



PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF BERBASIS *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI PRASASTI PENINGGALAN KEDATUAN SRIWIJAYA DI KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA

Sri Hartanti ^{1*}, Muhammad Reza Pahlevi ²

^{1, 2} Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email Koresponden: tantitanti2003@gmail.com ^{1*}

Article history: Submit 2025-10-24 | Accepted 2025-10-28 | Published 2025-10-28

Abstrak

Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* serta mengukur kevalidan dan kepraktisannya dalam menumbuhkan minat belajar sejarah dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode R&D (*Research and Development*) melalui model Alessi & Trollip. Uji validasi diperoleh dari hasil penilaian para ahli (materi, bahasa, dan media), dan uji kepraktisan penggunaan media oleh guru serta peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 100% dan ahli materi 92,85% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk kepraktisan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* diukur melalui tahap uji beta, berupa respon guru diperoleh rata-rata sebesar 95%, respon peserta didik kelas X.4 sebesar 96,16% dan respon kelas X.5 sebesar 99,5%. Setelah diakumulasikan rata-rata respon guru dan peserta didik didapatkan rating nilai 97,78% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* pada materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah. Dengan menerapkan media ini peserta didik menjadi terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menumbuhkan minat belajar dan proses pembelajaran sejarah lebih bermakna. Pengembangan *Game* edukatif berbasis *crossword puzzle* menambah inovasi media pembelajaran sejarah serta membantu memahami peristiwa masa lalu secara lebih mendalam dan kontekstual.

Kata Kunci: Game Edukatif, *Crossword Puzzle*, Prasasti Kedatuan Sriwijaya, minat belajar sejarah, pembelajaran bermakna

Abstract

The study aims to develop educational media in the form of crossword puzzle-based educational games and measure their validity and practicality in fostering interest in learning history and making the learning process more meaningful. The development was carried out using the R&D (Research and Development) method through the Alessi & Trollip model. Validation tests were obtained from the results of expert assessments (material, language, and media), and practicality tests of media use by teachers and students. The results of the study show that the validation results of media experts were 100% and material experts were 92.85% with a category of highly valid. Meanwhile, the practicality of crossword puzzle-based educational games was measured through a beta test, in the form of teacher responses, which averaged 95%, student responses in class X.4, which averaged 96.16%, and responses in class X.5, which averaged 99.5%. After accumulating the average responses from teachers and students, a rating of 97.78% was obtained, categorized as highly practical. The results of the study indicate that educational games based on crossword puzzles on the subject of inscriptions left behind by the Sriwijaya Kingdom can be used in the history learning process. By applying this medium, students become actively involved in the learning process, fostering an interest in learning and making the history learning process more meaningful. The development of educational games based on crossword puzzles adds innovation to history learning media and helps students understand past events in a more in-depth and contextual manner.

Keyword: Educational Games, Crossword Puzzles, Inscriptions of the Sriwijaya Kingdom, interest in learning history, meaningful learning

PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama suatu negara adalah Pendidikan. Pendidikan yang baik berdampak positif di semua aspek negara, termasuk rakyatnya sendiri (Bimantara & Dirgantara, 2024). Transformasi Pendidikan terutama pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat mempengaruhi proses pelaksanaannya. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses belajar dan mengajar atau proses pembelajaran (Prastiwi et al., 2025; Rachman et al., 2024; Rosnaeni, 2021; Sarip et al., 2024).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, menjadi sebuah tantangan dalam proses pembelajaran, yang biasanya hanya melalui buku teks dan berpusat pada guru, kini memungkinkan proses pembelajaran berbasis teknologi dimana peserta didik menjadi pusatnya sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator (Salam et al., 2024; Wahyuni & Ramadhani, 2024). Selain tranformasi Pendidikan, perkembangan teknologi dan globalisasi yang begitu massif turut mempengaruhi budaya bangsa (Suryati et al., 2025; Syakhsiyyah et al., 2025). Disinilah pembelajaran sejarah berperan penting.

Kedudukan pembelajaran sejarah sangat penting dalam membina peserta didik sebagai generasi penerus bangsa (Afwan et al., 2020). Pembelajaran sejarah mengajarkan toleransi, rasa nasionalisme, mengenal identitas bangsanya, membangun karakter agar peserta didik mampu memahami dirinya sendiri. Akan tetapi pemahaman diri akan lebih maksimal apabila pembelajaran sejarah berkaitan dengan apa yang ada disekitarnya (Firmansyah, 2023). Dalam

hal ini yang dimaksud adalah sejarah lokal.

