

# **PENGUNAAN MODEL *GAME BASED-LEARNING* DENGAN BANTUAN MEDIA *CROSS HISTORIC* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR**

**Arin Aryana<sup>1</sup>, Shelia Irvana P<sup>2</sup>, Muhammad Faizal<sup>3</sup>, Bayu Marscellino<sup>4</sup>, Zidan Apreilan<sup>5</sup>.**

Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP , Universitas siliwangi, Indonesia

[212171070@student.unsil.ac.id](mailto:212171070@student.unsil.ac.id), [212171072@student.unsil.ac.id](mailto:212171072@student.unsil.ac.id),

[212171081@student.unsil.ac.id](mailto:212171081@student.unsil.ac.id), [212171083@student.unsil.ac.id](mailto:212171083@student.unsil.ac.id),

[212171089@student.unsil.ac.id](mailto:212171089@student.unsil.ac.id)

## **ABSTRAK**

Artikel ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Cross Historic* dalam pembelajaran sejarah di abad 21. Dalam pembelajaran sejarah media pembelajaran masih sangat sedikit dan perlu penggunaan media terbaru yang mengikuti perkembangan teknologi 5.0 yang bisa membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik belajar sejarah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Cross Historic* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian literature review dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. penelitian literature review yaitu, penelitian yang mengandalkan data sekunder dalam menyusun datanya yang berasal dari buku, jurnal, makalah penelitian, dan sumber tertulis lainnya. Indikator tercapainya keberhasilan penggunaan *Cross Historic* menghasilkan 1) kegiatan pembelajaran lebih interaktif, 2) penyampaian materi menarik minat siswa, 3) waktu belajar lebih singkat, 4) media tepat untuk mendukung materi, 5) mudah digunakan/diaplikasikan. Berdasarkan beberapa indikator terkait penggunaan game based learning *Cross Historic* sangat cocok digunakan pada kemajuan teknologi 5.0 yang membuat siswa tidak jenuh saat belajar tentang sejarah.

**Kata kunci : Pembelajaran Berbasis Aplikasi, Pembelajaran Sejarah, Aplikasi *Cross Historic*, Teknologi 5.0**

## **ABSTRACT**

This article discusses the use of *Cross Historic* application-based learning media in history learning in the 21st century. In learning history there are still very few learning methods and it is necessary to use the latest methods that follow technological developments 5.0 which can make students more motivated and interested in learning history. The results of the study show that students who use learning media based on the *Cross Historic* application have better learning outcomes compared to students who use traditional learning methods. The research method used is a literature review research method using a qualitative approach. Literature review research is research that relies on secondary data in compiling data from books, journals, research papers, and other written sources. Indicators of successful use of *Cross Historic* produce 1) more interactive learning activities, 2) delivery of material attracts students' interest, 3) shorter learning time, 4) appropriate media to support the material, 5) easy to use/apply. Based on several indicators related to the use of game based learning *Cross Historic* it is very suitable for use in technological advances 5.0 which makes students not bored when learning about history.

**Keywords: Application-Based Learning, Historical Learning, Cross Historic Applications, Technology 5.0**

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah segala usaha yang sengaja dilakukan oleh instruktur untuk memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan belajar. Nasution (2005:12) mendefinisikan belajar sebagai proses penataan atau pengaturan lingkungan dan menghubungkannya dengan anak didik guna memperlancar proses belajar. Gulo (2004: 24) mendefinisikan belajar sebagai usaha untuk memaksimalkan kegiatan belajar melalui rancangan lingkungan belajar yang optimal. Di samping itu, kata pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diprediksi dapat memfasilitasi siswa dalam mempelajari segala sesuatu, dan peran guru berubah menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (1992) bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang dilakukan guru untuk mengelola fasilitas dan sumber belajar yang tersedia agar dapat dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran

adalah proses interaksi antara peserta didik, pengajar, dan bahan pelajaran yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik (guru), dan aktivitas pembelajaran pedagogik pada siswa itu sendiri, dan berproses secara sistematis melalui rancangan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pembelajaran tidak hanya terjadi secara cepat, tetapi juga terjadi secara bertahap yang ditandai dengan kualitas tertentu. Pembelajaran adalah kegiatan yang berlangsung melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, dipahami sebagai interaksi antara siswa, instruktur, dan bahan pembelajaran dalam lingkungan belajar. Dengan demikian, keefektifan suatu proses pembelajaran bergantung pada ketiga faktor tersebut.

Dalam tugasnya membina karakter bangsa, pendidikan sejarah memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus. Maka, pendidikan sejarah harus meningkatkan relevansi dan fungsinya dalam masyarakat seiring dengan

dinamika zaman yang terus berubah. Menyikapi Revolusi Industri 4.0, beberapa penelitian terkait pendidikan sejarah telah dilakukan (Agung, 2021; Naredi, 2019). Ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk membayangkan paradigma baru untuk Society 5.0, yang meningkatkan pendidikan sejarah sebagai sarana untuk membangun identitas individu sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan komunitas global. Pendidikan sejarah harus berani menjawab persoalan lokal-global, bukan hanya fokus pada persoalan identitas nasional. Perubahan paradigma ini diharapkan terjadi dalam bidang pembelajaran sejarah, termasuk fitur bahan ajar dan proses pembelajaran. Upaya implementasinya mencerminkan program Merdeka Belajar yang saat ini digunakan.

Pembelajaran sejarah selama ini masih banyak menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan tugas, yang seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mencari alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi Cross Historic merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang sedang populer

saat ini. Aplikasi Cross Historic dapat membantu siswa untuk memahami konsep dan memvisualisasikan informasi secara lebih jelas, sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Cross Historic juga dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi Cross Historic dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran biasanya terhubung dengan penggunaan teknologi digital di abad ke-21. Begitu pula saat belajar sejarah. Oleh karena itu, guru sejarah yang sebagian besar adalah generasi dalam masa peralihan digital yang diwajibkan harus mahir dalam memanfaatkan berbagai aplikasi digital, mengemas bahan ajar secara digital, menghasilkan berbagai media pembelajaran berbasis digital, dan menyampaikan pembelajaran inti berbasis teknologi. Sudut pandang ini benar dan esensial bagi perkembangan Revolusi Industri 4.0. Persoalannya, tidak ada jaminan bahwa keajaiban teknologi digital yang kini

dikuasai oleh digital disegala aspek kehidupan bisa membekali mereka dengan pengetahuan sejarah yang mendalam. Inilah sulitnya mempelajari sejarah sebagai persiapan menghadapi periode Society 5.0 yang menempatkan manusia sebagai pusat peradaban.

