

Analisis Kebutuhan History Games Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMKN 9 Padang

Amadial Buyatma Putra^{1(*)}, Ridho Bayu Yefferson²

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

^(*) dialbuyatma28@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by teachers who did not use learning media in the history learning process, causing learning to become monotonous. Therefore, it is necessary to develop History Games learning media using the Wordwall application which can increase students' interest in historical material. The aims of this research are (1) to develop History Games learning media using the Wordwall Application at SMKN 9 Padang; (2) Exploring the use of History Games Using the Wordwall Application in history learning for students at SMKN 9 Padang. The methodology in this research uses Research and Development (R&D) methodology. The model used is the ADDIE model, analysis, design, development, implementation and evaluation, but this research only reaches the implementation stage. The results of research discussing needs analysis show that the problem of students' interest and enthusiasm in studying history is still lacking, because the learning process is not optimal, interactivity is low, and students do not understand history. We give this example in particular to the events of the Hindu-Buddhist kingdom period which are taken into account in the use of media, and currently still make history learning look monotonous and uninteresting, and the use of interactive learning media in learning is still lacking. Therefore, there is a need for innovative media that can increase students' interest and enthusiasm in learning in an interactive and fun way. The media used in research as a solution is History Games learning media using the Wordwall application. It includes diverse and varied games and contains historical material, which can provide clearer information and understanding of historical events. History Games learning media Using the Wordwall application which is used as a learning media is expected to provide solutions to the problems faced and increase students' interest and enthusiasm in learning history. So that learning content is created that is in accordance with the objectives of learning history

Keywords: Wordwall, History Learning Media, History Games, Development

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran *History Games* menggunakan Aplikasi *Wordwall* yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi sejarah. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran *History Games* menggunakan Aplikasi *Wordwall* di SMKN 9 Padang; (2) Mengembangkan pemanfaatan *History Games* menggunakan Aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada siswa SMKN 9 Padang. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metodologi Research and Development (R&D). Model yang digunakan adalah model ADDIE, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, namun penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi. Hasil dari penelitian pada pembahasan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa permasalahan mengenai minat dan semangat siswa dalam mempelajari sejarah masih kurang, karena proses pembelajaran

yang belum optimal, interaktivitas yang rendah, dan siswa yang belum memahami sejarah. Hal tersebut kami tunjukkan Khususnya pada peristiwa-peristiwa masa kerajaan Hindu-Budha yang turut diperhitungkan dalam penggunaan media, dan saat ini masih menjadikan pembelajaran sejarah terlihat monoton dan tidak menarik, serta Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Penggunaannya masih kurang. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar secara interaktif dan menyenangkan. Media yang digunakan dalam penelitian sebagai solusi adalah media pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall*. Ini mencakup permainan yang beragam dan bervariasi dan mengandung materi sejarah, yang dapat memberikan informasi dan pemahaman yang lebih jelas tentang peristiwa sejarah. Media pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi serta meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran sejarah. Sehingga tercipta buah konten pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : *Wordwall*, *Media Pembelajaran Sejarah*, *History Games*, *Pengembangan*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan mempunyai kekuatan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Guru mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Pasal 1 Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, guru adalah orang profesional yang tugas pokoknya mendidik, mengajar, membimbing peserta didik, membimbingnya menuju kedewasaan, memberi semangat dan memberi semangat kepada peserta didik pada pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah. Sistem pendidikan baru telah memperkenalkan Kebijakan Kurikulum Merdeka di seluruh jenjang pendidikan, khususnya universitas dan sekolah menengah, pada pembelajaran sejarah kurikulum merdeka belajar menitikberatkan pada keterampilan berpikir yang diselaraskan secara alamiah untuk menumbuhkan terbentuknya pribadi-pribadi mandiri yang sadar sejarah, serta berpedoman pada standar berbasis kurikulum dan badan evaluasi Pendidikan (Mastuhu, 2017).

