



HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas

**Arrum Intan Setya Yuniar, Guntur Adi Putra, Nurul Era Purwati, Ulumia Hayatunnufus,
Ulfatun Nafi'ah***

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ulfatun.nafi'ah.fis@um.ac.id

Paper received: 17-10-2021; revised: 23-10-2021; accepted: 02-11-2021

Abstract

The purpose of writing this study is to initiate and introduce the use of the Wordwall software as a learning medium (game-based) and evaluation of prehistoric Indonesian teaching materials in high schools. The Wordwall application is packaged into an Wordwall learning activity called HITARI or Historical-archeology Heritage Riddle. The use of the Wordwall media is carried out based on an analysis of the tendency of visual learning styles in students and of course problems relating to the interest in learning history. This study is compiled using a literature study with a qualitative approach, which consists of four steps, namely 1) determining the problem, 2) collecting sources and data, 3) correlating sources and data, and 4) presenting the discussion. The discussion in this article focuses on general elaboration concerning 1) the adjustment of teaching materials (Prehistoric Indonesia; hunting, gathering, and farming), and learning syntax of Wordwall media programming techniques, 2) steps for creating teaching media using Wordwall, 3) analysis of the strengths and weaknesses of the use of the Wordwall application as a teaching media.

Keywords: wordwall; teaching media; prehistory; HITARI

Abstrak

Tujuan ditulisnya telaah ini adalah untuk menginisiasi dan mengenalkan pemanfaatan software Wordwall sebagai media belajar (berbasis permainan) dan evaluasi terhadap materi ajar Indonesia Masa Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. Aplikasi Wordwall dikemas menjadi suatu aktivitas pembelajaran Wordwall yang diberi nama HITARI atau Historical-archaeology Heritage Riddle. Pemanfaatan media Wordwall ini dilakukan atas dasar analisis kecenderungan gaya belajar visual pada peserta didik dan tentu saja masalah yang berkenaan dengan minat belajar sejarah. Telaah ini disusun menggunakan studi pustaka dengan pendekatan kualitatif, yang terdiri atas empat langkah, yaitu 1) menentukan masalah, 2) pengumpulan sumber dan data, 3) korobasi sumber dan data, dan 4) penyajian pembahasan. Pembahasan dalam artikel ini berfokus pada penjabaran umum berkenaan dengan 1) penyesuaian materi ajar (Indonesia Zaman Prasejarah; masa berburu, dan mengumpulkan makanan, dan bercocok tanam), dan sintaks pembelajaran terhadap teknis pemrograman media Wordwall, 2) langkah-langkah pengkreasian media ajar menggunakan Wordwall, 3) analisis kekuatan dan kelemahan dari pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media ajar.

Kata kunci: wordwall; media ajar; prasejarah; HITARI

1. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah seyogianya diapresiasi dengan praktiknya yang menyenangkan dalam proses belajar-mengajar. Menurut Alfian (2011), permasalahan dalam pembelajaran sejarah adalah mengenai sistem pengajaran, yakni guru dituntut untuk mengemas materi pelajaran sejarah dengan baik dan menyenangkan. Kendati demikian, nyatanya pembelajaran sejarah senantiasa di doktrin sebagai suatu pembelajaran membosankan oleh peserta didik

(Utami, Mashuri, & Nafi'ah, 2016). Anggapan dan label itu didasarkan pada praktik di kelas yang identik dengan kegiatan menghafal (*memorize*) tanggal, tahun, tokoh, dan kejadian atau peristiwa secara kronik yang tak jarang menuntut siswa untuk menghafalnya (Asmara, 2019). Selain itu, permasalahan juga dapat muncul dari gaya belajar siswa dalam mengidentifikasi bahan ajar atau konten materi yang diajarkan. Salah satu gaya belajar siswa yang sering ditemui adalah orientasi belajar yang cenderung visual atau mengamati suatu objek dan gambar.

