

Pengaruh Penggunaan Games Interaktif (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Sman 1 Pariangan

Fauziah^{1(*)}, Rini Afriani²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*) fziah379@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to see the influence of interactive games (wordwalls) on history learning outcomes. The lack of use of interactive learning media results in low student learning outcomes. The purpose of this study is to determine how the use of wordwall interactive games affects the learning outcomes of the origin of ancestors and spice routes in the archipelago in SMAN 1 Pariangan. The type of quantitative research with the Quasi Experiment method is in the form of Nonequivalent Control Group Design. The sample was selected using Purposive Sampling, with the population of all students of class X phase E of SMAN 1 Pariangan. Selected as samples of XE1 and XE2 as control and experimental classes. The results of the study found that the average post-test score of the experimental class was 78.79, while the average score of the control class was 72.30. The test was carried out by calculating the t-test as the basis for decision-making in the Independent Sample T Test, resulting in a value of $0.025 < 0.05$. The conclusion means that H_a is accepted and H_0 is rejected. Thus, it was stated that the use of wordwall interactive games significantly affected the learning outcomes of the origin of ancestors and spice paths in the archipelago in the students of High School

Keyword : Learning Outcomes, History Learning, Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan *games* interaktif (*wordwall*) terhadap hasil belajar sejarah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana penggunaan *games* interaktif *wordwall* mempengaruhi hasil belajar asal usul nenek moyang dan jalur rempah di nusantara pada siswa SMAN 1 Pariangan. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dipilih menggunakan *Purposive Sampling*, dengan populasi seluruh siswa kelas X fase E SMAN 1 Pariangan. Terpilih sebagai sampel XE1 dan XE2 sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian yang ditemukan yaitu skor rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 78,79, sedangkan skor rata-rata kelas kontrol adalah 72,30. Pengujian dilakukan dengan perhitungan uji-t sebagai dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Independent Sample T Test*, dihasilkan nilai $0,025 < 0,05$. Kesimpulannya berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dinyatakan bahwa penggunaan *games* interaktif *wordwall* secara signifikan mempengaruhi hasil belajar asal usul nenek moyang dan jalur rempah di nusantara pada siswa Sekolah Menengah Atas.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah, Wordwall

PENDAHULUAN

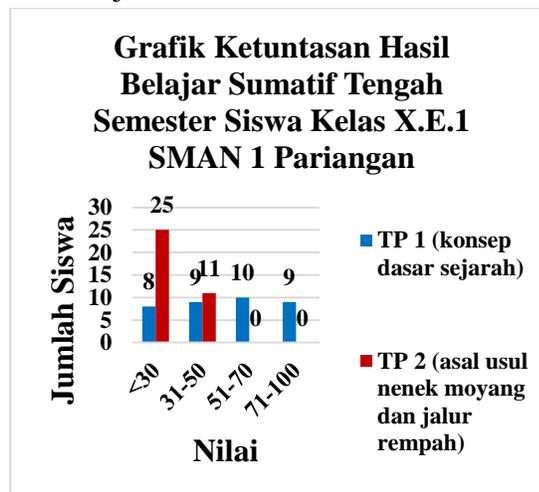
Kurikulum Merdeka adalah sebuah perubahan baru yang diciptakan untuk menghadapi perkembangan dunia dalam bidang pendidikan. Pada saat sekarang ini, perkembangan teknologi menjadi pusat perhatian dalam setiap tindakan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi diharapkan mampu membuat sistem