Peluang tersebut dijawab melalui program Merdeka belajar yang menjadi kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Merdeka belajar pada intinya dimulai dari kemerdekaan untuk berpikir. Hal ini berpengaruh dalam proses pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar menyenangkan dan bermakna. Pada tataran pendidikan tinggi, merdeka belajar yang mendorong siswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja (Junaidi, 2020). Merdeka Belajar memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pelajaran yang disukai. Kebijakan ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pada pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi siswa dalam masa sekolah dapat dilaksanakan dengan beberapa cara. Pertama, mengikuti seluruh proses pembelajaran sesuai masa dan beban

belajar. Kedua, mengikuti proses pembelajaran untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di jam pelajaran.

Dewasa ini, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam proses pendidikan di sekolah (Abdullah, 2016). Peran utama media pembelajaran adalah sebagai alat untuk proses belajar mengajar, yang mempengaruhi motivasi, keadaan, dan lingkungan belajar (Falahudin, 2014).

Mempelajari sejarah di sekolah seringkali tidak efektif dan tidak konsisten dengan hasil yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran sejarah, posisi guru di dalam kelas masih dominan, dan partisipasi siswa masih terbatas, sehingga pembelajaran masih bersifat searah. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat, pengajar harus mampu mengaktifkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dirancang untuk menarik minat siswa. Pembelajaran Sejarah akan menjadi hidup dan segera dapat diterapkan pada kehidupan

siswa sekarang dan masa depan yang terfokus melalui pemanfaatan bahan pembelajaran sejarah yang menarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk membangun media pembelajaran sejarah, karena ceramah adalah cara pengajaran yang paling umum. Instruktur harus kreatif dalam memproduksi media pembelajaran agar siswa terlibat dan dapat memahami topik dengan lebih mudah (Alvionita, 2015).

Mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran sulit dalam praktiknya. Guru yang tidak terbiasa dengan penggunaan media dalam pendidikan percaya bahwa media adalah hiburan, sedangkan proses pembelajaran adalah usaha yang sungguh-sungguh. Ungkapan ini digunakan sebagai alasan oleh pendidik yang tidak terbiasa dengan penggunaan media dalam pendidikan. Mereka masih terbiasa menggunakan pendekatan tradisional, seperti metode ceramah (Amirudin & Suryadi, 2016). Padahal, sudah ada pendidik yang bisa menggunakan media power point. Sayangnya, instruktur hanya menyajikan presentasi PowerPoint yang dia buat sendiri. Tanpa menugaskan siswa untuk membuat slide PowerPoint kemudian melakukan debat dan presentasi tentang topik tertentu. Jadi, boleh dikatakan

bahwa pembelajaran masih berpusat pada pengajar saja. Ini belum memeriahkan kelas, terutama jika instruktur baru saja menyalin dan menempelkan informasi instruksional ke dalam presentasi PowerPoint. Dengan demikian, sama halnya dengan siswa mempelajari kembali isi dari buku pelajaran atau LKS (Mirzachaerulsyah, 2017)

Untuk meningkatkan keterlibatan dan kesuksesan siswa dalam situasi ini, guru harus kreatif dalam teknik manajemen kelas mereka. Melihat permasalahan tersebut di atas dan kajian pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, diperlukan inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi, dan menawarkan media pembelajaran yang cukup dan beragam. Pembelajaran berbasis game, terkadang dikenal dengan Game Based Learning, merupakan salah satu metode inovasi dalam pendidikan. Motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan sebagai alat pengajaran. Game mampu membangun gaya belajar mereka sendiri, yang mungkin menyebabkan generasi yang memainkannya memiliki cara berpikir yang berbeda dari yang tidak. Bermain game edukasi mendorong

pemikiran yang lebih rileks dan termotivasi dalam mempelajari materi.

Penggunaan model pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan Cross Historic sebagai media pembelajaran dimana siswa mencari kata-kata untuk mengingat konten materi yang dipelajari sebelumnya merupakan solusi terbaik, yang juga didukung oleh pendapat menurut Kemp dalam Riadi dan Bedriati (2014) tentang kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain 1) penyajian materi ajar menjadi lebih standar, 2) kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, 3) kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, 4) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, 5) kualitas belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, 7) meningkatkan sifat positif siswa dan proses belajar menjadi lebih baik, dan 8) memberi nilai positif bagi pengajar.

Jadi berdasarkan semua pendapat para ahli diatas tentang efektivitas pembelajaran sejarah di abad 21 ini yang juga sedang memasuki era revolusi teknologi 5.0, Dapat disimpulkan bahwa sangat diperlukan inovasi dalam media pembelajaran karena untuk saat ini media yang digunakan dalam pembelajaran

sejarah masih sangat sedikit sehingga menimbulkan rasa bosan dan malas di dalam diri siswa saat pembelajaran sejarah berlangsung di kelas. Untuk menunjang penyampaian materi pembelajaran sejarah akibat kurang menarik serta inovatif media pembelajarannya yang digunakan oleh guru, Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berbasis game based learning seperti Crosshistoric sangat cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas. Sebab adanya media Crosshistoric membawa inovatif dan pembaharuan yang bisa membuat belajar sejarah menjadi menyenangkan bahkan bisa menarik minat belajar siswa sehingga siswa tidak memiliki anggapan lagi kalau belajar sejarah pasti membosankan.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Studi literature merupakan penelusuran penelitian kepustakaan dari berbagai jurnal, buku, dan artikel lainnya guna membentuk suatu tulisan lain mengenai topik yang diangkat (Marzali, 2016). Tujuan metode ini adalah untuk mendapatkan fondasi yang kuat untuk membangun suatu kerangka berpikir baru sehingga dapat dikelompokkan