Seperti yang diketahui, materi Prasejarah berkenaan erat dengan pembelajaran yang membahas mengenai zaman sebelum manusia mengenal tulisan (*Pre-history*). Menurut Wahyu (2008) dalam Indriati (2015), adanya manusia selalu menghubungkan adanya kebudayaan. Banyak sekali tinggalan arkeologis dan hasil budaya seperti kapak perimbas, kapak penetak, dan lain sebagainya. Dalam praktiknya, tidak semua siswa mampu dengan mudah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis dari tiap-tiap benda hasil budaya tersebut, hanya berdasarkan deskripsi secara tekstual. Terutama bagi siswa yang berorientasi pada gaya belajar secara visual, mereka akan mengalami kesulitan untuk memahami suatu bahan ajar tanpa adanya petunjuk berupa gambar atau visualisasi dari objek yang dimaksud. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah membuat media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di samping memudahkan proses pembelajaran, media belajar sebenarnya pun dapat didesain sebagai pembelajaran yang mendidik sekaligus menyenangkan (*Wordwall*).

Beberapa bentuk pengaplikasian *Wordwall* biasanya diterapkan ke dalam teknik mengajar yang interaktif melalui pengembangan media dan sumber belajar, seperti video game. Game merupakan bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi struktur yang dilakukan dengan bersenang-senang, dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran (Wibisono & Yulianto, 2010). HITARI (*Historical-archaeology Heritage Riddle*) merupakan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis video game secara online dengan memanfaatkan situs *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu software yang secara daring dimanfaatkan sebagai salah satu media belajar berbasis game, seperti Kahoot, Quizz, dan lain sebagainya. Uniknya, *Wordwall* disediakan bermacam template atau jenis dan model permainan yang dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan. Diantara beberapa jenis template tersebut antara lain berupa tebak gambar, kuis, puzzle, dan lain-lain. Konsep permainannya diadopsi dari jenis teka-teki (*riddle*), dan/atau kuis tebak gambar.

Tujuan utama dari permainan ini adalah mengukur pengetahuan peserta didik terhadap jenis-jenis tinggalan arkeologis dan hasil budaya pada masa berburu dan meramu di zaman Prasejarah. Permainan teka-teki ini juga diharapkan mampu menstimulus minat siswa untuk belajar dan mendalami konten pembelajaran sejarah dengan membangkitkan rasa keingintahuannya dalam menjawab setiap kuis. Oleh karena itu, HITARI dapat digunakan sebagai media belajar, terutama untuk mengenalkan warisan atau benda- benda tinggalan dalam lingkup sejarah-arkeologi Indonesia, dari masa Prasejarah yang diajarkan pada tingkat sekolah menengah atas, khususnya kelas X di mata pelajaran sejarah peminatan. Demikian, kajian kali ini akan berfokus pada analisis ruang lingkup pengembangan permainan HITARI (*Historical-archaeology Heritage Riddle*) yang memanfaatkan aplikasi *Wordwall* sebagai media belajar materi Indonesia Masa Prasejarah.

2. Metode

Telaah ini disusun berdasarkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi pustaka. Studi kepustakaan dilakukan melalui pengumpulan informasi dan sumber primer maupun non-primer dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti arsip, buku, atau majalah (Mirzaqon, 2018). Simplikasi proses dalam perumusan telaah ini pun dilakukan dengan beberapa langkah, yakni meliputi: (1) penentuan masalah, (2) pencarian dan pengumpulan sumber-sumber pustaka, (3) mengkorobasi data dan sumber yang ada, hingga (4) menyajikan pembahasan atas rumusan masalah yang ada. Sejalan dengan orientasi desain Wordwall yang digagas, maka telaah ini juga ditulis menggunakan metode research and development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau menguji keefektifan suatu produk yang bersifat longitudinal (bertahap) (Haryati, 2012). Melalui uji metode ini, diharapkan pemanfaatan media Wordwall dapat dirancang untuk mencapai efektivitas dan efisiensinya dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Wordwall sebagai Media Bahan Ajar Indonesia Masa Prasejarah