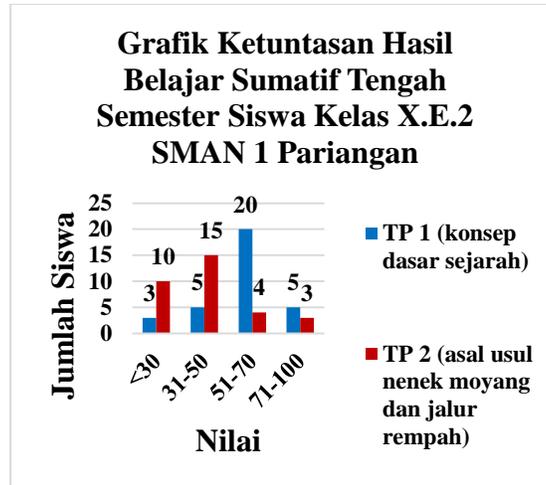
pendidikan yang selama ini dirasa kaku dan kurang menyenangkan menjadi lebih menarik untuk dilaksanakan. Dengan perkembangan teknologi pada saat sekarang ini, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan zaman (Anwar, Sukino, and Erwin 2022).

Melihat mengenai pembelajaran sejarah, sangat mengecewakan melihat hasil belajar siswa rendah pada bidang sejarah padahal sejarah adalah ilmu yang terbuka (Kuntowijoyo 1995). Faktanya sejarah merupakan pembelajaran dengan teks baku yang membosankan membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran. Namun, belajar seharusnya tidak terasa membosankan. Belajar tidak hanya berarti menghafal secara terus menerus atau memahami konsep melalui pengulangan atau menjejalkan (Utomo 2011). Guru dapat memanfaatkan energi dan pemikiran inovatif yang ada dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa (Zirawaga, Olusnya, and Maduku 2017). Pembelajaran sejarah dianggap membosankan karena berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Guru sejarah kurang bisa mengkreasikan media yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, dan memilih menggunakan lembar kerja konvensional dari *papertest* sehingga siswa cepat bosan pada saat mengerjakan penugasan dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut (Mahardika 2021).

Setiap guru dapat membuat berbagai strategi pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk siswa dan lingkungannya. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan dasar-dasar penerapan pembelajaran kreatif. Terdapat beberapa pendekatan untuk penyelesaian masalah, seorang guru akan memberikan beberapa cara pada pembelajaran sementara siswa mempertimbangkan pilihan mereka. Pengamatan awal penulis di SMAN 1 Pariangan menunjukkan bahwa banyak siswa menerima nilai rendah di kelas sejarah. Hasil pembelajaran selama semester ganjil Juli hingga Desember tahun akademik 2023-2024 menunjukkan hal ini. Banyak siswa di kelas X E SMAN 1 Pariangan yang belum mendapatkan nilai lebih tinggi dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah disepakati, yaitu 70. Di bawah ini merupakan bukti rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Pariangan.

Gambar 1. hasil belajar sumatif kelas X E 1 dan kelas X E 2





Berdasarkan gambar 1. Siswa yang tuntas pada Tujuan Pembelajaran 1 pada kedua kelas hanya 14 orang, pada Tujuan Pembelajaran 2 siswa yang tuntas pada kedua kelas hanya 3 orang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah SMAN 1 masih dikategorikan buruk. Masalah yang muncul selama proses pembelajaran adalah bahwa guru sering menggunakan media belajar yang membosankan dan tidak interaktif, yang membuat siswa tidak tertarik pada proses tersebut. Selain itu, kurangnya media penugasan yang menarik yang mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas mereka tepat waktu.

Alasan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memberikan solusi agar hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dengan penggunaan *games* atau permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sitorus and Santoso 2022). *Games* interaktif *wordwall* ini dijadikan solusi karena merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menambah minat dan kesenangan pada siswa berupa permainan yang dicampur dengan materi belajar dan pertanyaan dalam penugasan kelompok. Fitur dan arahan dalam permainan membantu siswa berkonsentrasi lebih baik saat mengerjakan proyek mereka (Amaliyatul Ulya and Ahmad Arifi 2021). Jika penelitian ini tidak dilaksanakan maka proses pembelajaran akan berlangsung monoton dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah akan tetap rendah (Mahardika 2021).