Dalam perkembangannya Pendidikan juga memilikinya tidak dalam aspek kurikulum saja tapi dapat kita temui dan lihat didalam perkembangan teknologinya dan kita harus sadar akan hal itu, Kesadaran akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dengan mempermudah pencarian dan perolehan informasi (Noor, 2011). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan seseorang memperoleh informasi dan pengetahuan. Hal ini menuntut guru untuk dapat menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, namun tidak menghalangi alat-alat tersebut untuk memenuhi kebutuhan zaman, seperti penggunaan LCD, proyektor, dan lain-lain.

Pada masa sekarang para guru mempunyai tantangan nya tersendiri yang mana tertuang didalam kurikulum merdeka belajar yang menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pendidik dan fasilitator yang dituntut lebih mampu mendesain pembelajaran yang efektif dan inovatif. Perkembangan berbagai media teknologi informasi menjadi salah satu

landasan pokok dalam perkembangan pembelajaran abad 21 (Daryanto, n.d.). Selain itu guru dituntut meningkatkan kemampuan menguasai IT untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran, tugas-tugas ini semakin menantang, dan ini tidak hanya mencakup keterampilan intelektual tetapi juga keterampilan dalam memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Seorang guru juga harus memiliki pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi dan pengetahuan yang berasal dari gabungan ketiga jenis pengetahuan tersebut yaitu technological content knowledge (TCK), technological pedagogical knowledge (TPK), technological pedagogical content knowledge (TPACK). Dalam terapan teknologi dalam Pendidikan dapat kita terapkan pada media pembelajaran, Perkembangan media pembelajaran multimedia yang dapat merespon pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dan era globalisasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran termasuk proses pembelajaran sejarah (Muhson, 2010). Kita akan gunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan itu sangat efektif digunakan pada saat masa ini, urgensi dari penerapan media pembelajaran adalah memanfaatkan teknologi untuk bidang Pendidikan dan hal itu dapat membantu kita dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dikarenakan peserta didik menjadi minat dan tertarik dalam kelas karena media ini dibuat secara kreatif dan interaktif dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan praktek lapangan pada Januari-Juni 2022 di SMK N 9 Padang, peneliti menemukan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah tersebut yaitu pada penerapan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dan proses belajar terjadi hanya satu arah yaitu antara guru dan murid tidak ada interaksi antara guru dan murid tersebut di dalam kelas, berdasarkan pengamatan peneliti yang melaksanakan praktek lapangan di SMK N 9 Padang adalah terlihat metode belajar yang digunakan adalah metode konvensional dan kuno dan mengandalkan metode ceramah dan mencatat buku paket sejarah saja para murid pun menjadi malas dan tidak tertarik dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dan ini menjadi perhatian bagi peneliti yang mana pada masa sekarang media pembelajaran sudah wajib digunakan untuk menstimulasi peserta didik untuk menjadi semangat dalam menerima pembelajaran dikarenakan media pembelajaran tersebut dibuat secara kreatif dan interaktif dengan menambahkan teknologi kedalamnya. Peneliti Berkeinginan mengembangkan media pembelajaran di SMK N 9 Padang dan media tersebut adalah Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Selain itu, aplikasi *Wordwall* juga menyediakan banyak template permainan yang dapat digunakan secara gratis oleh para pendidik dan siswa (Sinaga & Soesanto, 2022). *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran online yang dirancang untuk guru dan siswa. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti flashcards, papan kata, tes kata, puzzle kata, dan permainan kata lainnya, *Wordwall* memungkinkan guru membuat konten pembelajaran yang menarik

dan menarik perhatian siswa. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan gambar, teks, audio, dan video. Siswa dapat berinteraksi dengan konten, menjawab pertanyaan, memindahkan kartu, menyusun puzzle, dan berpartisipasi dalam permainan kata yang menyenangkan.