berdasarkan variasi pemahaman yang didapatkan (Kartiningrum, 2015). Studi literature dapat dilakukan setelah peneliti menentukan topik tertentu yang akan dibahas sebelum melakukan pengambilan data (Darmadi, 2011). Data yang digunakan dalam studi literature dapat bersumber dari beranekaragam artikel seperti buku teks, jurnal, artikel, dan sumber lainnya selama masih berkaitan dengan konsep yang diteliti (Kartiningrum, 2015).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian studi literature atau studi pustaka dilakukan dengan cara mengandalkan data sekunder yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Berbagai buku, jurnal, makalah penelitian, dan sumber tertulis lainnya digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan permainan crossword dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gagasan game crossword

dalam pembelajaran sejarah yang mengukur banyak kecerdasan dan membentuk motivasi berprestasi akademik siswa. Penelitian ini mempelajari pengaruh penggunaan game edukasi pembelajaran sejarah yang berbeda untuk mendorong setiap siswa yang berprestasi rendah dalam kelompok belajar dengan mengadopsi strategi pengajaran baru. Itu untuk melihat peningkatan yang menguntungkan dalam motivasi belajar.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena yang temuannya dengan memperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. serta pendekatan ini menggunakan bahasa yang informal dan personal. Pendekatan ini juga menggunakan logika induktif melalui kategorisasi data yang didapatkan selama penelitian berlangsung sehingga menghasilkan pola atau teori yang mampu menjelaskan fenomena yang terjadi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. PEMBELAJARAN SEJARAH DI ABAD 21**

Pembelajaran sejarah pada abad ke-21 sangat penting karena sejarah memberikan pemahaman tentang masa lalu yang dapat membantu kita memahami dan menghargai perbedaan budaya, keyakinan, dan tradisi. Pembelajaran sejarah juga dapat membantu kita

dalam memahami asal-usul masalah yang sedang dihadapi saat ini dan memberikan wawasan untuk menghadapi tantangan masa depan. Barton, K. C. (2018).

Namun, pembelajaran sejarah pada abad ke-21 tidak dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pada abad sebelumnya. Teknologi telah mengubah cara kita belajar dan memperoleh informasi, dan sekarang kita memiliki akses ke sumber daya dan informasi yang lebih banyak dan beragam. Stearns, P. N. (2019).

Setelah era Revolusi Industri 4.0, lahirlah era Society 5.0, dengan Society 5.0 menjadi solusi dari permasalahan yang muncul akibat era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan dunia yang ditandai dengan chaos, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas. Society 5.0 menuntut siswa dan masyarakat secara keseluruhan untuk dapat berpikir kritis dan konstruktif, dan jika kita telaah, ternyata guru-guru kita belum mampu mengajar dengan metode tersebut, artinya banyak siswa yang tidak memiliki sikap kritis konstruktif. cara berpikir. Jika demikian, maka suatu negara tidak dapat memenuhi persyaratan Society 5.0. Belum tersedia untuk menghadapi era revolusi 5.0.

Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pembelajaran sejarah pada abad ke-21 atau di era peralihan 4.0 dengan era 5.0 dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memberikan akses ke sumber daya dan informasi yang lebih banyak dan beragam. Siswa dapat menggunakan arsip online, video, podcast, dan platform pembelajaran virtual untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sejarah. Selain itu, sumber daya digital juga dapat membantu siswa dalam mempelajari sejarah secara visual dan interaktif. Berson, M. J. (2019).

Hal tersebut tidak terlepas dari gambaran siswa yang memandang sejarah sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, dan sulit dipahami ketika mempelajari sejarah (Alfian, 2011; Sayono, 2013). Hal ini juga disebabkan oleh persepsi yang terkait dengan pembelajaran sejarah yang lebih menekankan pada hafalan dan masuk ke dalam ranah kognitif. Masalah ini menjadi semakin sulit bagi pengajar sejarah di abad ke-21, karena menuntut guru untuk lebih inovatif dengan teknologi, terutama agar siswa kehilangan citra yang mereka miliki tentang belajar sejarah.

Sejarah memberikan pemahaman tentang masa lalu yang dapat membantu kita memahami dan menghargai perbedaan budaya, keyakinan, dan tradisi. Namun, cara kita belajar dan memperoleh informasi telah berubah seiring dengan perkembangan teknologi



informasi dan komunikasi (TIK). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah pada abad ke-21 harus lebih inovatif, inklusif, dan relevan untuk siswa. Wineburg, S. (2018)

Pola pikir dan kreasi calon siswa dipengaruhi oleh strategi pembelajaran sejarah mereka. Membantu siswa dalam belajar adalah strategi yang dapat digunakan instruktur saat mengajar sejarah. Proses pembelajaran berpusat pada tutor. Satu-satunya sumber informasi di kelas adalah instruktur. Guru menjelaskan pelajaran, siswa diberi waktu untuk menuliskan catatan dari papan tulis, menyelesaikan soal-soal latihan, kemudian dilanjutkan dengan penilaian. Untuk siswa dengan nilai yang sangat baik, guru harus memberikan penghargaan. Namun, guru belum melakukan tindakan khusus/perbaikan terhadap siswa yang mendapat nilai jelek.

Pelajaran sejarah di sekolah berperan penting dalam pembentukan jati diri bangsa. Namun, harus diakui juga bahwa makna ajaran sejarah tidak dapat berkembang tanpa usaha yang disengaja. Setiap siswa belajar dengan cara yang unik, sehingga merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan metode yang efektif untuk membantu semua siswa belajar. Beragam studi menunjukkan bahwa beberapa bentuk pedagogi secara konsisten lebih efektif daripada yang lain dalam membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang keterampilan abad ke-21. Menurut Scott (2015), pedagogi yang dimaksud meliputi strategi pembelajaran personal, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran informal (Zubaidah, 2016: 8-9).