Salah satu materi ajar yang diangkat dalam kerangka gagasan kali ini berkenaan dengan zaman prasejarah, yang akan dikerucutkan pada pembahasan masa berburu, berococok tanam, serta meramu menurut periodisasi model sosial-ekonomi (Soejono & Leirissa, 2010). Terminologi prasejarah sejauh ini telah berkembang dan ditambah dengan data-data etno- arkeologi terutama aspek tradisi prasejarah yang masih bertahan dan berkembang hingga masa sekarang (Jati, 2013, p. 20). Masa berburu dan meramu, hingga masa bercocok tanam yang ada di Indonesia, menghasilkan banyak sekali tinggalan benda budaya yang dapat berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan yang dilakukan sekaligus secara sosial dapat dimanfaatkan sebagai alat pelengkap di dalam acara ritual keagamaan. Beberapa tinggalan arkeologis yang dimaksud berupa alat-alat sederhana, seperti kapak perimbas, kapak genggam, beliung persegi, mata panah, hingga dolmen.



Gambar 1. Jenis Kapak Perimbas

Sumber: (Soejono & Leirissa, 2010)



Gambar 2. Beliung Persegi yang ditemukan di Mantewe, Kalimantan Selatan
Sumber: Dokumen Balai Arkeologi Kalimantan Selatan (Sugiyanto, 2018)

Dalam praktiknya di konteks pembelajaran ini, biasanya peserta didik akan diminta untuk mengidentifikasi jenis-jenis dari berbagai benda arkeologis, seperti yang telah disebutkan diatas. Kendati demikian, tidak semua siswa mampu dengan mudah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis dari tiap-tiap benda hasil budaya tersebut, hanya berdasarkan deskripsi secara tekstual berdasarkan informasi yang diberikan di buku-buku teks, terutama bagi siswa yang berorientasi pada gaya belajar secara visual. Mereka akan mengalami kesulitan untuk memahami suatu bahan ajar tanpa adanya petunjuk berupa gambar atau visualisasi dari objek yang dimaksud. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah membuat media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Di samping memudahkan proses pembelajaran, media belajar sebenarnya pun dapat didesain sebagai pembelajaran yang mendidik sekaligus menyenangkan (Wordwall) (Zakaria, Sumardi, & Berman, 2017).

Desain media pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi awal abad ke-21 yang telah memberikan sumbangsih luar biasa dalam kegiatan penelitian dan pembelajaran sejarah (Nafi'ah & Utami, 2017). Media belajar merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) yang digunakan sebagai perantara pembelajaran dalam proses komunikasi antara guru kepada peserta didik (Muhson, 2010). Berangkat dari permasalahan pembelajaran sejarah yang acap kali dikatakan begitu membosankan, media belajar diperlukan sebagai suatu stimulus agar pembelajaran sejarah dapat menyenangkan (Widja, 2018) dan mudah untuk diterima peserta didik. Media belajar dapat diaplikasikan dan digunakan untuk mentransfer berbagai bahan ajar sejarah secara dinamis yang disesuaikan dengan orientasi kebutuhan peserta didik. Salah satu media belajar yang dapat dikembangkan adalah Wordwall.

Wordwall merupakan aplikasi yang berorientasi sebagai alat evaluasi pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru. Keseluruhan aktivitas pembelajaran dalam aplikasi ini telah disediakan ke dalam berbagai jenis template yang bisa dikreasikan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Terdapat beberapa jenis permainan yang telah disediakan dalam template software ini, diantaranya permainan klasik seperti quiz (kuis) dan match up (mencocokkan) (Su'iyah, 2020). Dalam tulisan ini, penulis hanya akan berfokus pada pemanfaatan template match up (mencocokkan) yang merujuk pada model permainan

tebak gambar yang mencocokkan antara deskripsi serta gambar yang dimaksud. Keseluruhan isi dari kuis teka-teki match up ini akan diinput berdasarkan materi prasejarah, terkhususnya informasi dari tinggalan arkeologis dan budaya yang terdapat pada masa berburu, bercocok tanam, serta meramu. Kemudian, pengembangan dan pemanfaatan aplikasi Wordwall ini penulis maktub dalam suatu gagasan yang diberi nama Hitari atau Historical-archaeology Heritage Riddle.