Wordwall sangat penting sebagai media pembelajaran karena memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah membuat lingkungan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur permainan dan aktivitas yang ditawarkannya, *Wordwall* memiliki kemampuan untuk mempertahankan minat dan dorongan siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih menarik daripada hanya mendengarkan ceramah atau membaca buku teks (Destiana & Purwanto, 2024). Peneliti menggunakan *Wordwall* karena memiliki berbagai macam fitur permainan dan template dan beragam yang membantu guru untuk meningkatkan kreatifitasnya, ada beberapa fitur permainan dalam *Wordwall*: Word Search, Crossword Puzzle, Quiz, Matching Activities, Flashcards, Anagrams, Sentence Scramble, Hangman, Multiple Choice, Fill in the Blanks, Sequencing Activities, Spelling Activities.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* juga menjadikan proses pembelajaran lebih efisien sebab tidak hanya bisa dilakukan pada pertemuan di ruangan kelas saja, melainkan dapat digunakan peserta didik pada saat dirumah. Terlepas dari sisi positif aplikasi *Wordwall*, dilain sisi juga masih terdapat kekurangannya yakni aplikasi *Wordwall* sangat bergantung pada jaringan internet (Hasanah et al., 2023).) Keuntungan dari *Wordwall* adalah tidak harus membayar untuk fungsi dasar aplikasi. Ada banyak fitur permainan pendidikan yang tersedia untuk siswa, dan siswa dapat menggunakannya hanya dengan mengakses tautan yang dibagikan oleh guru (Sari & Yarza, 2021).

Peneliti telah menemukan beberapa Penelitian serupa dengan penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 oleh Afwan, B., Suryani, N., dan Ardianto, D.T. dengan judul Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah di Era Digital. Penelitian ini menjelaskan rendahnya motivasi belajar siswa akibat terbatasnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan penggunaan media multimedia interaktif diperlukan untuk menunjang pembelajaran sejarah dan meningkatkan kemampuan siswa (Afwan & Suryani, n.d.). Kesimpulan yang peneliti dapat dari beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* sangat efektif diberlakukan di sekolah-sekolah karena dapat memstimulasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar, serta membantu guru dalam memanfaatkan teknologi di bidang Pendidikan dan meningkatkan pengetahuan pedagogik guru serta kreatifitas guru dalam melakukan variasi pada metode pembelajaran.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah memaparkan analisis kebutuhan mengenai penggunaan media dan solusi yang tepat dalam proses pembelajaran sejarah. Namun jika penelitian diatas menyarankan bahwa solusi yang dibutuhkan adalah media multimedia interaktif, maka penelitian ini lebih spesifik pada media multimedia berupa permainan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media permainan sejarah menggunakan aplikasi *Wordwall* pada

pembelajaran sejarah kelas X SMKN 9 Padang. Hasil analisis kebutuhan mengenai penggunaan aplikasi *Wordwall* diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidikan sejarah di masa depan khususnya penggunaannya di SMKN 9 Padang.

Penggunaan Media Pembelajaran *History Games* menggunakan aplikasi *Wordwall* yang akan dikembangkan menerapkan materi ajar Kerajaan Bercorak Hindu-Budha untuk kelas X fase E, penggunaan *Wordwall* yang dipilih peneliti sebagai media karena materi kerajaan yang sangat kompleks dan padat yang dapat membuat peserta didik menjadi bosan, maka peneliti memilih *Wordwall* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena media tersebut berupa permainan interaktif yang mana dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memanfaatkan teknologi di bidang Pendidikan dan mudah di akses oleh peserta didik dan guru dan praktis bisa menggunakan *smartphone* masing masing siswa untuk mengakses *Wordwall* tersebut.