Menurut Kochhar, tujuan pembelajaran sejarah di SMA adalah sebagai berikut: (1) Memberikan pemahaman tentang fase-fase perkembangan masyarakat Indonesia dari abad ke abad. (2) Tumbuhnya apresiasi terhadap berbagai aspek budaya Indonesia dan rasa bangga atas prestasi bangsa Indonesia di berbagai daerah. (3) Menumbuhkan pemahaman kritis tentang masa lalu untuk membebaskan siswa dari prasangka irasional dan fanatik, picik, dan komunalisme, serta mencerahkan mereka dengan pemikiran ilmiah dan berorientasi ke masa depan. (4) Memperoleh apresiasi terhadap perpaduan budaya Indonesia, kekayaan dan keragamannya, serta proses perkembangannya, yaitu proses perubahan internal budaya Indonesia, interaksinya dengan budaya lain, dan pengaruh budaya. (5) Menumbuhkan kemampuan menelaah persoalan-persoalan kontemporer dalam masyarakat Indonesia dari sudut sejarah. (6) Memajukan kajian perkembangan Indonesia dan hubungannya dengan sejarah evolusi peradaban manusia secara keseluruhan. (7)

Kembangkan pemahaman tentang proses perubahan sehingga pemahaman siswa tentang proses perubahan saat ini ditingkatkan dan rasa hormat terhadap aspirasi untuk menciptakan tatanan sosial ditanamkan. (8) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan monumen bersejarah dan mendorong partisipasi dalam pelestariannya (Anis, 2013: 158-159).

Secara teoritis, pembelajaran sejarah pada abad ke-21 harus mencakup materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan sejarah, yaitu berkembangnya peserta didik yang mampu mengambil keputusan dan menghasilkan tanggapan yang rasional terhadap masalah-masalah kemasyarakatan. Materi pembelajaran sejarah juga harus membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta nilai-nilai fundamental dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain keterampilan abad 21, materi pembelajaran sejarah harus menumbuhkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Syaputra & Sariyatun, 2019: 24).

Sejalan dengan pendapat Trilling & Hood (1999:8) mengidentifikasi tujuh keterampilan dalam pembelajaran sebagai kunci keberhasilan di abad 21 beserta komponen-komponennya sebagai berikut:

Table 7 keterampilan kunci yang sangat penting untuk bertahan di tengah abad 21

| Keterampilan                      | Komponen                                                                                |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Critical thinking and doing       | Pemecahan masalah, penelitian, analisis, dan manajemen kerja, dan keterampilan lainnya. |
| Creativity                        | Mengembangkan pengetahuan baru, merancang solusi, menceritakan secara efektif, dll.     |
| Collaboration                     | Kerja sama, negosiasi, konsensus, pengembangan komunitas, dll.                          |
| Cross-cultural understanding      | Di beragam budaya etnis, organisasi, dan pengetahuan, dll                               |
| Communication                     | Menyampaikan pesan secara efektif dan memanfaatkan media.                               |
| Computing                         | Pemanfaatan perangkat informasi dan pengetahuan elektronik secara efisien.              |
| Career and learning self-reliance | Perubahan manajemen, pendidikan abadi, dan redefinisi karir.                            |

**Sumber: Trilling & Hood. 1998. Hlm. 8**

Namun, pembelajaran sejarah belum mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap rentang kompetensi yang diharapkan dalam praktik. Siswa diminta untuk menghafal, memperhatikan, dan mencatat penjelasan guru tentang informasi sejarah. Oleh karena itu, murid-murid menjadi seperti bejana berongga yang tidak memiliki apa-apa di dalamnya. Siswa sejarah mengabaikan berbagai kompetensi, termasuk penalaran kritis-analitik, keterampilan pemecahan masalah, dan karakter. padahal itu adalah sesuatu yang sangat penting di abad kedua puluh satu.

Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah memerlukan perubahan metodologi pembelajaran, yaitu penerapan pembelajaran sejarah kritis atau pendidikan sejarah dengan paradigma pedagogik kritis. Menurut pedagogi kritis, pendidikan adalah proses atau usaha untuk menyadari dan memahami kontradiksi, hegemoni, dan penindasan (Freire, 2008:2; Monchinski, 2011:10). McKernan (2013: 245) berpendapat bahwa pedagogi kritis adalah gerakan yang melibatkan belajar dan mengajar sehingga siswa mencapai kesadaran kritis dan sosial serta mampu mengambil tindakan yang tepat untuk melawan penindasan.

Jadi, Pembelajaran sejarah pada abad ke-21 harus lebih inklusif, interaktif, dan inovatif, serta mengaitkan sejarah dengan kehidupan nyata dan relevan untuk siswa. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), menjelajahi perspektif yang berbeda, menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif.

## **2. PEMEBELAJARAN SEJARAH DALAM MERDEKA BELAJAR**

Kemendikbud meluncurkan kurikulum baru dalam rangka masa pandemi covid-19 yaitu kurikulum merdeka atau kurikulum prototipe. Kurikulum merdeka dilatarbelakangi keadaan covid-19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan media zoom, google Meet atau platfom lainnya seperti classroom. Pemerintah kemudian meluncurkan kurikulum merdeka berdasarkan keputusan Mendikbudristek No.56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam upaya pemulihan pembelajaran.

Munculnya kurikulum merdeka menimbulkan pro-kontra dikalangan sekolah-sekolah yang berada dipelosok terutama wilayah 3T. Hal ini disebabkan karena kurangnya

informasi terkait pemahaman pada kurikulum merdeka. Informasi ini hanya disebarakan di beberapa sekolah saja sebagai tahap percobaan kurikulum merdeka. Dalam percobaannya, sekolah harus menerapkan model kurikulum sekolah penggerak.

Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 dijelaskan terkait perubahan kurikulum yang terbentuk oleh kebijakan merdeka belajar. Dimana dalam kurikulum ini diharapkan mampu menciptakan karakteristik yang fleksibel berdasarkan kompetensi dan pengembangan karakter serta keterampilan menjadi fokus utama dan akomodatif terhadap DU/DI. Terkait hal itu dalam kurikulum merdeka, guru harus menilai peserta didik secara formatif dengan tujuan agar mendorong kemajuan dan perbaikan hasil pembelajaran di kelas dengan menggunakan portofolio. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka lebih mengoptimalkan daya pikir dan kreativitas peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya, belajar menemukan melalui eksperimen (Ikhsan & Hadi., 2018).

