi pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang diajarkan menjadi optimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes siswa bahwa pada semua indikator respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 81,01 dari 6 indikator yang terdiri dari 20 soal yang dikerjakan artinya bahwa media penilaian terhadap hasil belajarsiswa berbasis game edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat efektif.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, yaitu antara lain:

1. Adanya usaha dari pihak guru maupun sekolah untuk mengembangkan media penilaian terhadap hasil belajar berbasis game edukasi *Wordwall* untuk kepentingan proses belajar maupun proses penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang lain.
2. Bagi siswa yang merasa kesulitan untuk melakukan penilaian pembelajaran, mereka harus lebih aktif dalam menemukan cara dan meningkatkan keterampilan dalam menguasai aplikasi web game edukasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, mengingat keterbatasan dana dan waktu pelaksanaan pelaksanaan terhadap penggunaan aplikasi web *Wordwall* pada penilaian pembelajaran sejarah diharapkan dapat dilanjutkan dengan topik yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16.1 (2018): 98-107.
- Ardianti, E., & Nafisah, A. (2020). Media penilaian kinerja siswa berbasis proyek dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 111-120.
- Arisetyawan, A. B., & Susanto, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1-10.
- Ariyanti. "The Effectiveness of Wordwall as a Learning Media on Students' Learning Outcomes". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5 No. 2, 2017.
- Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1997),3.
- Dewi, E. L., & Kurniawan, I. (2020). Pengembangan media penilaian keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 42-
- Hasan Rusdy. "Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Aplikasi". PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009.
- Irfan, M. (2019). Pengaruh Pemanfaatan E-Commerce Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen di Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 22(2), 77-90.
- Jannah, Rodhatul. "Media pembelajaran." (2009).
- Kurniawan, Y., Soepriyanto, Y., & Syahputra, R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Web dengan Pendekatan Personalized Learning. *Jurnal Informatika*, 7(2), 43-50.

- Kusuma, D., Nurhayati, E., & Telaumbanua, C. (2019). Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 1-14.
- Kuswanto, H. (2017). Tantangan dalam Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi*, 10(1), 1-10.
- Maghfiroh, Khusnul. "Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jurnal Profesi Keguruan* 4.1 (2018): 64-70.
- Mappeasse, Muh Yusuf. "Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar." *Jurnal Medtek* 1.2 (2009): 1-6.
- Miftahurrohmah, N., & Mardiah, A. (2019). Penggunaan Media Penilaian Portofolio dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 120-129.
- Mubarok, M. A. (2021). Efektivitas penggunaan media penilaian peer assessment dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(4), 586-594.
- Nafisah, A., & Hidayati, R. T. (2019). Pengembangan media penilaian autentik berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(1), 19- 27.
- Nasution, A. T., Suryana, A., & Sartika, N. (2018). Pengembangan Game Edukasi Fisika Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 4(1), 8-15.
- Nurcahyo, H. (2018). Analisis Penggunaan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 6(1), 8-15.
- Nurhayati, Syarif, E., & Azis, I. J. (2019). Pengembangan Tes Formatif untuk Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas: Suatu Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Lingkungan*, 3(2), 53-60.

- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan pembelajaran." *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2017): 333-352.
- Ricklefs, M. C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern* (Terj.). Jakarta: Serambi Ilmu Semesta. Vickers, A. (2013). *A History of Modern Indonesia*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rusli, Radif Khotamir, dan M. A. Kholik. "Teori belajar dalam psikologi pendidikan." *Jurnal Sosial Humaniora* 4.2 (2013).
- Santoso, A. B., & Sunyono, K. (2020). Media Pembelajaran dan Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Primary Education*, 9(3), 283-291.
- Sari, B. P. (2015). Dampak penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja terhadap bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB* (Vol. 10, No. 24, pp. 171-176).
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. "Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4.2 (2021): 195-199.
- Sayono, Joko. "Pembelajaran sejarah di sekolah: Dari pragmatis ke idealis." *Jurnal Sejarah dan Budaya* 7.1 (2015): 9-17.
- Shiddiq, Jamaluddin. "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab." *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5.1 (2021): 151-169.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. "metodelogi Penelitian." Yogyakarta: Bina Aksara (2006).