Sejarah lokal mengacu pada kejadian atau peristiwa masa lalu disuatu wilayah. Sejarah lokal memiliki nilai yang setara dengan sejarah Nasional (Rahayu & Musadad, 2025; M. R. D. Wijaya, 2025). Untuk itu, perlu mengupayakan penciptaan pola pembelajaran sejarah yang menarik dan dekat dengan situasi/kondisi lingkungannya yaitu memasukkan unsur sejarah lokal untuk menghasilkan internalisasi nilai pembelajaran sejarah bermakna (Sudarto, 2021). Dengan mengimplementasikan pembelajaran sejarah lokal maka peserta didik mengetahui dan memahami sejarah dimasa lampau terutama yang terjadi di daerah mereka sendiri (Setiawan & Kurniasih, 2025). Meskipun demikian, pembelajaran sejarah sering kali dianggap kurang menarik, karena penyampaian materi yang bersifat teoritis dan tekstual. Padahal, pemahaman terhadap sejarah, khususnya peninggalan prasasti dari Kerajaan Sriwijaya, sangat penting sebagai bagian dari identitas dan warisan budaya bangsa. Dalam konteks ini, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, salah satunya melalui pemanfaatan media edukatif berbasis permainan. Salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik adalah materi kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara yang didalamnya terdapat materi sejarah lokal seperti Kerajaan Sriwijaya.

Kerajaan Sriwijaya terletak di Sumatera (Susanti et al., 2025). Kerajaan ini terkenal sebagai kerajaan maritim terbesar dinusantara, berdiri abad ke 7 sampai 13 Masehi yang didukung dengan

peninggalannya berupa prasasti pertama prasasti kedukan bukit, ditemukan pada abad ke 7 Masehi (Safitri & Oktapian, 2025; Wadhah et al., 2025; T. Wijaya et al., 2025). Kerajaan ini meninggalkan banyak peninggalan-peninggalan penting salah satunya adalah prasasti. Prasasti-prasasti ini menyimpan informasi berharga tentang kehidupan sosial, ekonomi, politik dan keagamaan zaman Kedatuan Sriwijaya. Pengetahuan mengenai prasasti merupakan warisan budaya yang harus diupayakan dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya lokal tersebut (Anggraini & Yafterson, 2023; Hasibuan et al., 2025; Muhtarom, 2021). Namun, pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang prasasti-prasasti peninggalan kedatuan sriwijaya masih belum optimal. Sedangkan, pemahaman tentang prasasti sebagai sumber sejarah primer membantu peserta didik memahami konteks sejarah secara lebih mendalam. Kurangnya pemahaman ini disebabkan materi sejarah yang bersifat abstrak dan naratif (S. Anggraeni, n.d.; Arifin Zain et al., 2021), metode pembelajaran yang didominasi paparan lisan dari guru (Deviyanti et al., 2025; Muis et al., 2023), materi yang dianggap sulit dipahami dan kurangnya sumber belajar yang relevan.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Indralaya Utara didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah cukup rendah. Kegiatan belajar mengajar hanya mengandalkan buku pelajaran dan penjelasan guru tanpa dukungan media pembelajaran lain. Guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan penurunan minat dan konsentrasi belajar

peserta didik yang disebabkan kurangnya inovasi media pembelajaran. Penyampaian materi yang kurang tepat dapat menurunkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sejarah (Nurhayati et al., 2025; Tiara Rosida & Hastuti, 2020). Selain itu, peserta didik menjadi kurang fokus dan pembelajaran kurang bermakna karena peserta didik berperan sebagai penerima informasi.

Media pembelajaran memiliki efek psikologis yang dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023a). Sehingga penggunaan media pembelajaran sangat penting agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Morales et al., 2023; Prawitasari & Susanto, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran perlu diinovasikan (Abas & Lestari, 2022). Salah satu bentuk penginovasian media pembelajaran adalah dengan bentuk *game* edukatif.

Game edukatif merupakan sarana pembelajaran yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan (Aburahma & Mohamed, 2015; Azizatunnisa et al., 2022). Melalui *game* edukatif peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif seperti berfikir kritis dan menyelesaikan masalah (Irgens et al., 2024; Nikmah & Wathon, 2020). Salah satu jenis *game* edukatif yang dapat mengembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif tersebut adalah *Crossword puzzle* yang merupakan metode pembelajaran sejarah efektif karena membuat materi lebih menarik, membantu mengingat konsep dan istilah sejarah, serta melatih kemampuan analisis dan daya ingat.

Crossword puzzle mendorong peserta didik aktif mengingat informasi, mengasah otak, memperkuat ingatan dan aktif dalam memecahkan masalah, serta permainan ini meningkatkan semangat, kepercayaan diri dan pembelajaran lebih berkesan. (Agustin et al., 2021; Ismawati et al., 2024; Juhaeni et al., 2022). Oleh karena itu, *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* diharapkan menjadi solusi tepat dalam inovasi media pembelajaran sejarah dan alternatif membantu peserta didik mempelajari materi sejarah lokal terutama dalam materi tinggalan budaya pada kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara berupa prasasti Kedatuan Sriwijaya.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini ialah penelitian Puspawardani et al. (2023), berdasarkan hasil validasi dosen dan uji coba lapangan, diperoleh data akhir sebesar 82%, 88% dari praktisi lapangan, dan 90% dari uji coba lapangan. Rata-rata hasil validasi diperoleh 87%, yang dikategorikan “valid” dan “layak” digunakan. Penelitian berikutnya dilakukan Oktarika & Sandika (2023) dengan rata-rata kelayakan dari ahli materi sebesar 3,78 dan nilai kelayakan dari ahli media sebesar 3,51. Hal ini menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* termasuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian selanjutnya yakni penelitian Khumar & Drastisianti (2023) dengan penilaian sebesar 4.00 dan penilaian dari ahli media mendapatkan predikat valid dengan nilai sebesar 4,08, sehingga media pembelajaran tekilama sistem periodik unsur layak digunakan. Kepraktisan media pembelajaran dengan keterangan sangat valid senilai 4,27 sehingga media pembelajaran tekilama sistem periodik unsur praktis digunakan.

Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan penggunaan *crossword puzzle* dengan hasil validasi yang positif dari ahli materi dan media, namun studi tentang penerapan *crossword puzzle* dalam konteks pembelajaran sejarah khususnya sejarah lokal masih sangat terbatas. Eksplorasi potensi *crossword puzzle* dalam memfasilitasi pemahaman mendalam tentang sejarah lokal seperti materi Kedatuan Sriwijaya belum banyak dilakukan terutama yang membahas mengenai Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya. Oleh karena itu, pengembangan media *crossword puzzle* dalam penelitian ini menggunakan berbagai macam *software* yang membuat perbedaan kompatibilitas dan secara khusus dirancang untuk materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya.

Kelebihan pada penelitian ini terletak pada berbagai macam *software* yang digunakan dalam mengembangkan media *crossword puzzle* ini sehingga didapatkan media digital yang dapat diakses secara daring. Selain itu, media yang dikembangkan menghasilkan media yang menarik dan inovatif. Dengan penggunaan media ini peserta didik dapat melibatkan keterampilan kognitif tingkat tinggi, meningkatkan minat, meningkatkan pemahaman mengenai prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga ikut aktif dalam pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi berkesan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam hal lokasi penelitian, teknik pembuatan *crossword puzzle* yang menghasilkan media pembelajaran yang kompatibel, serta materi yang diangkat yakni materi sejarah

lokal Sumatera Selatan yang berfokus pada materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya.

Ketertarikan peneliti melaksanakan penelitian pengembangan ini didukung oleh hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bantuan tambahan untuk memahami materi pembelajaran dengan presentase 83,3%, peserta didik lebih mudah dan suka belajar dengan cara yang menyenangkan seperti bermain *game* dengan presentase 83,3%, peserta didik merasa penting mempelajari materi Prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya berupa Prasasti dengan presentase 96,7% , dan 80% peserta didik suka jika materi Prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya disajikan melalui media *game crossword puzzle*, kemudian didukung dengan 96,7% peserta didik menjawab sekolah memperbolehkan membawa *Smartphone* ke sekolah. Temuan-Temuan ini memperkuat dasar pengembangan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang dibutuhkan peserta didik dan menambah inovasi media pembelajaran, serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah SMA Negeri 1 Indralaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang merupakan suatu metode dengan hasil akhir berupa produk tertentu (Agus Rustamana at al., 2024). Prosedur penelitian menggunakan model penelitian *Alessi & Trollip*. Model pengembangan *Alessi & Trollip* mempunyai tiga tahapan yakni tahapan perencanaan (*planning*), Desain (*Design*) dan Pengembangan

(*Development*) (Marliansyah at al., 2022; Hotimah et al., 2021). Adapun indikator yang digunakan berupa wawancara, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, validasi ahli dan uji kepraktisan, kemudian indikator pengumpulan data melalui wawancara, analisis karakteristik dan kebutuhan, uji alpha dan uji beta.

Tahap pertama pada *Alessi & Trollip* adalah perencanaan, tujuan tahap ini untuk mengetahui permasalahan dasar serta menentukan tujuan pengembangan sebuah media. Oleh karena itu, tahap ini merupakan serangkaian indikator yang dilakukan seperti penetapan ruang lingkup penelitian produk, analisis kebutuhan yang bertujuan mengidentifikasi sebuah media yang dibutuhkan peserta didik. Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* mulai dirancang dengan menyesuaikan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Di tahap ini juga dijelaskan secara rinci apa yang dilakukan dan bagaimana produk tersebut dikembangkan pada tahap berikutnya. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini produk yang sudah dirancang digabungkan dengan komponen-komponen *game* edukatif berbasis *crossword puzzle*.

Setelah produk berhasil dibuat selanjutnya dilakukan uji kevalidan produk dengan melibatkan validator media dan materi serta uji kepraktisan produk dengan memberikan indikator penilaian berupa indikator materi, tampilan media, ketertarikan *game* pada peserta didik dan indikator isi materi. Kevalidan dan kepraktisan produk tersebut kemudian dianalisis sehingga menghasilkan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang membantu

memahami peristiwa masa lalu secara lebih mendalam dan kontekstual, menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* pada materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya memanfaatkan prosedur dari model penelitian *Alessi & Trollip*. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara dengan subjek penelitian yang ditujukan kepada peserta didik kelas X.4 dan X.5.