3.2. Pengembangan HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle)

HITARI (*Historical-archaeology Heritage Riddle*) merupakan *game* edukasi berupa gambar/visualisasi yang memanfaatkan media *Wordwall*, dan berisi tinggalan kebudayaan masa prasejarah di Indonesia yang dikemas dalam bentuk kombinasi dari permainan teka-teki (*riddle*) serta kuis tebak gambar secara daring. *Game* edukasi merupakan permainan yang diolah sebagai alat pendidikan untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar (Noviani, 2013). Seperti halnya tujuan utama, permainan HITARI dirancang guna sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah, khususnya pada materi prasejarah Indonesia untuk peserta didik kelas X SMA. Visualisasi tinggalan masa prasejarah di Indonesia yang ditampilkan dalam permainan tersebut mencakup tinggalan pada masa berburu, bercocok tanam, serta meramu.

Berikut adalah teknis pelaksanaan *game Wordwall* HITARI: 1) Peserta didik membuka aplikasi melalui link yang diberikan oleh guru. 2) Peserta didik memulai *game* dengan menekan tombol start. 3) *Game* dimulai, dan peserta didik dapat mencocokkan gambar sebuah tinggalan masa prasejarah dengan deskripsi informasi yang tersedia sesuai dengan yang telah dipelajari pada materi prasejarah Indonesia.

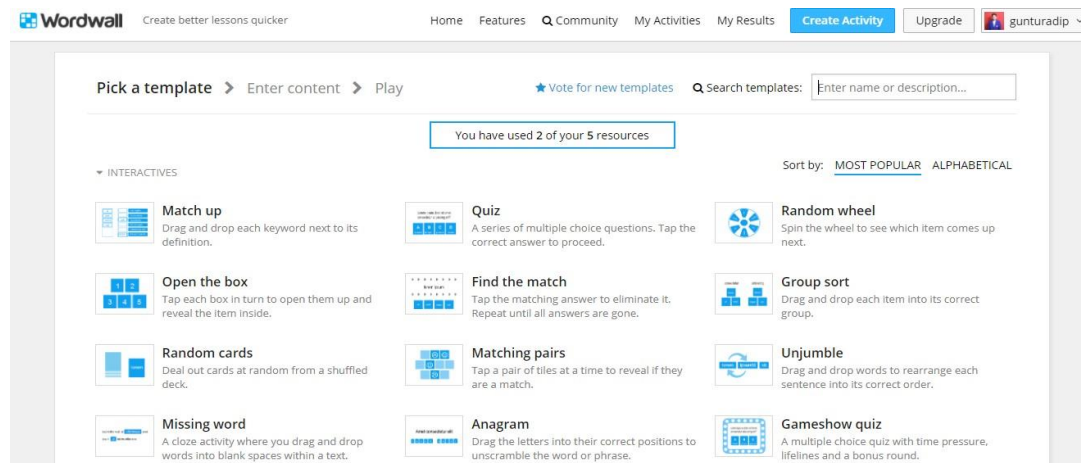


Gambar 3. Sintaks perancangan dan pengaplikasian HITARI dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*

Tahap Perancangan HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle) menggunakan software Wordwall