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti itu sendiri. Diharapkan dengan dikembangkannya Media Pembelajaran History Game Menggunakan Aplikasi *Wordwall* untuk guru, guru mampu mengubah sikap pendidik dalam mengelola pembelajaran dengan memosisikan diri menjadi koordinator dan fasilitator yang fleksibel sehingga kegiatan pembelajaran dirancang lebih efektif, baru dan lebih menarik. Dan, praktik bagi guru Media Pembelajaran History Game Menggunakan Aplikasi *Wordwall*, dapat digunakan dengan baik di kelas. Dan bagi siswa dalam mengembangkan Media Pembelajaran History Game Menggunakan Aplikasi *Wordwall*, kami berharap dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa serta minat belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk memberikan gambaran obyektif (deskripsi) terhadap suatu fenomena tertentu. (Elvis & Parulian, 2012). Metode deskriptif adalah pencarian fakta-fakta dengan interpretasi yang tepat; penelitian deskriptif tidak hanya mengkaji masalah-masalah sosial tetapi juga prosedur-prosedur yang dapat diterapkan pada masyarakat dan situasi tertentu, termasuk hubungan antara proses dan dampak dari hal-hal dan fenomena yang sedang berlangsung suatu metode penelitian yang berupaya mendeskripsikan obyek atau obyek kajian menurut apa adanya (Hardani (last) et al., 2020). Dua metode pengumpulan data, panduan wawancara dan kuesioner, umumnya digunakan dalam penelitian deskriptif dengan penggunaan kuesioner (Hardani (last) et al., 2020). Pada penelitian ini hanya menggunakan teknik wawancara dan observasi untuk mendapatkan data berupa informasi mengenai permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Wawancara dilakukan kepada tenaga pendidik (Guru sejarah) dan peserta didik di SMKN 9 Padang. Sebelum melakukan wawancara peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi lokasi dan kondisi pembelajaran sejarah di kelas X SMKN 9 Padang pada saat melakukan kegiatan PLK. Kegiatan observasi yang dilakukan peneliti dalam rangka memperoleh data adalah dengan mengumpulkan dokumen dan perangkat pembelajaran sejarah dari pendidik yang mengajar di kelas X yakni bapak Drs. Eriswan.

Pengambilan sampel pada penelitian ini hanya terbatas pada 2 kelompok saja yaitu dari tenaga pendidik (Guru Sejarah) dan para siswa kelas X Tata Boga I, dalam penelitian ini pengambilan sampel sudah disesuaikan dengan mengambil sekitar 30 orang dan menggunakan Teknik analisis data yang telah disesuaikan. Demikianlah metode deskriptif yang saya gunakan untuk mengkaji dan menganalisis serta mendeskripsikan tentang Analisis Kebutuhan *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMKN 9 Padang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa. Hal ini terlihat dari hasil wawancara peneliti dengan Drs. Eriswan, selaku guru sejarah di SMKN 9 Padang, merasa kesulitan bagi siswanya untuk memahami materi sejarah selama pembelajaran yang panjang tersebut. Siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan atau memberikan penjelasan saat belajar menunjukkan kesulitan dalam memahami materi sejarah. Ketika saya melakukan observasi lapangan pada saat melakukan PLK di SMK N 9 Padang saya melemparkan pertanyaan tentang sejarah kuno Indonesia yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya untuk mengetes siswa, namun Sebagian besar siswa tidak mampu menjawab atau menjelaskannya kembali dengan baik. Itu diperkuat dengan pernyataan Bapak Eriswan selaku guru disana yang mengaku bahwa peserta didik tidak memperhatikan pelajaran sejarah dikarenakan membosankan.

Maka dari itu peneliti ingin menjadikan Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* sebagai solusi untuk media pembelajaran untuk menunjang pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasakan bosan ketika melakukan pembelajaran sejarah. Melalui media permainan *Wordwall* yang ditampilkan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik.

2. Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Drs. Eriswan guru sejarah SMKN 9 Padang, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam melakukan belajar sejarah dan mempermudah dalam menyampaikan materi sejarah. Menurut bapak Eriswan, media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran sejarah dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pada Zaman modern sekarang dan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat guru dituntut untuk kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran dan fasih dalam memanfaatkan teknologi dan ini termasuk dalam salah satu kemampuan pedagogik seorang guru (Irfani & Yefterson, 2021).

Media yang dibutuhkan sekarang adalah media yang dapat menarik perhatian siswa dengan menstimulasinya dengan sebuah hal yang baru seperti games atau permainan dan bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar. Dan dibutuhkan media yang update, kekinian, menarik dan akrab dengan generasi

milennial dan menggunakan teknologi yang sudah berkembang, Apalagi materi dalam pembelajaran sejarah mendapatkan stigma membosankan dari para peserta didik dan peranan media pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru sejarah seringkali kesusahan dalam menjelaskan materi sejarah yang panjang dan padat, akibatnya waktu pelajaran yang terbatas dan materi tidak tersampaikan dengan optimal dan itu sangat berpengaruh dalam akademik nya.