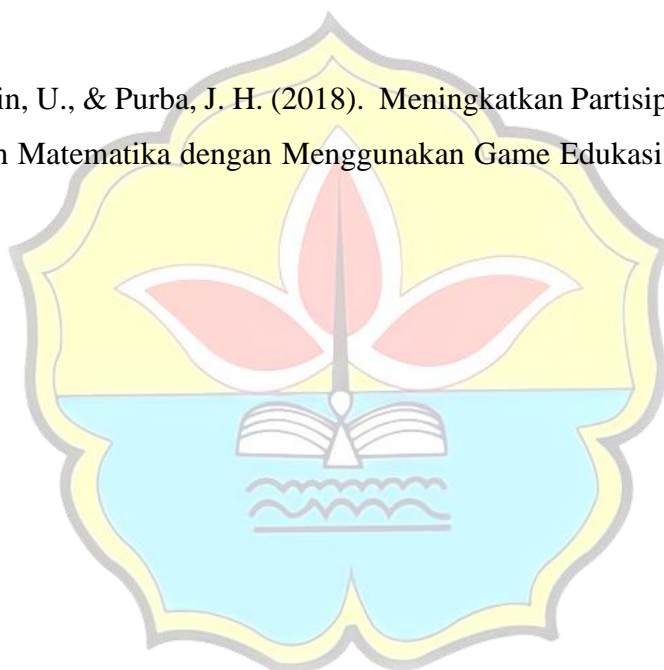
Sujiono, Y. S. (2019). Penggunaan media penilaian digital dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 93-100.

Suyatno, S. (2017). Evaluasi Pembelajaran dalam Perspektif Pembelajaran dan Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(1), 67-77.

Tambunan, V. H., & Kurniawan, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak pada Manusia. *Jurnal Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi*, 3(2), 74-82.

Wibowo, A. W., & Sari, R. D. (2020). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi terhadap Keterampilan Kognitif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 43-50/.

Zulkarnain, Z., Aripin, U., & Purba, J. H. (2018). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Game Edukasi. *Jurnal Elemen*, 4(2), 50-56.



Lampiran Tabel Data Olahan Hasil Penelitian (*Microsoft Excel*)