3.2.1. Memilih template “match up” dalam Wordwall

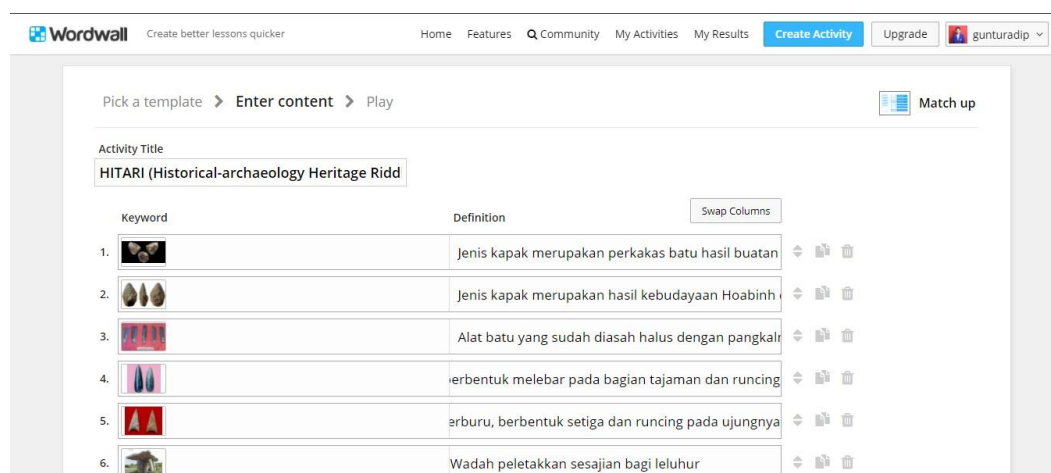
Sebelum masuk dan mulai membuat aktivitas pembelajaran, guru dianjurkan untuk terlebih dahulu membuat akun. Akun akan ditujukan sebagai wadah untuk merekam dan menyimpan segala bentuk aktivitas dan hasil dari pengimplementasian game ini. Untuk pengisian akun, ikuti setiap langkah dan isi semua informasi pokok yang berkaitan terhadap permrosesan isian data. Setelah membuat akun, creator, yaitu guru harus memilih terlebih dahulu template yang akan digunakan. Dalam kesempatan ini, penulis menggunakan jenis match up. Template match up esensisnya berciri seperti permainan mencocokkan suatu gambar dengan definisi yang tepat. Hal ini selaras dengan gagasan media belajar yang digunakan, yaitu HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle).



Gambar 4. Ragam pilihan *template* permainan dalam *Wordwall*

Sumber: diolah dari *Wordwall Net* (2020)

3.2.2. Menginput Gambar dan Deskripsi dari Tinggalan Arkeologis Masa Prasejarah

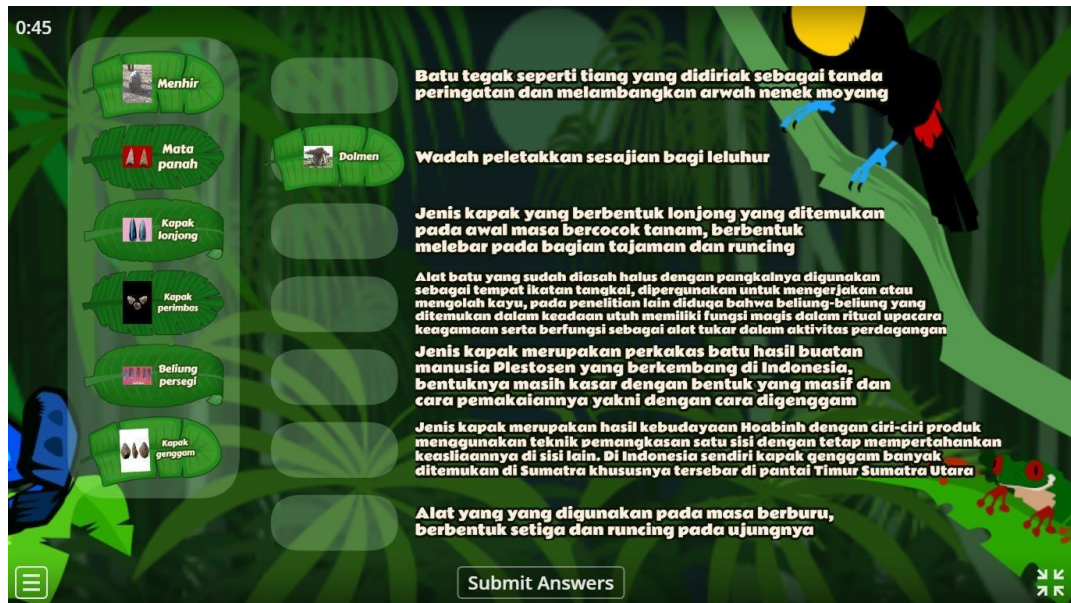


Gambar 5. Penginputan konsep permainan

Sumber: diolah dari *Wordwall Net* (2020)