Penelitian terkait telah dilakukan untuk mendukung penelitian ini oleh (Pamungkas et al. 2023) dkk. Penelitian mengambil lokasi di SMP Negeri 58 Surabaya. Menurut (Pamungkas et al. 2023) dkk *Wordwall* adalah program web unik yang dirancang untuk memberi siswa media belajar, sumber belajar, dan alat penilaian yang menyenangkan. Hasil penelitian yang dilakukan (Pamungkas et al. 2023) dkk adalah pemanfaatan media *Wordwall* berdampak pada motivasi siswa untuk menguasai mata pelajaran IPS. Motivasi belajar siswa SMP 58 Surabaya meningkat setelah menggunakan media *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian kuasi-eksperimental, kadang-kadang dikenal sebagai eksperimen semu. (Isnawan, Nahdlatul, and Mataram 2020). Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*, terdapat dua kelompok yang menerima treatment dan tidak (santoso imam 2021). Tahapan penelitian yang dilaksanakan yaitu sebelum belajar kedua kelompok menerima *pretest*, lalu kedua kelas akan sama-sama menerima perlakuan namun dengan media yang berbeda. Setelah melaksanakan proses pembelajaran kedua kelas akan menerima *posttest* (Masyithoh 2016). *Purposive sampling*, di mana sampel dipilih dengan alasan tertentu, adalah metode pengambilan sampel yang digunakan. (Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana 2022).

Pengambilan data dilakukan dengan pemberian *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah penggunaan *games* interaktif *wordwall* mempengaruhi hasil belajar asal usul nenek moyang dan jalur rempah di nusantara. Tes pertanyaan objektif yang digunakan dengan 20 soal yang sama dan digunakan saat melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Menghasilkan 15 soal yang dapat digunakan, soal menjalani pengujian validitas, pengujian tingkat kesulitan, pengujian indeks daya beda, dan pengujian reliabilitas sebelum dilaksanakan *pretest* dan *posttest*. Untuk mendukung hipotesis, penelitian ini menggunakan teknik analitik statistik berupa uji *independent sample T test*. Uji normalitas adalah uji analisis pertama yang dilakukan untuk menentukan apakah data terdistribusi normal atau tidak sebelum beralih ke uji hipotesis, yang merupakan uji *independent sample t test*. Selain itu, uji homogenitas digunakan untuk memastikan homogen atau tidaknya data. SPSS edisi IBM29 digunakan untuk membantu dalam perhitungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan selanjutnya akan membahas mengenai hasil dan pembahasan. Hasil akan menampilkan olahan data penelitian, sementara pembahasan adalah bahasan dari hasil data yang dinarasikan (Darmalaksana 2020). Hasil dan pembahasan yang ditemukan pada penelitian ini sebagai berikut:

A. Hasil

1. Data Hasil *Pretest*

Pertanyaan yang sama digunakan untuk *pretest* di kedua kelas. Setelah analisis dengan SPSS versi IBM29, dicapai hasil sebagai berikut.:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	<i>Pre-Test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	33	33
Nilai Tertinggi	87.00	73.00
Nilai Terendah	27.00	27.00
Mean / Rata	51.06	46.88

Berdasarkan tabel di atas, untuk kelas X E 1 sebagai kelas kontrol didapatkan nilai tertinggi 73 dan terendah 27, jika dirata ratakan maka skor untuk kelas kontrol adalah 46.88. sedangkan kelas X E 2 sebagai kelas eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 87 terendah 27, dengan skor rata-rata 51.06

2. Data Hasil *Posttest*

Pertanyaan yang sama digunakan untuk *posttest* di kedua kelas. Setelah analisis dengan SPSS versi, didapatkan hasil:

Tabel 2. rekapitulasi hasil posstest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	<i>Post-Test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	33	33
Nilai Tertinggi	100	93.00
Nilai Terendah	60.00	47.00
Mean / Rata Rata	78.79	72.30

Berdasarkan tabel di atas untuk kelas X E 1 sebagai kelas yang tidak diberi tindakan memperoleh nilai maksimal 93 dan minimal 47, jika dirata ratakan maka skor untuk kelas tersebut adalah 72.30. sedangkan kelas yang mendapatkan tindakan memperoleh nilai maksimal 100 minimal 60 dan jika dirata ratakan menjadi 78.79.