Tahap awal model penelitian dan pengembangan *Alessi & Trollip* adalah perencanaan (*planning*). Tahap ini terdiri dari penetapan ruang lingkup pengembangan produk, analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta penentuan dan pengumpulan sumber. Tahap ini bertujuan untuk menyusun perencanaan dalam membuat produk berupa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* dengan penyesuaian terhadap kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti menggunakan analisis penetapan ruang lingkup pengembangan produk dan analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penetapan ruang lingkup pengembangan produk dengan cara melakukan wawancara bersama guru sejarah. Wawancara bertujuan mengetahui Ruang lingkup kurikulum dan materi serta kebutuhan peserta didik dalam belajar sejarah di kelas sehingga dapat menentukan batasan materi yang di bahasa dalam produk *game* edukatif berbasis

crossword puzzle dan kebutuhan peserta didik ketika di kelas.

Dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar dari hasil tersebut juga menunjukkan materi yang digunakan dalam penelitian ini relevan pada mata pelajaran sejarah pada Fase E yang merujuk pada peserta didik kelas X di Semester Genap. Materi Kerajaan Hindu Buddha di Nusantara merupakan Capaian pembelajaran pada Fase E, Namun pada penelitian ini materi berfokus pada Kedatuan Sriwijaya (Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya).

Setelah penetapan ruang lingkup pengembangan produk dilakukan dengan metode wawancara bersama pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, langkah selanjutnya yakni analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik menggunakan teknik angket melalui penyebaran *Google Form* yang diberikan kepada peserta didik. Angket yang dibagikan mempunyai 5 indikator. Pengisian angket tersebut didasari dari pengalaman peserta didik selama belajar sejarah di kelas. Berikut tabel persentasi hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik :

Tabel 1. Presentase Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Aspek	Perolehan Nilai	Kategori
Pedagogi	80,83%	Tinggi
Teknis	92,5%	Tinggi
Kognitif	53,88%	Sedang
Estetika	78,88%	Tinggi
Materi	87,5%	Tinggi

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Hasil analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada tabel diatas menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik secara menyeluruh. Aspek pedagogi menunjukkan bahwa kebutuhan akan aspek pedagogi cukup tinggi sehingga, pendidik perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan strategi menyenangkan yang memudahkan pemahaman. Pada aspek teknis, menunjukkan bahwa mereka sudah mampu menggunakan alat bantu berupa media berbasis teknologi. Aspek kognitif menunjukkan kebutuhan yang cukup besar meskipun tidak tergolong tinggi, sehingga perlu peningkatan lingkungan kelas agar proses penyerapan informasi tersampaikan dengan baik. Aspek estetika yang menandakan bahwa peserta didik cenderung tertarik terhadap media berbasis teknologi dari pada media cetak. Selanjutnya aspek materi menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan materi yang relavan sehingga perlu penyesuaian terhadap pembelajaran sejarah lokal yang lebih mendalam untuk kebutuhan peserta didik.

Mengumpulkan sumber pendukung yang bertujuan untuk menambah kekayaan materi dan komponen yang akan dimasukkan kedalam produk pembelajaran. Dari hasil analisis kurikulum yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti mulai mencari referensi berkaitan dengan prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya seperti artikel, buku dan sumber lainnya.

Tahapan kedua adalah tahap desain, yaitu tahapan merancang produk berupa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle*, tahap desain terdiri dari mengembangkan ide awal dengan menentukan tema yang

manjadi produk *game* edukatif berbasis *crossword puzzle*, penentuan materi tersebut di dasari dari analisis sebelumnya dimana peserta didik merasa penting mempelajari materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya kemudian pada tahap ini komponen-komponen *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* sudah mulai di susun. Selanjutnya menentukan *software* produk yang dibutuhkan untuk membantu mengembangkan suatu produk sehingga produk yang dikembangkan menjadi sempurna agar siap diberikan dan digunakan. Pengembangan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* membutuhkan beberapa *softawe* seperti *Eclipse Crossword*, Canva, *Liveworksheets* dan juga *Heyzine* sebagai wadah penggabungan materi dan *game*. Dan tahapan akhir adalah membuat *Flowchart* dan *Storyboard*. Pada tahap ini produk yang telah di rancang disusun secara sistematis untuk menciptakan sebuah produk berupa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang sempurna. Cuplikan *storyboard* produk *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

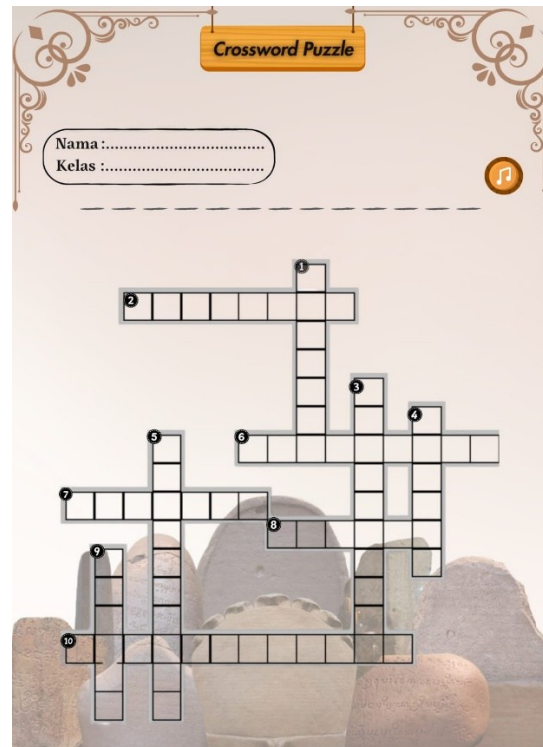
Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.



Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Keterangan:

Berisi Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya; Prasasti Kedukan Bukit



Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Keterangan:

Berisi *crossword puzzle*



Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Keterangan:

Berisi petunjuk penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang)

Development (Pengembangan) merupakan tahapan terakhir yang harus dilewati pada model pengembangan *Alessi & Trollip*. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan cara membuat bahan berupa materi dan disusun dari berbagai sumber pendukung yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya untuk kemudian dimasukkan kedalam *game* edukatif berbasis *crossword puzzle*. Materi dibuat berdasarkan ruang lingkup pembahasan yang dikaitkan pada hasil wawancara di tahap sebelumnya. Kemudian mempersiapkan gambar prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya yang diambil dari Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya dan juga internet. Setelah menyelesaikan materi dan komponen-komponen *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* pada tahap sebelumnya hal selanjutnya yang dilakukan adalah membuat *game* edukatif berbasis *crossword puzzle*. Dalam membuat produk berupa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* terdapat beberapa tahapan seperti merancang *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* pada aplikasi *Eclipse Crossword*, kemudian didesain menggunakan *canva*, mengonversi file ke *website liveworksheets*, kemudian *website Heyzine* sebagai wadah penggabungan materi dan *game crossword puzzle*.

Uji alpha merupakan tahapan dalam pengembangan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle*. Uji alpha atau disebut juga uji validasi digunakan untuk melihat kevalidan suatu produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini uji alpha atau uji validasi terdapat dua tahapan yang harus dilewati yaitu validasi media dan validasi materi. Berdasarkan hasil

validasi media dan materi *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan skor rata-rata pada validasi media yang berada pada katagori sangat valid dan validasi materi yang berada pada matagori sangat valid, pada Tabel 2. disajikan hasil rata-rata rekapitulasi nilai hasil validasi ahli.

Tabel 2. Presentase Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Media	100%	Sangat Valid
2.	Materi	92,85%	Sangat Valid
Rata-rata		96,66%	Sangat Valid

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025)

Setelah tahap uji alpha dilakukan dengan melibatkan dua vaidator ahli yakni ahli media dan ahli materi, langkah selanjutnya ialah melakukan revisi yang didasari komentar dan saran validator. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu (1) *background music* berhenti di tengah dan disarankan untuk lebih bervariasi (2) tulisan judul seperti rangkuman, glosarium, dll tidak konsisten (3) marginya tidak konsisten (4) pada bagian untuk klik kertas tidak bisa diklik dan tidak muncul keterangan. Kemudian saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan list nama-nama Raja Sriwijaya, dan pada masa kejayaan menambakan hubungan Sriwijaya dengan dunia luar. Komentar dan saran tersebut menjadi acuan melakukan revisi terhadap produk berupa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* dalam rangka menyempurnakan produk agar lebih valid dan siap digunakan pada tahapan selanjutnya.

Tahap uji beta merupakan tahap mengujicobakan *game* edukatif berbasis

crossword puzzle yang sudah direvisi sesuai saran dari para ahli, tahap ini bertujuan mengetahui kepraktisan *game* edukatif yang dikembangkan. *Game* edukatif berbasis *crossword puzzle* diujicobakan kepada seorang guru dan peserta didik yang berjumlah 60 jumlah peserta didik tersebut merupakan peserta didik kelas X.4 berjumlah 30 peserta didik dan X.5 berjumlah 30 peserta didik.

Pada tahap uji coba pengisian angket respon guru terdapat 4 indikator yang dinilai seperti indikator kelayakan isi, materi, media dan *game crossword puzzle*. Angket respon guru dilaksanakan sebelum produk uji cobakan dilakukan. Guru sebagai responden diminta memberi penilaian melalui lembar angket yang sudah disediakan, Penilaian ini dilakukan dengan mencentang kolom yang sudah di sediakan pada lembar angket berupa jawaban ya dan tidak. Guru juga diberi kebebasan berkomentar dan memberi saran pada media *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang dikembangkan peneliti. Hasil pengisian angket respon guru di sajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Presentase Hasil Angket Respon Guru

Indikator yang dinilai	Presentase	Kategori
Kelayakan Isi	100%	Sangat Praktis
Materi	100%	Sangat Praktis
Media	87,5%	Sangat Praktis
<i>Game Crossword Puzzle</i>	100%	
Jumlah	95%	Sangat Praktis

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 3 menyatakan bahwa penilaian mendapat presentase 95% dengan katagori sangat praktis. Pernyataan tersebut menjadi alasan untuk menindak lanjuti penelitian, dengan mengujicobakan

media pembelajaran yang dikembangkan kepada peserta didik.