Dalam tahap ini, guru dapat menuliskan nama aktivitas, memasukkan konten materi dan menentukan jumlah soal atau kuis yang akan digunakan. Berdasarkan gagasan dari tema tulisan ini, maka nama kegiatan diberi nama HITARI (*Historical-archaeology Heritage Riddle*). Gambar dan deskripsi atau definisi yang dimuat dalam konten ini berorientasi berdasarkan materi prasejarah, terkhususnya informasi dari tinggalan arkeologis dan budaya yang terdapat pada masa berburu, bercocok tanam, serta meramu.

3.2.3. *Finishing* dan Pengujian Permainan



Gambar 6. Uji coba permainan
Sumber: diolah dari *Wordwall Net* (2020)

Dalam tahap *finishing*, guru dapat menguji terlebih dahulu rangkaian permainan yang akan diberikan kepada peserta didik. Pengujian dilakukan untuk mengecek ketepatan konten materi, kesesuaian *template*, atau melakukan pengeditan terhadap penggunaan gambar tinggalan prasejarah yang akan digunakan.

Selanjutnya, setelah dianggap telah sesuai dan baik, maka guru dapat menyimpan konsep permainan ini secara daring di laman aktivitas akunnya. Jika ingin diberikan dan disebarluaskan kepada peserta didik, maka guru hanya perlu menyalin link dari aktivitas ini dan menautkannya pada grup kelas secara virtual, seperti melalui *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan lain-lain. Akan tetapi *Wordwall* dalam Aplikasinya sebagai Media Belajar memiliki kekuatan dan kelemahan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kekuatan dan Kelemahan Wordwall

Kekuatan	Kelemahan
Praktis, mudah digunakan dan dikreasikan. Mendorong efektivitas dan efisiensi waktu dalam proses belajar- mengajar. Media Wordwall juga dapat menstimulus peserta didik untuk semarak menyimak materi ajar, sebab sifat media ajar ini bersifat Wordwall. Banyaknya variasi dari jenis-jenis permainan yang ada dalam media Wordwall juga dapat diinisiasi menjadi media belajar menyenangkan lainnya.	Dibutuhkan kreatifitas dari pembuatnya karena aplikasi Wordwall ini memiliki banyak model dan pembuatnya harus berperan aktif dalam menafsirkan makna dari game itu sendiri agar tidak terjadi kerancuan. Dari segi teknis, aplikasi ini harus diakses secara daring, sehingga membutuhkan koneksi internet. Selain itu, terdapat beberapa layanan yang hanya bisa diakses melalui pembayaran.

Sumber: Mulyadi & Marhamah (2020)

4. Simpulan

Adanya stigma yang kerap kali melekat pada pembelajaran sejarah tidak jauh dari isu membosankan dan konten pembelajaran yang dianggap berguna bagi peserta didik. Selain itu, permasalahan juga dapat muncul dari gaya belajar siswa dalam mengidentifikasi bahan ajar atau konten materi yang diajarkan. Salah satu gaya belajar siswa yang sering ditemui adalah orientasi belajar yang cenderung visual atau mengamati suatu objek dan gambar. Salah satu materi yang berkorelasi dengan permasalahan ini ialah konten Indonesia Zaman Prasejarah di masa berburu dan meramu, hingga masa bercocok tanam. Pada masa ini banyak sekaliinggalan benda budaya yang dapat berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan yang dilakukan sekaligus secara sosial dapat dimanfaatkan sebagai alat pelengkap di dalam acara ritual keagamaan. Beberapainggalan arkeologis yang dimaksud berupa alat-alat sederhana, seperti kapak perimbas, kapak genggam, beliung persegi, mata panah, hingga dolmen.