Kurikulum merdeka merupakan lanjutan kurikulum 2013 mulai diberlakukan sejak tahun ajaran 2021/2022. Kurikulum Merdeka sangat identik dengan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik atau lebih menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran Sejarah dalam kurikulum merdeka mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik sedangkan guru hanya memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini agar mempersiapkan generasi muda Indonesia yang inovatif, kreatif, produktif serta memberikan kebebasan merdeka belajar yang berorientasi pada proyek pembelajaran (Faiz et.al., 2022).

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka berfokus untuk menjadi solusi dalam pemulihan krisis pembelajaran pasca pandemic Covid-19 yang diluncurkan oleh kemendikbudristek. Krisis pembelajaran yang terjadi berdampak pada satuan Pendidikan hampir diseluruh wilayah Indonesia. Akibatnya, perlu perhatian dan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum darurat yang telah diterapkan selama pandemic sebagai masukan untuk implementasi dari kurikulum merdeka.

Posisi mata pelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka ditingkat SMA baik untuk mata sejarah wajib maupun sejarah peminatan sedikit mengalami perubahan dari kurikulum sebelumnya. Dalam kurikulum merdeka, posisi pembelajaran sejarah yang menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Pembentukan kurikulum merdeka

diharapkan memberikan sumbangsih terhadap pengembangan karakter dan keaktifan siswa. Pengembangan ini dapat dilakukan dengan penerapan seperti pembelajaran interkulikuler, ekstrakulikuler dan budaya satuan Pendidikan. Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka harus memperhatikan juga prinsip utamanya, meliputi pertama kontekstual, peserta didik harus mampu mengembangkan pengalaman nyata atau lingkungan sekitar menjadi bahan ajar terutama mata pelajaran sejarah. Kedua, kurikulum merdeka lebih berpusat pada peserta didik. Dalam kurikulum merdeka ini, peserta didik menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran sejarah. Peserta didik harus aktif menjalankan proses pembelajarannya dengan mandiri termasuk kebebasan memilih minatnya (Gilang Larasati, 2023).

Dalam keputusan Permendikbud Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian Pembelajaran Sejarah pada Tingkat Sekolah Menengah, dijelaskan bahwa proses pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan dan melahirkan pemahaman serta kesadaran sejarah mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di Indonesia mulai dari masa asal usul nenek moyang hingga masa reformasi merupakan sebuah perjalanan Panjang melintasi ruang dan waktu. Dalam hal ini, pembelajaran sejarah banyak terkandung pelajaran didalamnya.

Pada sisi lain, berdasarkan keputusan permendikbud Nomor 007/H/KR/2022 dijelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran sejarah meliputi ruang lingkup dari mulai masa asal usul nenek moyang hingga revolusi besar dunia yang meliputi Perang Dunia I, Perang Dunia II, Perang Dingin sampai peristiwa kontemporer dunia sampai abad ke-21. Akibatnya terjadi perbedaan terkait ruang lingkup mata pelajaran sejarah pada tingkat Sekolah Menengah dalam aturan Permendikbud Nomor 7 tahun 2022 dengan aturan Nomor 008/H/KR/2022. Hal ini perlu diperhatikan oleh pihak kemendikbud.

Kurikulum Merdeka jika dibandingkan dengan kurikulum 2013, pembelajaran sejarah yang memiliki tempat terhormat karena sesuai dengan landasan pengembangan kurikulum 2013. Pembelajaran sejarah yang dipandang berperan penting dalam pembentukan dan pengembangan karakter peserta didik. Akan tetapi, pembelajaran ini berdampak pada banyaknya jam mata pelajaran sejarah. Bagi peserta didik yang mengambil jurusan IPS kelas XI akan memperoleh empat jam tiap minggunya sedangkan

bagi peserta didik yang mengambil jurusan IPA, akan memperoleh dua jam mata pelajaran sejarah tiap minggunya.

Dalam proses pembelajaran sejarah, guru perlu menyusun portofolio berupa video atau media lainnya dengan metode Project Based-Learning. Dengan begitu, diharapkan peserta didik aktif dan mampu berkolaborasi sehingga dapat maju dan berkembang. Proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka juga mengedepankan kolaborasi dengan peserta didik lain atau komunitas belajar, sehingga dapat menciptakan ruang terbuka dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Mutiani, et. al.,2020).

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi 5,0 society. Salahsatunya guru perlu mengembangkan platfom untuk membantu dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Menengah. Dengan begitu, peserta didik dapat berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran Sejarah dan guru berperan sebagai fasilitator sekaligus sebagai inspirator.

### **3. APLIKASI CROSSHISTORIC UNTUK PEMBELAJARAN**

#### **A. DEFINISI APLIKASI CROSSHISTORIC**

Permainan pendidikan adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain, termasuk permainan tradisional dan "modern" yang diberikan konten pendidikan dan pengajaran (Septiawan, 2012: 42)

Berdasarkan pemahaman itu, permainan yang dirancang untuk memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk menumbuhkan semangat kebersamaan dan kerja sama timbal balik, termasuk dalam kategori permainan pendidikan karena permainan ini memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak masalah apakah game tersebut merupakan permainan "asli" yang dirancang khusus untuk pendidikan atau permainan "lama" yang diberikan nuansa atau digunakan (dengan pemanfaatan) untuk pendidikan. Menurut Mayadikiria (2011: 28)

Game atau permainan adalah sesuatu yang dilakukan untuk menghilangkan kepenatan dengan kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi

yang perlu digunakan untuk berinteraksi dengan sistem konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain. Sandy & Hidayat (2019:4).

Game juga suatu elemen yang cukup berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi saat ini karena game menjadi sebagian yang tidak dipisahkan bagi kehidupan seseorang khususnya anak, dapat menyebabkan kecanduan kepada yang memainkannya, serta bisa menjadi alat refreshing penghilang penat dari segala rutinitas keseharian yang telah kita lalui (Ridoi, 2014:2).