NAMA	Tampilan Media				Bahasa		Warna			Gambar				Soal/Pertanyaan Pilihan Ganda					Hasil Belajar Siswa		
	1	2	3	Total	4	Total	5	6	Total	7	8	9	Total	10	11	12	13	Total	14	15	Total
Yudika Setiawan	3	4	4	11	4	4	5	4	9	4	4	4	12	4	4	5	4	17	5	4	9
M.Thohri Zacky	1	2	2	5	1	1	2	2	4	2	2	2	6	2	4	5	4	15	5	4	9
Farel septian	3	5	5	13	5	5	5	5	10	5	5	5	15	5	4	5	4	18	5	4	9
Bima Hadi Wijaya	4	4	4	12	3	3	4	4	8	4	4	2	10	1	5	5	5	16	5	4	9
Mutia Dwi Antari	1	4	4	9	4	4	4	5	9	4	4	1	9	4	5	4	5	18	5	4	9
Riski triadi	4	2	3	9	3	3	5	3	8	4	5	2	11	1	3	4	4	12	5	5	10
Maysin Cefira	3	4	4	11	4	4	3	4	7	4	4	3	11	4	3	4	5	16	5	5	10
Retno Anjani Vitaloka	3	3	4	10	2	2	2	2	4	4	3	2	9	3	5	3	4	15	5	5	10
Endah Rahma Sari	4	3	3	10	2	2	2	2	4	4	3	2	9	3	5	4	3	15	5	5	10
Shaqila Salshabilla	5	4	3	12	5	5	5	5	10	5	5	5	15	5	4	3	4	16	5	5	10
Nafilah	3	3	4	10	2	2	2	2	4	4	3	2	9	3	5	5	3	16	5	5	10
M. Fahri Ramadhan	5	5	5	15	5	5	5	5	10	5	5	5	15	5	4	3	4	16	5	5	10
Elsa Aprilliyanti	5	5	4	14	5	5	4	4	8	4	5	4	13	4	5	5	5	19	5	4	9
Abner Nasib Pangihutan L.T	3	5	4	12	3	3	3	2	5	2	2	3	7	4	3	4	5	16	5	4	9
Agung Jaga Yanuar Putra Hesa	3	3	2	8	5	5	5	5	10	2	5	4	11	5	5	4	5	19	5	5	10
Rio Yuliansyah	2	3	1	6	3	3	1	4	5	3	1	5	9	1	5	5	3	14	5	5	10
Tri Wahyu Saputra	3	4	4	11	3	3	3	3	6	4	4	3	11	3	3	3	4	13	4	5	9
Lena Febriyanti	1	3	3	7	2	2	3	1	4	2	3	3	8	3	4	3	5	15	4	5	9
Adesti Triana	4	4	4	12	4	4	4	3	7	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	10
Adit Yansah Prananda	5	5	5	15	5	5	5	3	8	3	4	4	11	4	5	5	5	19	5	4	9
Bima Hadi Wijaya	4	4	5	13	5	5	5	3	8	4	5	5	14	5	5	3	5	18	5	4	9
Cindy Gustini	5	5	4	14	5	5	5	5	10	4	5	5	14	5	5	4	5	19	5	3	8
Desyl Ernawati	5	5	4	14	5	5	5	4	9	4	4	5	13	5	5	3	5	18	5	3	8
Gimel Balintang. LBG	5	5	5	15	5	5	3	3	6	4	4	4	12	4	5	4	4	17	5	4	9
M. Irfan	5	5	5	15	5	5	5	4	9	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	10
M. Moldie Reihansyah	4	4	4	12	4	4	4	4	8	4	4	4	12	4	4	4	4	16	4	5	9
M. Syahadit	4	5	4	13	5	5	4	5	9	4	5	4	13	5	4	5	4	18	5	3	8
M. Tsaqib Azhari	5	5	5	15	5	5	5	5	10	4	4	5	13	5	5	5	5	20	5	4	9
Nazwa Dhivia Cahyani	5	4	5	14	4	4	4	4	8	4	4	4	12	4	4	4	4	16	4	4	8
Puja Marinda	5	5	5	15	5	5	5	5	10	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	10
Reno Saputra	5	5	5	15	4	4	4	4	8	4	4	4	12	3	3	3	3	12	4	4	8
Restya Nanda	3	3	3	9	3	3	3	3	6	3	3	3	9	3	3	3	3	12	5	3	8
Septiara	5	5	4	14	4	4	4	3	7	3	4	4	11	4	5	5	5	19	5	3	8
Sheila Putri Angraeni	5	5	5	15	5	5	5	4	9	3	5	4	12	5	5	5	5	20	5	5	10
Jumlah	130	140	135	405	134	134	133	124	257	127	137	127	391	131	149	142	148	570	165	147	312
Max				15		5			10				15					20			10
Min				5		1			4				6					12			8
Rata-rata				11,91		3,94			7,56				11,5					16,76			9,18
STDEV				2,82		1,18			2,06				2,39					2,41			0,76
Persentase Total Tiap Indikator				79,40		79,40			75,59				76,67					83,82			91,76
Kategori				SE		SE			CE				SE					SE			SE
Rata-rata Per Soal	72,5	77,5	75		74,5		15	69,5		71	76	71		73	82	78,5	81,5		90	81	
Kategori Rata-rata Per Soal	S/C	SS	S/C		S/C		S/C	S/C		S/C	SS	S/C		S/C	SS	SS	SS		SS	SS	
Jumlah Rata-rata Persentase Total Tiap Indikator	81,11																				

LAMPIRAN DOKUMENTASI