Uji coba pengisian angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan terhadap *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang dikembangkan. Penilaian ini mencakup beberapa indikator seperti indikator tampilan media, daya tarik media *game*, dan isi materi yang disajikan. Uji coba produk *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* melibatkan peserta didik kelas X.4 dan X.5. Proses pengumpulan data dalam uji coba ini menggunakan angket respon dengan skala Guttman. Pada skala ini, setiap jawaban “Ya” diberi skor 1, sedangkan “Tidak” diberi skor 0. Hasil olah data angket respon di kelas X.4 disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Presentase Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas X.4

Indikator Yang Dinilai	Presentase	Kategori
Tampilan Media	96,66%	Sangat Praktis
Ketertarikan Media Game Pada Peserta Didik	96,11%	Sangat Praktis
Isi Materi	95,71%	Sangat Praktis
Jumlah	96,16%	Sangat Praktis

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Berdasarkan hasil penelitian angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas X.4 peneliti memperoleh skor sebesar 577 dengan presentase 96,16% yang masuk pada kategori sangat praktis. Peserta didik juga memberikan komentar positif terhadap *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang dikembangkan peneliti seperti bagus dan mudah dipahami. Selanjutnya peneliti melakukan olah data pada kelas X.5. Berikut hasil olah data angket respon yang disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Presentase Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas X.5

Indikator Yang Dinilai	Presentase	Kategori
Tampilan Media	99,52%	Sangat Praktis
Ketertarikan Media <i>Game</i> Pada Peserta Didik	98,88%	Sangat Praktis
Isi Materi	100%	Sangat Praktis
Jumlah	99,5%	Sangat Praktis

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 5 hasil penelitian angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas X.5 peneliti memperoleh skor sebesar 597 dengan presentase 99,5% yang masuk pada kategori sangat praktis. Peserta didik juga memberikan komentar positif terhadap *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang dikembangkan peneliti seperti menyenangkan dan mudah dipahami serta ada juga peserta didik yang bertanya apakah media bisa dimainkan lain waktu.

Penilaian angket yang telah diberikan kepada guru dan peserta didik akan direkapitulasi menjadi satu kesimpulan dalam bentuk tabel. Berikut rekapitulasi hasil angket respon yang akan disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Respon Guru	95%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik X.4	96,16%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik X.5	99,5%	Sangat Praktis
Jumlah	97,78%	Sangat Praktis

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025)

Berdasarkan perolehan nilai pada tabel 6 mendapatkan presentase 97,78% hal tersebut menunjukkan bahwa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* berada pada kriteria angket yakni “Sangat Praktis”, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk *game* edukatif

berbasis *crossword puzzle* termasuk pada kategori “Sangat Praktis” layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui keterlibatan langsung dan mengaitkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya (Bada & Olusegun, 2015; Mann & MacLeod, 2015). Dalam konteks ini, penggunaan *crossword puzzle* memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi konsep sejarah secara mandiri dan membangun pemahaman secara bertahap melalui pemecahan kata kunci terkait materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif, kreatif, dan reflektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Sudarto (2021) bahwa pemilihan media sangat penting untuk motivasi peserta didik belajar dan sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran, sehingga mereka dapat menemukan makna pembelajaran sejarah (Seli, 2019; Nokes, 2022).

Selanjutnya, dari perspektif teori kognitivisme, hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis peserta didik kelas X.4 dan X.5 SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Dalam proses menyelesaikan teka-teki silang, peserta didik harus memahami konteks soal, menganalisis kata kunci, dan

mengaitkan informasi sejarah secara sistematis. Hal ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga melibatkan pengolahan informasi dan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Winne, 2013; Jensen et al., 2014). Dengan kata lain, pembelajaran melalui media ini tidak sekadar menanamkan fakta, tetapi juga membentuk keterampilan kognitif peserta didik (Bandura, 2009; Salomon, 2012).

Dari sudut pandang teori behavioristik, pembelajaran *melalui game crossword puzzle* memberikan stimulus yang menarik dan menyenangkan, yang kemudian memunculkan respons positif dari peserta didik. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif bila dikaji dari ketiga teori belajar yang menjadi landasan, yakni konstruktivisme, kognitivisme, dan behavioristik. Media ini tidak hanya meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik tetapi juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir dan memberikan stimulus yang memperkuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* sangat layak digunakan dengan hasil validasi media dan materi mempunyai rata-rata sebesar 96,66% yang masuk katagori sangat valid. Kemudian dari hasil analisis respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa hasil olah data respon guru dengan rata-rata sebesar

97,78% dan masuk katagori sangat praktis. Kevalidan dan kepraktisan yang berada pada katagori sangat valid dan sangat praktis menunjukkan bahwa produk *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah (Kharomah et al., 2024; Aulia et al., 2024).

Pengembangan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* yang telah dikembangkan peneliti, diharapkan pada penelitian berikutnya dapat mengembangkan *game* edukatif berbasis *crossword puzzle* dengan lebih baik lagi dari segi visual maupun materi dan diharapkan pada peneliti selanjutnya agar penelitian dilakukan sampai pada tahap uji efektifitas untuk melihat keberhasilan produk terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S., & Lestari, E. W. (2022). Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (Vlog). *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4(1), 28–41.
<https://doi.org/10.61227/arji.v4i1.62>
- Aburahma, MH, & Mohamed, HM (2015). Permainan edukatif sebagai alat bantu pengajaran dalam kurikulum farmasi. *Jurnal pendidikan farmasi Amerika*, 79 (4), 59.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Umsurabaya*.

Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.

Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>

Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176.

Anggraini, S., & Yafterson, R. B. (2023). Analisis Kemampuan Siswa dalam Belajar Sejarah di SMA N 2 Padang. *Journal on Education*, 6(01), 8866–8875.

Anisah, D. F., Aziz, M. F. A., & Fajriyah, I. (2025). Implementasi Nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Nasional di Kelas XI MAN Sidoarjo. *Jurnal Artefak*, 12(1), 83-92. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i1.17826>

Arikunto, S. (2007). *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, S. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Aulia, R., Fitri, R., & Yogica, R. (2024). Meta-Analysis of Puzzle Media in High School Lessons by Practicality Test. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 51-57.

<https://doi.org/10.19109/bioilmi.v10i1.22182>

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.

Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70. <https://doi.org/10.9790/7388-05616670>

Bandura, A. (2009). *Social cognitive theory of mass communication*. In *Media effects* (pp. 110-140). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203877111-12>

Bimantara, G. A., & Dirgantara, G. A. (2024). Ekstrakurikuler Pramuka Tidak Wajib Diikuti Peserta Didik; Perspektif Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 3(2), 73–78. <https://doi.org/10.33578/kpd.v3i2.222>

Deviyanti, I., Hidayat, M., & Ervina3, D. (2025). Integrasi Augmented Reality dalam Pendidikan Sejarah Islam: Suatu Kajian Konseptual Kualitatif Kerangka TPACK. In *Pascasarjana Universitas Islam Jakarta* (Vol. 4).

Fauzan, R., Rosdiana, H., & Maulana, R. R. (2025). Analisis Bibliometrik Tren Penggunaan Media Poster dalam Mata Pelajaran Sejarah (2015–2025). *Jurnal Artefak*, 12(2), 289-298. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i2.20704>

Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.

Firmansyah, A. (2023). Muatan Materi Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Kasus di SMA N 3 dan SMA N 6 Pontianak). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 123–132.

Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *PROGRES PENDIDIKAN*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>

Hasibuan, S. M., Oktariyati, S., Muthma'innah, M., & Lubis, S. (2025). Sosialisasi Jejak Peradaban Nusantara: Eksplorasi Peninggalan Sejarah di Indonesia dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD. *SIGMA: Jurnal Sinergi Mengabdi*, 3(1), 25–38.

Irgens, GA, Bailey, C., Famaye, T., & Behboudi, A. (2024). Pengujian pengalaman pengguna dan perancangan bersama permainan digital untuk memperluas partisipasi dalam komputasi dengan dan untuk anak-anak sekolah dasar. *Jurnal Internasional Interaksi Anak-Komputer*, 42 , 100699.

Ismawati, D., Maylamirsyah, M. R., & Zulfiati, H. M. (2024). Implementasi Ajaran Tamansiswa Tri N (Niteni, Niroake, Nambahi) Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Teka-Teki Silang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 236–241.

Jensen, J. L., McDaniel, M. A., Woodard, S. M., & Kummer, T. A. (2014). Teaching to the test... or testing to teach: Exams requiring higher order

thinking skills encourage greater conceptual understanding. *Educational Psychology Review*, 26(2), 307-329. <https://doi.org/10.1007/s10648-013-9248-9>

Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247.

Kharomah, S., Setiawan, D., & Zubaidah, S. (2024). Developing puzzle based case study to improve cognitive learning outcomes of high school students. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 12(3), 411-427. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v12i3.11642>

Khumar, K., & Drastisianti, A. (2023). Pengembangan Teka-Teki Silang Kimia (Tekilama) Sistem Periodik Unsur sebagai Media Pembelajaran Pendamping. Dalam *Studi Sosial, Humaniora, dan Pendidikan (SHES): Seri Konferensi* (Vol. 6, No. 4).

Mann, K., & MacLeod, A. (2015). Constructivism: learning theories and approaches to research. *Researching medical education*, 49-66. <https://doi.org/10.1002/9781118838983.ch6>

Marliansyah, I. S., Ismail, G., Supriatini, S., Wardarita, R., & Rukiyah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Appinventor Berbasis

Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.