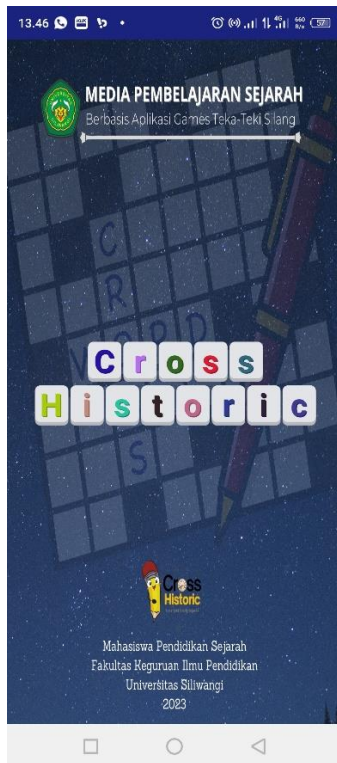
Menurut Rafrastara dkk (2009:1) Game yaitu suatu bentuk hiburan yang diciptakan untuk menjadi memulih pikiran yang penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Menurut Prensky (2012 : 90), game edukasi adalah game yang dibuat dan di konsep untuk kepentingan belajar, tapi tidak mengonsepkkan sekedar untuk bermain dan bersenang-senang. Game edukasi itu biasanya gabungan dari konten edukasi, prinsip belajar dan game komputer. Game edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan.

Jadi, kesimpulannya bahwa game edukasi adalah suatu media yang didesain untuk pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran serta menarik perhatian siswa untuk belajar.

## **B. TAMPILAN APLIKASI CROSSHISTORIC & LMS SUPPORT**

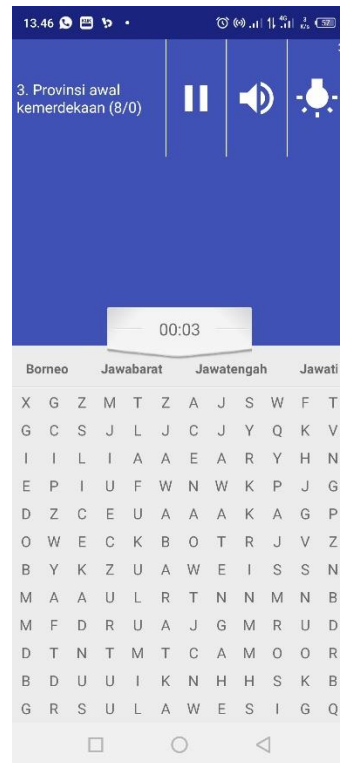
Tampilan aplikasi Cross Historic didesain dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan usia. Aplikasi ini menampilkan berbagai level permainan dengan topik yang berbeda-beda, mulai dari Peristiwa, Tokoh-tokoh hingga bentuk-bentuk perjanjian pada sejarah masa awal Kemerdekaan Indonesia. Tampilan permainan dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik, serta suara dan musik yang dapat meningkatkan pengalaman bermain. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur bantuan seperti tombol petunjuk, serta tombol pause, untuk memberhentikan permainan sementara. Beserta perhitungan waktu yang menunjukkan lamanya pemain berhasil menyelesaikan permainan.



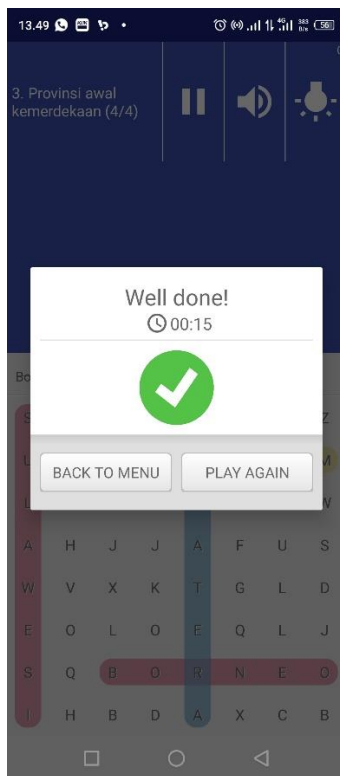
Gambar 1.0 *Splash Screen*



Gambar 1.1 Halaman Utama



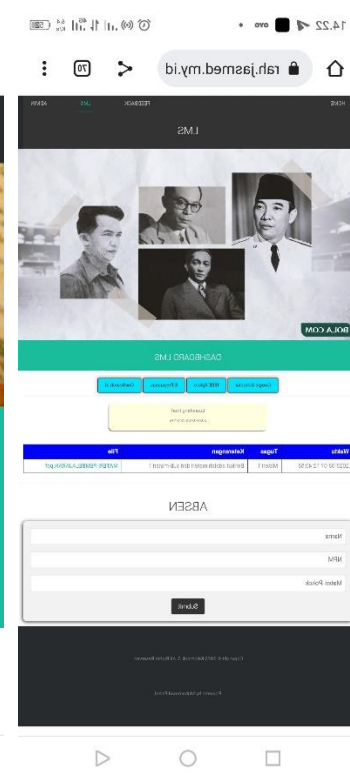
Gambar 1.1 Halaman Permainan



Gambar 1.4 Menyelesaikan Permainan



Gambar 2.0 Halaman Utama Website



Gambar 2.1 Halaman *Learning Management System*



Selain tampilan yang menarik, Cross Historic juga didukung dengan Website *Learning Management System* (LMS) yang memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai sumber belajar terkait dengan topik sejarah yang diangkat dalam permainan. LMS ini dapat memfasilitasi pengguna untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai topik tertentu, atau mengakses bahan bacaan terkait. Dengan tampilan dan fitur-fitur yang dimilikinya, Cross Historic diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi pengguna, khususnya bagi mereka yang ingin memperdalam pengetahuan sejarah secara interaktif.