Dalam praktiknya pada konteks pembelajaran ini, biasanya peserta didik akan diminta untuk mengidentifikasi jenis-jenis dari berbagai benda arkeologis, seperti yang telah disebutkan diatas. Kendati demikian, tidak semua siswa mampu dengan mudah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis dari tiap-tiap benda hasil budaya tersebut, hanya berdasarkan deskripsi secara tersurat atau tekstual berdasarkan informasi yang diberikan di buku-buku teks, terutama bagi siswa yang berorientasi pada gaya belajar secara visual. Wordwall merupakan aplikasi yang berorientasi sebagai alat evaluasi pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru.

Pengemasan Wordwall kemudian digagas dalam sebuah konsep permainan yang dinamai HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle). HITARI ialah permainan edukasi berupa gambar/visualisasi yang memanfaatkan media Wordwall, dan berisi materiinggalan kebudayaan masa prasejarah di Indonesia yang dikemas dalam bentuk kombinasi dari permainan teka-teki (riddle) serta kuis tebak gambar secara daring. Demikian, pembelajaran yang diusung dalam jenis permainan ini selaras dengan gaya belajar visual yang dimiliki oleh peserta didik, sebab di dalamnya materi akan dikemas menjadi teka-teki yang berorientasi pada visualisasi yang menyenangkan (Wordwall). Pengemasan HITARI sebagai media ajar setidaknya disusun berdasarkan tahap-tahap, seperti pemilihan template, penginputan materi ajar, cross-check teknis pembelajaran, hingga pada tahap penerapannya. Meskipun bersifat praktis dan mendukung efisiensi serta efektivitas belajar, namun media Wordwall ini juga

belum sepenuhnya sempurna. Ketergantungan akan koneksi internet, dan layanan berbayar juga masih menjadi salah satu kelemahan implementasi media ajar ini.

Daftar Rujukan

- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2).
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11–26.
- Indriati, D. (2015). *Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar dan Metode Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Prasejarah Kelas VII SMP N 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2014 / 2015* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Jati, S. S. P. (2013). Prasejarah Indonesia: Tinjauan Kronologi dan Morfologi. *Sejarah dan Budaya*, 7(2), 20–30.
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2020). The effect of using word wall picture media and linguistic intelligence to enhance learning outcomes of English vocabularies. *Journal of Educational and Social Research*, 10(2), 134–142. <https://doi.org/10.36941/jesr-2020-0033>.
- Mirzaqon, M. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library Research of the Basic Theory and Practice of Expressive Writing Counseling. *Jurnal BK UNESA*, 8(1), 1–8.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Nafi'ah, U., & Utami, I. W. P. (2017). Development of Sigil Based E-Book As Media for "Technology and Information for History Learning" Course. *Paramita - Historical Studies Journal*, 27(1), 103–112.
- Novian, N. D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Soejono, R., & Leirissa, R. (2010). *Sejarah Nasional Indonesia: Zaman Prasejarah di Indonesia (1st ed.)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Su'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Sugiyanto, B. (2018). Beliung Persegi: Sebaran Dan Fungsinya Di Kalimantan (Stone Adze: Its Distribution and Function in Kalimantan). *Naditira Widya*, 12(2), 89–100. <https://doi.org/10.24832/nw.v12i2.302>.
- Utami, I. W. P., Mashuri, M., & Nafi'ah, U. (2016). A Model of Microteaching Lesson Study Implementation in the Prospective History Teacher Education. *Journal of Education and Practice*, 7(27), 10–14.
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42.
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan dan Tuntutan Jaman yang Berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 117–134. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p117>
- Wordwall Net. (2020). *Wordwall: Create Better Lesson Quicker*. Retrieved from <https://wordwall.net>.
- Zakaria, A., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment pada Pembelajaran Psychometric untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i1.7437>.