3. Uji N-Gain Score

Uji N-Gain berguna untuk memastikan sejauh mana media pembelajaran efektif digunakan. Setelah dianalisis menggunakan SPSS versi IBM29 dicapai hasil :

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Tabel Perhitungan hasil Uji N-Gain Score		
No.	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)	N-Gain Score (%)
1.	100.00	74.07
2.	65.00	74.07
3.	74.07	51.85
4.	74.07	60.61
5.	74.07	60.61
6.	78.79	60.61
7.	60.61	50.00
8.	60.61	50.00
9.	67.50	50.00
10.	67.50	57.45
11.	67.50	57.45
12.	67.50	57.45
13.	57.45	57.45
14.	57.45	49.06
15.	57.45	49.06
16.	57.45	49.06
17.	62.26	49.06

18.	62.26	49.06
19.	62.26	55.00
20.	49.06	55.00
21.	55.00	45.00
22.	55.00	45.00
23.	55.00	45.00
24.	55.00	50.75
25.	55.00	50.75
26.	50.75	40.30
27.	50.75	40.30
28.	50.75	40.30
29.	50.75	45.21
30.	50.75	35.62
31.	40.30	35.62
32.	40.30	35.62
33.	45.21	27.40
Rata-Rata	59.92	50.11
Minimal	40.30	27.40
Maksimal	100.00	74.07

Skor N-Gain rata-rata kelas eksperimen setinggi 59,92 pada tabel di atas, maka penggunaan *games* interaktif *wordwall* dihitung cukup efektif. Namun, skor N-Gain rata-rata kelas kontrol adalah 50,11, maka menggunakan media konvensional termasuk dalam kategori yang kurang efektif.

4. Uji Normalitas

Dalam studi statistik, tes normalitas adalah keharusan mutlak untuk melanjutkan ke tahap uji berikutnya, dilakukan uji kenormalan data setelah selesainya *pretest* dan *posttest* di kedua kelas yang diberi tindakan dan yang tidak diberi tindakan. Data dianalisa menggunakan SPSS versi IBM29 dengan hasil:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (wordwall)	.149	33	.061	.938	33	.061
	Post-Test Eksperimen (wordwall)	.137	33	.118	.948	33	.113
	Pre-Test Kontrol (konvensional)	.132	33	.152	.926	33	.027
	Post-test Kontrol (Konvensional)	.133	33	.151	.959	33	.246

a. Lilliefors Significance Correction

Kategori data dikatakan normal jika bernilai > 0.05 dan dikategorikan tidak normal jika bernilai < 0.05 (Nuryadi et al. 2017). Hasil *posttest* uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0,118, sedangkan nilai kelas kontrol adalah 0,151, seperti yang ditunjukkan oleh tabel di atas. Ini menunjukkan bahwa data didistribusikan secara normal dan dapat beralih ke uji berikut jika kedua kelas menerima angka signifikansi > 0.05

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesejajaran data atau tidak. SPSS versi IBM29 digunakan untuk melakukan uji homogenitas dengan hasil:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa post test	Based on Mean	.115	1	64	.736
	Based on Median	.119	1	64	.732
	Based on Median and with adjusted df	.119	1	62.658	.732
	Based on trimmed mean	.104	1	64	.748

Data dikatakan homogen jika nilai sign > 0.05 , sebaliknya jika < 0.05 data tidak homogen (Nuryadi et al. 2017). nilai signifikansi posttest kedua kelas sebesar 0.736 yang artinya lebih besar dari 0.05, maka posttest kedua kelas tersebut memiliki data yang sejenis.

