

ABSTRAK

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sejarah dengan Integrasi Domain Kognitif dan Afektif Berbasis Taksonomi Bloom

Oleh

Asha Sembiring

22102221022

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi aplikasi pembelajaran sejarah berbasis *game* edukasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap sejarah nasional, dengan mengintegrasikan Taksonomi Bloom hingga tingkat aplikasi (C3). Aplikasi ini memanfaatkan prinsip UX kognitif, seperti Peak-End Rule, Zeigarnik Effect, dan Von Restorff Effect, guna memperkuat daya ingat siswa. Metode Recognize, Scrutinize, Materialize (RSM) digunakan untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan kognitif dan afektif siswa. Hasil pengujian menunjukkan penerimaan yang tinggi di tiga sekolah, yaitu SDN Bojongsoang 1, SDN Bojongsoang 2, dan SD Trikarsa, dengan sebagian besar pertanyaan kuesioner memperoleh persentase di atas 90%. SDN Bojongsoang 2 menampilkan hasil terbaik dengan persentase stabil yang mencapai hingga 110,40%, menandakan efektivitas aplikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. SDN Bojongsoang 1 dan SD Trikarsa juga menunjukkan penerimaan positif meskipun terdapat fluktuasi pada beberapa pertanyaan. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang personal dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, serta mengaitkan materi dengan konteks masa kini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital ini efektif sebagai alat pendidikan dan membentuk karakter siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan cinta tanah air.

Kata Kunci: Aplikasi pembelajaran sejarah, Media Pembelajaran, Pahlawan, *Game* Edukasi