- Pada Android Materi Debat. *Jurnal Bindo Sastra*, 6(1), 57–62.
- Morales, U., Joanan, S., & Julia, H. (2023). Pengembangan Media E-Book Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Flip PDF Profesional untuk Mahasiswa. *Jurnal Internasional Lingua dan Teknologi*, 2 (1), 40-59.
- Muhtarom, H. (2021). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Nilai-nilai Sejarah Lokal Sebagai Identitas Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 478303.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran pelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497.
- Nikmah, F., & Wathon, A. (2020). Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 20–45.
- Nokes, J. D. (2022). *Building students' historical literacies: Learning to read and reason with historical texts and evidence*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003183495>
- Nugroho, U & Hartono. (2009). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berorientasi Keterampilan Proses. Semarang: *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Juli 2009 hal. 108-112 ISSN: 1693-1246
- Nurhayati, A., Rukmana, K., Hanifah, N., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2025). *Pengembangan Winrah (Website Interaktif Sejarah) Berbasis Google Sites Sebagai Inovasi Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD*.
- Prastiwi, M. W., Mustafiah, I., Jalaludin, A. A., Prawesti, G. D., & Lukitoaji, B. D. (2025). Reformasi Pendidikan Indonesia Sebagai Upaya Penerapan Transformasi Digital Pendidikan di Era Globalisasi. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1).
- Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 173–177.
- Rachman, A., Sutisna, D., Sopiandi, I., Khalik, MF, & Nitin, M. (2024). Pengembangan Platform Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Audio Visual untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *JILTECH: Jurnal Internasional Lingua & Teknologi*, 3 (1).
- Rahayu, R., & Musadad, A. A. (2025). Pengembangan Buku Digital Sejarah Berbasis Kearifan Lokal pada Prasasti Kawali Melalui Discovery Learning untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Lokal Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei), 3059–3072. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1878>
- Rahma, E., Subagja, R. A., & Nurholis, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Timeline untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa di SMAN 3 Ciamis. *Jurnal Artefak*, 11(2), 281-292. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i2.16401>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>

Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.

- S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safitri, S., & Oktapian, R. (2025). Sejarah, Geomorfologis, Sriwijaya Dari Laut ke Puncak Kejayaan: Kajian Geomorfologis dan Sejarah Kerajaan Sriwijaya: Dari Laut ke Puncak Kejayaan: Kajian Geomorfologis dan Sejarah Kerajaan Sriwijaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 433–444.
- Salam, MY, Fitri, S., & Zulan, H. (2024). Teknologi Pendidikan Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh pada Pembelajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi. *Jurnal Internasional Lingua dan Teknologi*, 3 (1), 134-145.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarip, M., Linty, M., Kurniadi, P., Erliana, L., & Xavier, E. (2024). Pengembangan platform ProProfs sebagai E-Quiz untuk Pembelajaran Bahasa Arab pada Pendidikan Anak Usia Dini. *JILTECH: Jurnal Internasional Lingua & Teknologi*, 3 (1).
- Seli, H. (2019). *Motivation and learning strategies for college success: A focus on self-regulated learning*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429400711>
- Setiawan, W., & Kurniasih, A. (2025). Peran Sejarah Lokal Dalam Pembentukan Identitas Nasional: studi kasus sejarah kerajaan nusantara. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2(2), 516–520.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soedjatmoko. (1981). *Kesadaran Sejarah Dalam Pembangunan*. Jakarta: LP3ES.
- Salomon, G. (2012). *Interaction of media, cognition, and learning: An exploration of how symbolic forms cultivate mental skills and affect knowledge acquisition*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203052945>
- Sudarto, S. (2021). Peningkatan Apresiasi Siswa Terhadap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Media Tradisi Sedekah Laut Cilacap. *Jurnal Artefak*, 8(2), 203-212.
<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v8i2.6713>
- Suryati, I. G. A. K., Dewi, C. I. D. L., & Artana, I. M. (2025). Pengaruh globalisasi terhadap peradaban dan budaya di indonesia. *Jurnal Sistem Hukum Dan Keadilan Sosial*, 9(3).
- Susanti, R., Suhendi, D., Amalia, R., & Wahyuni, F. S. (2025). Motif flora dan fauna pada candi hindu masa kedatuan sriwijaya untuk pembelajaran sejarah. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9(1), 71–94.
- Syakhsiyyah, T., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Dampak Globalisasi Terhadap Perubahan Budaya Lokal pada Masyarakat. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12421–12428.
- Tiara Rosida, A., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA.

Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.

Jurnal Kronologi, 2(4), 224–234.
<https://doi.org/10.24036/jk.v2i4.73>

belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Prenada Media. Surabaya.

Wadhah, A., Sunliensyar, H. H., & Leihitu, I. (2025). Mantra dalam Dua Prasasti Timah Koleksi Rumah Menapo Jambi: Indikasi Praktik Ritual Masyarakat Sumatra Kuno. *AMERTA*, 43(1), 21–46.

Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53–57.

Wijaya, M. R. D. (2025). Sejarah ketokohan ratu kalinyamat sebagai sumber belajar berbasis sejarah lokal dalam upaya menumbuhkan kesadaran sejarah siswa SMA di Jepara. *Danadyaksa Historica*, 5(1), 37–49.

Wijaya, T., Sagita, Y. A., Meylva, E., Safitri, S., & Oktapiani, R. (2025). Analisis Letak Geografis Kerajaan Sriwijaya dalam Mendukung Pusat Perdagangan Maritim di Asia Tenggara. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5834–5841.

Winne, P. H. (2013). Self-regulated learning viewed from models of information processing. *Self-regulated learning and academic achievement*, 145-178.
<https://doi.org/10.4324/9781410601032-5>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya media pembelajaran dalam proses

Hartanti, S., & Pahlevi, M.R. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kematuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Artefak*, 12 (2), 319 – 336.