6. Uji Hipotesis

Untuk memastikan apakah hasil belajar berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol, digunakan uji *independent sample t test*. Analisis data pada uji ini dilakukan menggunakan SPSS versi IBM29 dengan hasil:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.115	.736	2.289	64	.013	.025	6.485	2.833	.826	12.143
	Equal variances not assumed			2.289	63.415	.013	.025	6.485	2.833	.825	12.144

Jika data sejenis atau homogen, maka yang dijadikan acuan adalah *equal variances assumed*. Apabila nilai $\text{sign} < 0.05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi two sided p sebedar 0.025 yang artinya lebih kecil dari 0.05 berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *games* interaktif *wordwall* membuat hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada menggunakan media konvensional dari *papertest*.

B. PEMBAHASAN

Kelas X E 1 (kelas kontrol) dan kelas X E 2 (kelas eksperimen) adalah dua kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian dalam penelitian ini. Proses belajar di kelas eksperimen siswa menggunakan *games* interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran. (Dr. Herpratiwi 2016) menjelaskan menurut pandangan teori kognitivisme, siswa diberi kebebasan untuk memperluas pengetahuan yang telah mereka pelajari melalui diskusi dengan siswa lain, eksperimen, dan latihan. Ilmu pengetahuan akan maju dan tumbuh sebagai hasilnya. Selanjutnya, teori belajar konstruktivis menjelaskan bahwa upaya siswa sendiri adalah apa yang menyebabkan hasil belajar (Utomo 2011).

Proses pelaksanaan penelitian ini, peneliti pertama-tama membuat kisi-kisi dan mengajukan pertanyaan materi sejarah mengenai asal-usul nenek moyang dan jalur rempah di nusantara. 20 pertanyaan pilihan ganda dengan lima kemungkinan jawaban disajikan kepada siswa selama ujian.

Terdapat 20 pertanyaan dalam uji validitas, 5 ditemukan tidak valid dan dengan demikian dihilangkan. Menyisakan 15 pertanyaan yang tersisa untuk diproses. Selain itu, 17 dari 20 soal memenuhi persyaratan untuk digunakan berdasarkan analisis tingkat kesukarannya. Nana Sujana (2002:135) mengklaim bahwa tingkat kesulitan terbagi atas mudah, sedang, dan sulit. Tingkat kesulitan yang wajar adalah 0,25 hingga 0,75. Dianggap terlalu sulit jika kurang dari 0,25; Sebaliknya, jika tingkat kesulitannya lebih besar dari 0,75, itu dianggap terlalu mudah (Hanifah 2014). Selanjutnya dilakukan uji daya beda soal terdapat lima soal yang tidak bisa digunakan karena termasuk dalam kategori buruk dan 15 soal bisa digunakan. Setelah itu, uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan apakah soal dapat diandalkan atau tidak. Ada pertanyaan yang telah dievaluasi melalui uji validitas, tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Setelah 15 soal sisanya menjalani uji reliabilitas yang dinilai reliabel dengan skor 0,843.

Selanjutnya dilaksanakan *pretest* pada kedua kelas dengan hasil nilai tertinggi 73 dan terendah 27, jika dirata ratakan maka skor untuk kelas kontrol adalah 46.88. sedangkan kelas X E 2 sebagai kelas eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 87 terendah 27, dengan skor rata-rata 51.06. Setelah itu dilaksanakan *posttest* di kelas X E 1 sebagai kelas yang tidak mendapat perlakuan memperoleh nilai tertinggi 93 dan terendah 47, jika dirata ratakan maka skor untuk kelas tersebut adalah 72.30. sedangkan kelas yang diberi perlakuan memperoleh nilai tertinggi 100 terendah 60 dan jika dirata ratakan menjadi 78.79. Langkah selanjutnya melibatkan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t test* untuk menentukan apakah kelas yang menerima perlakuan, dan kelas yang tidak, memiliki hasil belajar yang berbeda. Uji-t dilakukan dengan menggunakan SPSS