### **C. KELEBIHAN APLIKASI CROSSHISTORIC**

Setiap penerapan model, teknik, atau media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun tetap akan mempengaruhi proses pembelajaran. Menurut Ghanoe (2010:10), berikut adalah keuntungan penggunaan media crossword dalam pembelajaran sejarah: 1) Dapat melatih daya ingat ketika pencarian kata disajikan, siswa akan menyisir semua pengalaman mereka sampai ke titik itu, kemudian memilih semua pengalaman mereka jika mereka memperhatikan materi pembelajaran akan mudah untuk menemukan kata-kata yang ada. Seorang murid telah memperoleh manfaat melalui crossword dalam pembelajaran sejarah sebagai penambah daya ingat; 2) Klarifikasi penelitian menuntut siswa belajar mengelompokkan atau mengklarifikasi materi pembelajaran menjadi kalimat lengkap; 3) mengembangkan keterampilan analitis mereka. Saat pertanyaan disajikan, siswa akan merefleksikan pengalaman mereka dan menganalisisnya, seperti mencocokkan kata yang paling tepat untuk menemukan kata yang diminta; 4) menghibur. Sebagai bentuk latihan mental, itu membutuhkan analisis yang sangat baik. secara umum, ketika terlibat dalam pencarian jawaban melalui game crossword, itu adalah sarana hiburan; dan 5) Merangsang kreativitas. partisipasi siswa dalam menciptakan model pembelajaran merupakan salah satu bentuk strategi penggunaan media pembelajaran langsung yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan potensi kreatifnya.

Menurut Silberman (2009: 246), kelebihan penggunaan media pembelajaran crossword dalam pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut: 1) Kemampuan menilai bakat siswa. 2) Melibatkan partisipasi siswa secara langsung. 3) Menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, instruktur akan mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menjadi alat evaluasi bagi instruktur untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.

Menurut Muzaki (2012: 12-14), berikut manfaat media pembelajaran menggunakan crossword: 1) Dengan menggunakan teka-teki silang, siswa dapat menanamkan semangat belajar dan rasa percaya diri satu sama lain. 2) Melalui penerapan game teka-teki silang ini, siswa diajarkan untuk menggali lebih jauh potensi dirinya. Selain itu, siswa mengembangkan apresiasi terhadap aset dan keterbatasan satu sama lain. 3) Strategi ini sangat efektif karena dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui interaksi siswa-guru dan siswa-siswa. 4) Pada akhirnya, strategi ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 5) Sifat kompetitif teka-teki silang dapat memotivasi siswa untuk bersaing demi kemajuan. 6) Penerapan teka-teki silang di kelas juga memungkinkan diskusi kelas yang intens.

Selain itu, terdapat manfaat tambahan dari penggunaan game crossword dalam pembelajaran sejarah, antara lain: 1) Menyampaikan isi materi pembelajaran secara ringkas dan jelas. 2) Memotivasi siswa untuk belajar sehingga mereka terlibat dari awal hingga akhir proses pembelajaran. 3) Siswa termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran lebih menarik dan terasa lebih hidup.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan keunggulan yang dapat dirasakan dari penggunaan media crossword dalam pembelajaran sejarah adalah selama proses pembelajaran terdapat hal yang menarik bagi guru yaitu semangat siswa untuk belajar, karena setiap individu memiliki tujuan atau ingin lebih cepat dari individu lain. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran ini harus dibarengi dengan media pembelajaran yang komprehensif, dan persiapan pembelajaran harus disusun secara matang.

Yang juga akan berdampak pada aktivitas dan prestasi belajar siswa, jika dilakukan pembelajaran yang efektif dan efisien, yaitu dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa. Agar ada keseimbangan pembelajaran antara instruktur dan siswa, guru tidak hanya harus

memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan suasana keterlibatan siswa. Untuk menyempurnakan kondisi tersebut, sudah selayaknya guru melakukan pergeseran dari pola pengajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, termasuk penerapan media pembelajaran sejarah berbasis game crosshistoric.

#### **D. KEKURANGAN APLIKASI CROSSHISTORIC**

Meskipun menurut pendapat para ahli tentang penerapan media pembelajaran crossword sangat tepat, namun ada beberapa kekurangan yang harus diperhatikan: 1) siswa harus berkonsentrasi dengan cermat; 2) menyusun kata membutuhkan banyak waktu; dan 3) persiapan guru terhadap materi pembelajaran harus matang.

Menurut Silberman (2009: 246), kekurangan media crossword adalah sebagai berikut: 1) Sedikit menimbulkan kesulitan bagi siswa yang kemampuan terbatas. 2) Jika terjadi kesalahan dalam pemahaman materi ajar, akan sulit menemukan kata yang diminta dalam crossword. 3) Memerlukan persiapan instrumen yang lama. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran crossword menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memerlukan partisipasi siswa secara langsung, tetapi memerlukan persiapan instrumen yang ekstensif.

Menurut Muzaki (2012: 12-14), berikut kelemahan penggunaan media pembelajaran crossword. 1) Waktu pembelajaran terbatas, sedangkan jumlah materi yang diajarkan sangat banyak. 2) Karena banyak mengandung unsur dugaan, maka peserta yang menyimpulkan (efektif) terlebih dahulu dalam permainan crossword tidak dapat digunakan untuk menentukan apakah dia siswa yang paling cerdas atau tidak. 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan melalui crossword, dan sulit melibatkan jumlah siswa yang banyak. 4) Ada keengganan di pihak pendidik untuk mengubah paradigma pendidikan saat ini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kekurangan penggunaan media crossword dalam pembelajaran sejarah juga akan mengakibatkan 1) Jika kamu tidak memahami materi karena tidak memperhatikan penjelasan guru, maka akan mempengaruhi kemampuanmu dalam menyelesaikan permainan crossword. 2) Siswa menghabiskan banyak waktu untuk mencari dan menemukan kata-kata dengan menggunakan kata-kata yang tersedia. Dengan demikian, semua media pembelajaran pasti akan memiliki

kekurangan dalam penerapannya masing-masing; Namun, kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dapat diatasi tergantung bagaimana instruktur mengimplementasikannya di dalam kelas. Akankah kekurangan ini memengaruhi pembelajaran, atau tidak akan berpengaruh?