Peneliti menyimpulkan bahwa media yang dibutuhkan oleh seorang pendidik adalah media yang mampu untuk memberikan peserta didik sebuah pengalaman yang bisa memberikan sebuah pembelajaran yang optimal. Melalui media yang dibuat oleh tenaga pendidik dan dapat menaikkan minat belajar terhadap pembelajaran sejarah secara aktif bukan pasif yang menunggu penjelasan dari guru saja dalam menjelaskan materi sejarah. Media harus dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan peneliti memutuskan menggunakan Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall*.

3. Analisis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar (Siregar & Yefterson, 2022). Media yang digunakan guru belum dioptimalkan dan tidak memiliki variasi yang banyak oleh guru SMKN 9 Padang. Beberapa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, artinya banyak siswa yang tidak memahami isinya dan menganggap pembelajaran membosankan dan tidak menarik. Akibatnya fitur-fitur pada media pembelajaran tidak akan berfungsi secara optimal, Permasalahan lainnya adalah keterbatasan fasilitas seperti infokus dan jaringan internet. Jumlah infokus yang tidak banyak berbanding dengan jumlah kelas yang banyak, hal ini membuat para guru tidak bisa menggunakan infokus untuk menampilkan power point didepan kelas sehingga hal ini juga menghambat para guru untuk menggunakan media pembelajaran di kelas. Media yang biasa digunakan oleh guru adalah media visual. Penelitian ini menawarkan sebuah kemudahan mengingat, mengerti dan memahami akan materi dari sejarah karena peserta didik akan lebih cepat mengingat gambar-gambar yang ditampilkan dari Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* tersebut. Lewat Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* ini diharapkan bisa menciptakan pembelajaran yang jauh lebih menyenangkan dan dapat menstimulus peserta didik serta meningkatkan minat belajar.

4. Analisis Materi Pembelajaran

Peneliti telah melakukan analisis materi yang akan di masukkan dalam pembelajaran kepada peserta didik dan akan digunakan ke dalam Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall*. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah materi Sejarah Indonesia Kuno (masuknya hindu buddha ke indoneisa). Materi ini dipelajari dikelas X fase E pada semester genap yang terdapat pada kurikulum merdeka. Materi ini sangat cocok untuk digunakan karena mengharuskan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dalam tujuan pembelajaran peserta didik dituntut untuk menganalisis kehidupan bangsa Indonesia, dibidang politik, sosial,

ekonomi. Pada materi menggambarkan dari awal agama Hindu dan Buddha ke Nusantara sampai dengan berakhirnya pengaruh dari kedua agama tersebut di nusantara. Materi masuknya Hindu Buddha ke Nusantara ini juga mudah untuk dijadikan sebagai materi media pembelajaran dikarenakan materi ini cukup Panjang dan padat, adanya variasi fitur dalam *Wordwall* yang mana akan dipakai oleh peneliti juga dapat membantu memberikan variasi dalam pembelajaran dan akan menarik minat peserta didik serta tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar. Melalui pemanfaatan media terjadi proses kognitif yang lebih tinggi dengan menempatkan siswa melatih kemampuan berfikir historis (Herdianto & Yefterson, 2021). Diharapkan peserta didik dapat memahami materi dengan optimal dan tidak lagi merasa bosan lalu mengambil nilai-nilai positif selama proses pembelajaran berlangsung. Materi ini sesuai dengan materi yang terdapat di dalam kurikulum merdeka dapat kita lihat dari CP (Capaian Pembelajaran) dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) kelas X fase E berikut ini :

Table 1. CP dan ATP Kurikulum Merdeka kelas X fase E

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
Peserta didik Fase E diharapkan mampu memahami konsep dasar, menganalisis, dan mengidentifikasi serta mengevaluasi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta dikumpulkan dalam bentuk tulisan atau lainnya.	10. 3 Menganalisis dan Mengidentifikasi perkembangan kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Budha di Indonesia. 10.3.1 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia.

Tabel 2. Indikator Materi Sejarah Indonesia Kuno

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	INDIKATOR MATERI
10.3 Menganalisis dan Mengidentifikasi perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	1.1.1. Peserta didik mampu mengidentifikasi proses masuk dan berkembang Hindu Budha 1.1.2. Peserta didik mampu mengidentifikasi letak, awal berdiri, masa kejayaan, masa keruntuhan Kerajaan Hindu Budha (Kerajaan Sriwijaya, Tarumanegara, Kutai, Majapahit, Singosari) 1.1.3. Peserta didik mampu mengidentifikasi letak, awal berdiri, masa kejayaan, masa keruntuhan Kerajaan lokal yang bercorak Hindu-Budha (Kerajaan Melayu) 1.1.4 Peserta didik mampu memaparkan bukti peninggalan Kerajaan Hindu-Budha Kerajaan Sriwijaya, Tarumanegara, Kutai, Majapahit, Singosari) dan Kerajaan lokal yang bercorak Hindu-Budha (Kerajaan Melayu).

5. Analisis Lingkungan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap lingkungan sekitar SMKN 9 Padang, mulai dari sarana dan prasarana, seperti ketersediaan infokus, colokan, laptop dan jaringan internet. Secara geografis lokasi SMKN 9 Padang ini berada di pusat kota yang membuat sinyal internet mudah di dapatkan. Hal ini akan mempermudah para guru dan peserta didik menggunakan internet untuk pembelajaran, dan sebagai tempat belajar mengajar. Jumlah infokus disana cukup terbatas juga membuat guru tidak leluasa menggunakan infokus tetapi Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* ini dapat digunakan tanpa infokus karena dapat diakses menggunakan gadget masing masing peserta didik disana dan itu sangat praktis bagi guru, hal ini dapat dimanfaatkan oleh para guru sebagai menaikkan minat siswa dikarenakan menggunakan teknologi terbaru berupa gadget atau smartphone yang pada awalnya dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa dan sekarang para guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* di SMKN 9 Padang, perlu untuk dikembangkan. Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* sangat dibutuhkan dikarenakan sesuai dengan tingkat ketertarikan peserta didik untuk mencari materi pembelajaran sejarah di internet menggunakan android mereka masing-masing. Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* ini juga dapat membantu tenaga pendidik untuk mengatasi keterbatasan tenaga pendidik dalam memenuhi muatan materi sejarah dan membantu peserta didik untuk belajar materi sejarah secara mandiri menggunakan *Wordwall* yang telah diberikan dari guru melalui android, serta membantu guru dalam memanfaatkan teknologi serta juga memanfaatkan android siswa untuk digunakan saat belajar dan melakukan kegiatan bermanfaat dengan android tersebut, tidak hanya itu Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* juga membantu guru dalam mengatasi kekurangan sarana dan prasarana di sekolah tersebut dikarenakan Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* ini mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Media Pembelajaran *History Games* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan telah mendapatkan kriteria sangat layak oleh ahli materi sejarah. Dengan hadirnya bahan ajar ini akan membantu tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., & Suryani, N. (n.d.). *Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital*.
- Daryanto, J. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa*

Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar.

- Destiana, R., & Purwanto, P. (2024). Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 117–123. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p117-123>
- Elvis, Purba. F., & Parulian, S. (2012). *Metode Penelitian*. Percetakan Sadia.
- Hardani (last), Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Herdianto, H., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pembelajaran Sejarah Guna Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 3(1).
- Irfani, R., & Yefterson, R. B. (2021). *Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. 3(1), 13.
- Mastuhu, M. (2017). Pendidikan Agama Islam Indonesia Sebagai Subsistem Pendidikan Nasional. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 4(2). <https://doi.org/10.32729/edukasi.v4i2.173>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Noor, H. E. T. (2011). *Pergeseran Paradigma Global Dan Pengaruhnya Terhadap Dunia Pendidikan (Tinjauan Pustaka)*. 10(21).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall pada pembelajaran ipa bagi guru-guru sdit al-kahfi. *selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media

Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI/F SMAN 7 Padang. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 114–125. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.540>