versi IBM29, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,025 kecil dari 0,05, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa penggunaan *games* interaktif *wordwall* mempengaruhi pembelajaran siswa pada materi asal usul nenek moyang dan jalur rempah di Nusantara pada siswa SMAN 1 Pariangan.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, dimungkinkan untuk menjelaskan mengapa *games* interaktif *wordwall* membuat perbedaan hasil belajar siswa SMAN 1 Pariangan pada materi asal-usul nenek moyang dan jalur rempah-rempah di nusantara. Hal ini dilihat ketika membandingkan siswa yang menggunakan *games* interaktif *wordwall* dengan mereka yang tidak, atau yang hanya menggunakan media konvensional dari kertas. Hasil belajar rata-rata dari penggunaan *games* interaktif *wordwall* terlihat jelas lebih tinggi. Dengan demikian berarti penggunaan *games* interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran memberi pengaruh yang baik untuk hasil belajar siswa SMAN 1 Pariangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan *games* interaktif *wordwall* pada hasil belajar asal usul nenek moyang dan jalur rempah di Nusantara berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Pariangan. Kesimpulan ini didasarkan pada temuan penelitian, analisis data, dan pembahasan. Buktinya dapat dilihat pada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* kelas eksperimen (X E 2) sebesar 51.06 dibandingkan dengan kelas kontrol (X E 1) sebesar 46.88 dimana terlihat perbedaan yang tidak terlalu jauh dari kedua rata-rata tersebut. Namun, setelah diberi perlakuan di kelas eksperimen menggunakan *games* interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 78.79 dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 72.30. Terlihat perbedaan yang lumayan mencolok dari antara kedua nilai tersebut. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan uji *independent sample T test* berbantuan SPSS versi IBM29 dapat dilihat bahwa nilai sign sebesar 0.025 yang berarti < 0.05 dengan kesimpulan bahwa penggunaan *games* interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar asal usul nenek moyang dan jalur rempah di nusantara pada siswa SMAN 1 Pariangan, dilihat dari hasil analisis uji *independent sample t test* maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Kuntowijoyo. 1995. "Pengantar Ilmu Sejarah." 1–206.
- Santoso imam, madiistriyatno harries. 2021. *Metdologi Penelitian Kuantitatid*. edited by R. Asep. kota tangerang.
- Utomo, Cahyo Baudi. 2011. "Model-Model Pembelajaran Sejarah Yang Mengaktifkan." 1:1–93.

Jurnal :

- Amaliyatul Ulya, and Ahmad Arifi. 2021. "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6(1):80–94. doi: 10.14421/edulab.2021.61.07.
- Anwar, Sukino, and Erwin. 2022. "Komparasi Penerapan Kurikulum Merdeka Dan K-13 Di SMAN Abdusalam." 2(11):3557–66.
- Darmalaksana, Wahyudi. 2020. "Hasil Dan Pembahasan Untuk Artikel Konseptual." *Jurnal Kelas Menulis Fakultas Ushuluddin* 1(2):1–8.
- Dr. Herpratiwi, M. P. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran_Dr.Herpratiwi.Pdf.Crdownload.*
- Hanifah, Nani. 2014. "Pelajaran Ekonomi." *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta* 6(1):41–55.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, Ria Rahmatul Istiqomah. 2022. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.*
- Isnawan, Muhamad Galang, Universitas Nahdlatul, and Wathan Mataram. 2020. *Kuasi-Eksperimen.*
- Mahardika, Moch. Dimas Galuh. 2021. "Pendidikan Sejarah Indonesia." *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4(1):67–70.
- Masyithoh, Dkk. 2016. "Penelitian Eksperimen Penelitian Eksperimen." *Universitas Pendidikan Indonesia* 1–38.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. 2017. "Uji Normalitas Data Dan Homogenitas Data." *Dasar - Dasar Statistik Penelitian* 81, 90–91.
- Pamungkas, Dewa Akbar, Ali Imron, Muhammad Ilyas Marzuqi, and Dian Ayu Larasati. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS Oleh." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya* 10(01):67–78.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 2022. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2):81–88. doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.

Zirawaga, Victor Samuel, Adeleye Idowu Olusanya, and Tinovimbanashe Maduku. 2017.
“Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History.” *Journal of
Education and Practice* 8(15):55–64.