## **KESIMPULAN**

Di abad 21 ini sudah terjadi kemajuan didalam bidang informasi dan komunikasi yang sangat massif. Namun untuk pembelajaran masih belum bisa mengikuti kemajuan zaman dan lebih kepada cara konvensional terkhusus untuk pelajaran sejarah yang seringkali membuat siswa seringkali sulit memahami dan menghafal materi yang di sebabkan karena media pembelajaran dalam penyampaian materi masih konvensional tanpa adanya inovasi dalam penyampaian materi sejarah. Maka dari itu perlu penggunaan media pembelajaran yang menarik berbasis aplikasi atau game based learning yang berguna untuk merangsang motivasi belajar siswa secara sendirinya. Dengan adanya inovasi dan pembaharuan melalui game based learning Crosshictoric akan membuat pembelajaran sejarah menjadi sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga tidak ada pandangan lagi kalau pembelajaran sejarah hanyalah pembelajaran yang membosankan dan juga seperti dongeng, tatapi pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menarik dan bisa melatih serta mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk bertahan di tengah abad 21 menjelang masuknya era revolusi teknologi 50. Di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Kurniawan, H. (2021). Paradigma Baru Pendidikan Dan Pembelajaran Sejarah Dalam Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 128-142.
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122-128
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in education: Using games as a support tool to teach history. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55-64.
- Mueller, S. T., & Veinott, E. S. (2018). Testing the effectiveness of crossword games on immediate and delayed memory for scientific vocabulary and concepts. In *CogSci*.
- Pranata, D. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rahmawati, D., Ibrahim, B., & Pernantah, P. S. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA N 1 Bangko Pusako. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1685-1695.
- Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 421—436. Di akses dari : <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>
- Muñoz, M. Z., Arnau, F. M., Miquel, L. S., López, G. E., Gil, J. M., Martínez, J. B., & Granell, J. C. (2014). LEARNING THROUGH GAMES: THE USE OF CROSSWORDS AS AN EDUCATIONAL TOOL IN THE DEGREE OF PHYSIOTHERAPY. In *INTED2014 Proceedings* (pp. 7630-7635). IATED.
- Gurbanova, A., & Ismaylova, B. (2018). SOLUTION TO PROBLEMS IN TEACHING INFORMATICS THROUGH APPLICATION OF EDUCATIONAL GAMES AND INTELLECTUAL TESTS. *Problems of information society*, 9(1), 79-86.

- Ulfah Nury Batubara, Aman. (2019). Perkembangan Pembelajaran Sejarah Pasca Kemerdekaan-Reformasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah* Vol.8 No.1
- Mulyasa, E. (2018). Pembelajaran sejarah yang bermakna: konsep dan aplikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, A. H. (2017). Pembelajaran sejarah di era globalisasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharto, E. (2018). Sejarah: panduan praktis pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, M. S. (2017). Strategi dan model pembelajaran sejarah. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Inayah, A. N. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN INDONESIA DI ABAD 21. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 3(1), 348-365.
- Kurniawan, A. (2019). Pembelajaran sejarah dalam perspektif kurikulum 2013. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 4(2), 51-62.
- Huda, M., & Susilowati, E. (2020). Pembelajaran sejarah kontekstual dengan metode mind mapping untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 5(1), 14-28.
- Rahmawati, A., & Suryadi, D. (2020). Peningkatan kemampuan literasi sejarah melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 5(2), 84-95.
- Sugiharti, E., & Lestari, R. (2020). Model pembelajaran sejarah menggunakan pendekatan historiografi di era digital. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 5(1), 29-42.
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Arifin, M. S. (2020). Pembelajaran sejarah abad 21: tantangan dan prospek. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 5(2), 1-12.
- Saefulloh, M., & Hamdani, M. (2020). Peningkatan keterampilan sejarah melalui pembelajaran berbasis inkuiri pada materi peradaban Islam di Andalusia. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 139-147.
- Suherman, E., & Ikhwanudin, M. (2020). Pembelajaran sejarah berbasis media sosial untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 148-157.

- Setiawan, A., & Anwar, S. (2019). Pembelajaran sejarah berbasis teknologi informasi dan komunikasi: suatu kajian literatur. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 4(1), 1-12.
- Sulistiyanto, P., & Jazuli, A. (2020). Pembelajaran sejarah berbasis proyek dengan menggunakan media video dokumenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 11-19.
- Prayitno, H., & Yuliani, N. (2020). Penerapan metode proyek dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 5(1), 1-13.
- Rustama, A. (2020, November). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Penyelidikan (Discovery Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Abad-21 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xii Ips Sma Negeri I Cinangka. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 139-153).
- Syaputra, E., & Sariyatun, S. (2019). Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoritis terhadap Model dan Materi). *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(1), 18-27.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43-50.
- Nugraha, Tono Supriatna. (2022). Kurikulum Merdeka Untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Jurnal UPI* Vol.19, No.2. Diakses dari : <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/45301/pdf>
- Ikhsan, K,N.,& Hadi,S. (2018). Implementasi dan pengembangan Kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi (Ekonomi Pendidikan Dan Akutansi)*, Vol.6, No.1, hal 193. Diakses dari : <https://doi.org/10.25157/je.v6i1.1682>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5,0 Santhet. *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*. Vol.5, No.1, hal :66-78. Diakses dari : <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Arief Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal. 75.
- Agus N, Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Yogyakarta: Flashbooks.
- Nazeer, M., Sultana, R., Ahmed, M. M., Asad, M. R., Sami, W., Hattiwale, H. R., & Sreekanth, T. (2018). Crossword puzzles as an active learning mode for student directed learning in anatomy teaching:

- Medical undergraduate perceptions. *International Journal of Medical Research & Health Sciences*, 7(10), 12-19.
- Qonitah, F., Mulyani, B., & Susilowati, E. (2013). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Word Square Dan Crossword Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori Siswa Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Sma Batik 2 Surakarta T. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(2), 125-131.
- Khardi, S. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur'an Secara Cepat Dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(02), 144-152.
- SWIT YULIANINGSIH, M. N. (2022). IMPLEMENTASI STRATEGI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI MIPA DI SMA NEGERI 1 BOBOTSARI (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- Masih, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) dengan Strategi Crossword Puzzle pada Siswa Kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Pedagogiana*, 8(4), 325539.
- Rahayu, M. (2017). Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- MAMAJANG II, I. S. I. B., & PLANIANNUR, A. PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS.