

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKATIF PADA MATERI NILAI – NILAI PANCASILA KELAS V SDN SAMBIREJO 1

Aurora Alfitri Damayanti Siswanto¹, Frans Aditia Wiguna², Kukuh Andri Aka³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

1auroraalfitri14@gmail.com , 2frans@unpkediri.ac.id , 3kukuh.andri@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop an product Interactive learning Media Based on Educational Games on Pancasila Values Material . This research uses the Research and Development research method. The ADDIE development model consists of five stages, namely 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Based on the results of this research, it can be seen that the Interactive Media Based on Educational Games has an average validity value from material experts and media experts of 90% which can be said to be very valid, the practicality value from the average practicality value for teachers and students is 97,1% which can be said to be very practical, the effectiveness value from the results of limited trials and extensive trials through post-test questions received a value of 91,25% which means it is very effective. Interactive Media Products Based on Educational Games on Pancasila Values obtained very valid, very practical and very effective results to use.

Keywords: *educational games, interactive media, pancasila*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk Media pembelajaran Interaktif berbasis Game Edukatif pada materi nilai - nilai Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Berdasarkan Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa produk Media Interaktif berbasis Game Edukatif memiliki nilai kevalidan dirata-rata ahli materi dan ahli media sebesar 90% yang dapat dikatakan sangat valid, nilai kepraktisan dari rata-rata kepraktisan guru dan siswa sebesar 97,1% yang dapat dikatakan sangat praktis, nilai keefektifan dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas melalui soal post-test mendapat nilai sebesar 91,25% yang berarti sangat efektif. Produk Media Interaktif berbasis Game Edukatif materi nilai - nilai Pancasila memperoleh hasil sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: game edukatif, media interaktif, pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mempunyai arti penting karena berperan penting dalam membentuk siswa menjadi warga negara Indonesia yang berpengetahuan, kompeten, dan bermoral, serta memiliki pemahaman yang mendalam tentang hak dan kewajibannya yang dituangkan dalam Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bersifat wajib bagi seluruh peserta didik pada semua program dan jenjang pendidikan formal, sebagaimana diamanatkan oleh undang-undang yang sejalan dengan Sistem Pendidikan Nasional (Magdalena 2020).

Saat ini terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila yaitu banyak siswa yang memiliki semangat belajar yang rendah, siswa mudah merasa bosan saat mengikuti pelajaran di kelas, dan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Masalah tersebut dapat muncul akibat berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN

Sambirejo 1 diketahui bahwa 19 dari 28 siswa yang kesulitan memahami materi nilai-nilai pancasila. Permasalahan tersebut yaitu peserta didik kesulitan memahami materi dan hasil belajar yang diperoleh dari ulangan harian juga pretest masih tergolong rendah atau dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni dibawah 75, 5-7 siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan ketika guru melakukan tanya jawab tentang contoh penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Sambirejo 1 mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran nilai-nilai Pancasila hanya menggunakan media buku guru dan sesekali menampilkan video dari youtube. Namun penggunaan media tersebut belum mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru juga mengakui kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif karena keterbatasan waktu dan pengetahuan tentang teknologi pembelajaran terkini. Akibat dari permasalahan tersebut, siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi mengenai nilai-nilai Pancasila dan menunjukkan kurangnya minat terhadap media pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru kepada siswa kelas V SD Negeri Sambirejo 1 guna membantu mereka lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Media pembelajaran yaitu Media bila digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, berfungsi sebagai wadah penyampaian pesan dari sumber atau penyalur kepada penerima yang dituju. Media mencakup semua saluran yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan siswa (Latif 2021). Media pendidikan berfungsi sebagai alat perantara yang berupaya mengkomunikasikan pesan secara efektif menggunakan berbagai media seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi (Rohkim & Manik, 2023). media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran (Wulandari 2023). Dengan menggabungkan berbagai pendapat ini, dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran interaktif adalah jenis media yang memungkinkan adanya interaksi dua arah (feedback) antara pengguna dan media tersebut. Dalam pembelajaran, interaksi tersebut menciptakan pengalaman yang lebih hidup dan partisipatif bagi peserta didik, yang secara langsung dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk belajar. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, baik melalui perangkat lunak maupun perangkat keras, membuat mereka lebih berperan dalam belajar dan memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Media interaktif adalah media yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi langsung dengan media tersebut. Artinya, media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ariyus dalam Hidayatul 2018). Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki tujuan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran (Saluky 2016).

Penggunaan pada media pembelajaran yang monoton dan berulang, dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan pembaruan dalam media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah menyajikan materi dalam bentuk media interaktif berbasis game edukatif, yang menggabungkan elemen interaktif dan hiburan untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi.

Permainan edukatif dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif, seperti meningkatkan fokus dan keterampilan memecahkan masalah (Ridwan 2016). Game edukasi adalah media yang dirancang dengan sengaja yang memanfaatkan berbagai bentuk media, seperti suara, teks, gambar, video, dan animasi, untuk mengajarkan orang tentang suatu subjek tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan memberikan pengalaman belajar yang komprehensif tentang topik-topik yang berkaitan dengan sejarah atau budaya (Purnomo 2020).

Game edukatif dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik sekolah dasar, khususnya siswa kelas V, melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan Media Interaktif berbasis Game Edukatif sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas V pada materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian " Pengembangan Media Interaktif berbasis Game Edukatif pada Materi Nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Sambirejo 1".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) mengacu pada pendapat Sugiyono (2021). Metode R&D sendiri digunakan untuk menguji kevalidan sekaligus menyempurnakan suatu produk (Sugiyono, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengembangkan produk Media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif pada materi nilai-nilai Pancasila yang ditujukan bagi siswa kelas V SDN Sambirejo 1. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Penelitian akan dilaksanakan di SDN Sambirejo 1 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Dari total siswa, subjek penelitian akan dibagi menjadi dua kelompok: kelompok uji terbatas yang terdiri dari 8 siswa yang dipilih secara acak, dan kelompok uji skala luas yang terdiri dari 20 siswa sisanya

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi panduan observasi, lembar validasi ahli, angket respon guru, dan tes hasil belajar siswa. Rincian data, jenis instrumen, serta responden yang dalam penelitian dapat dilihat secara lebih jelas pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data, Jenis Instrumen dan Responden dalam Penelitian

| No | Jenis data | Instrumen Penelitian | Responden |
|----|----------------|----------------------|----------------|
| 1 | Needass esment | Pedoman Observasi | Guru dan siswa |

| | | | |
|---|-------------|----------------------|---|
| 2 | Kevalidan | Lembar Validasi ahli | Ahli media pembelajaran dan Ahli materi Pendidikan Pancasila Sd |
| 3 | Kepraktisan | Angket Kepraktisan | Guru |
| 4 | Keevektivan | Tes Hasil Belajar | Siswa |

Data yang dikumpulkan dalam proses penelitian dan pengembangan ini akan dianalisis guna mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang dihasilkan. Analisis data tersebut bertujuan untuk menilai kualitas produk berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analisis

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis di SDN Sambirejo 1 dilakukan melalui beberapa metode, antara lain observasi, wawancara, penyebaran angket, serta pelaksanaan pre-test yang dilakukan secara langsung bersama guru dan siswa kelas V. Tahapan ini bertujuan mengidentifikasi, menggambarkan berbagai permasalahan pembelajaran yang terjadi, sehingga dapat

dirumuskan solusi yang tepat. Permasalahan yang muncul yaitu guru kurang kreatif mengembangkan media pembelajaran, minimnya antusias peserta didik dalam belajar yang disebabkan karena kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila. Melihat adanya potensi serta berbagai permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran, maka diperlukan suatu proses analisis terhadap materi pembelajaran, media pembelajaran, dan juga karakteristik pengguna sebagai dasar dalam pengembangan lebih lanjut.

Tahap Desain

Pada tahap perancangan dalam proses penelitian dan pengembangan ini, akan disusun produk awal berupa Media interaktif yang berbasis game edukatif dengan materi mengenai nilai-nilai Pancasila. Aktivitas yang dilakukan pada tahap desain mencakup analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan penetapan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan materi ajar, serta

perancangan alur kegiatan pembelajaran. Capaian pembelajaran yang dijadikan dasar dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Langkah selanjutnya adalah mulai membuat prototipe produk yang akan dikembangkan, dengan menetapkan materi yang akan disajikan dalam media, menyusun tata letaknya, memilih ilustrasi atau gambar yang sesuai, serta menentukan desain latar belakang yang mendukung. Proses berikutnya adalah merancang Media interaktif berbasis game edukatif untuk materi nilai-nilai Pancasila, serta menentukan instrumen evaluasi yang akan digunakan dalam menilai aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari produk Media interaktif yang dikembangkan tersebut.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, produk disusun dan disempurnakan lebih lanjut berdasarkan rancangan awal yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahapan ini, Media interaktif berbasis game edukatif yang memuat materi nilai-nilai Pancasila telah selesai disusun secara keseluruhan. Produk akhir yang telah

dikembangkan selanjutnya akan melalui proses uji validasi guna mengetahui tingkat validitasnya. Penentuan tingkat validitas produk didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli atau validator. Validator yang terlibat dalam menilai kelayakan produk ini terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli materi dalam bidang Pendidikan Pancasila jenjang Sekolah Dasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

| Validator | Nilai (%) | Kategori |
|-------------------|-----------|--------------|
| Ahli Media | 86% | Sangat Valid |
| Ahli Materi | 94% | Sangat Valid |
| Rata - rata Nilai | 90% | Sangat Valid |

Ahli validasi produk Media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif dalam penelitian ini adalah Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi dilakukan 2 kali pada tanggal 15 Mei dan yang kedua 21 Mei 2025. Penilaian oleh ahli media memperoleh skor presentase 86% terletak pada rentang 81% - 100%. Berdasarkan skor perolehan, Media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif

sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. ada tahap pengembangan, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, antara lain penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, petunjuk pemakaian yang jelas dan tidak membingungkan, pemilihan warna dan gambar yang sesuai, serta penggunaan jenis dan ukuran huruf yang tepat untuk peserta didik kelas lima sekolah dasar (Syavira 2021).

Selain dilakukan uji validasi oleh ahli media pembelajaran, tingkat kevalidan produk juga dianalisis berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran Pendidikan Pancasila jenjang Sekolah Dasar. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Wikan Sasmita, M.Pd. Yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Validasi dilakukan 2 kali pada tanggal 19 Mei 2025 dan 21 Mei 2025. Penilaian oleh ahli media memperoleh skor presentase 85% terletak pada rentang 81% - 100%. Berdasarkan skor perolehan, Media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tahap Implementation

Media interaktif berbasis Game edukatif yang berisi materi tentang nilai-nilai Pancasila telah melalui proses validasi oleh para ahli dan dinyatakan layak. Produk ini juga telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Tahapan berikutnya yaitu melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada fase implementasi, yang terdiri dari dua tahap: uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan awal dari produk tersebut. Tingkat kepraktisan suatu media diukur melalui uji coba terbatas yang dilakukan berdasarkan penilaian dari pengguna langsung. Dalam hal ini, yang berperan sebagai pengguna adalah guru kelas V di SDN Gayam 1. Hasil dari uji kepraktisan terhadap produk Media interaktif berbasis Game edukatif tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi uji kepraktisan produk pada uji coba terbatas

| Responden | Nilai (%) | Kategori |
|---------------|-----------|--------------|
| Guru Kelas | 96% | Sangat Valid |
| Peserta Didik | 98% | Sangat Valid |

| | | |
|-------------------|-----|--------------|
| Rata - rata Nilai | 97% | Sangat Valid |
|-------------------|-----|--------------|

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis Game edukatif melalui angket yang kepraktisan, diketahui bahwa skor kumulatif mencapai 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa uji kepraktisan produk telah memenuhi kriteria kelayakan dan bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis Game edukatif yang mengangkat materi nilai-nilai Pancasila dinilai sangat praktis untuk digunakan. Kepraktisan ini turut mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya, data dalam penelitian dan pengembangan ini juga mencakup aspek efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Data mengenai efektivitas diperoleh melalui pelaksanaan uji coba dalam skala terbatas dan skala luas yang melibatkan 28 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur efektivitas produk berupa penilaian post-test, yang dilaksanakan setelah peserta didik menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis Game edukatif. Hasil efektivitas

produk secara lengkap disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Hasil Uji Kepraktisan

| Uji Coba | Nilai (%) | Jumlah Siswa | Kategori |
|-------------------|-----------|--------------|--------------|
| Uji Coba Terbatas | 90,62% | 8 | Sangat Valid |
| Uji Coba Luas | 91,25% | 20 | Sangat Valid |
| Rata - rata Nilai | 90,94% | 28 | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil uji efektivitas media yang diperoleh melalui soal evaluasi (post-test), diketahui bahwa rata-rata nilai pada uji coba terbatas mencapai 90,62% sedangkan pada uji coba skala luas mencapai 91,25%. Kedua hasil tersebut kemudian dirata-ratakan dan menghasilkan nilai akumulatif sebesar $\frac{v}{ah} = \frac{90,62\% + 91,25\%}{2} = 90,94\%$, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat efektif serta berhasil menuntaskan materi mengenai nilai-nilai Pancasila. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Purohita, Subagia, dan Suma (2023), yang mengungkapkan bahwa tingkat validitas dan kepraktisan dari suatu produk multimedia pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Bagian berikut menyajikan hasil evaluasi terhadap produk Media pembelajaran interaktif berbasis Game edukatif:



Gambar 1. Desain Halaman Awal



Gambar 2. Halaman Pilihan Menu



Gambar 3. Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Halaman Materi Nilai-nilai



Gambar 5. Desain Game Edukatif

Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli, antara lain perubahan bahasa pada game ke dalam bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami siswa dan sesuai dengan konteks pembelajaran, penambahan informasi kelas dan fase pada halaman awal, serta perbaikan tampilan visual seperti warna burung Garuda yang diubah menjadi coklat tua dan bendera yang sebelumnya tampak sobek kini diperbaiki menjadi utuh. Selain itu, warna simbol juga diganti dari hitam menjadi coklat agar serasi dengan tampilan tombol lainnya. Revisi juga dilakukan pada

ilustrasi sila pertama, dari semula menampilkan anak-anak beragama Islam menjadi representasi beberapa agama agar lebih mencerminkan nilai Ketuhanan Yang Maha Esa secara inklusif. Terakhir, penambahan slide pada Tujuan Pembelajaran ke-3.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data terhadap Media pembelajaran Interaktif berbasis Game edukatif yang memuat materi penerapan nilai-nilai Pancasila, dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validitas produk didukung oleh hasil penilaian dari ahli media dan materi Pendidikan Pancasila SD yang memberikan rata-rata skor sebesar 90%. Dari sisi kepraktisan, hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa menunjukkan skor keseluruhan sebesar 91%, yang menandakan bahwa produk tersebut sangat praktis saat diterapkan. Selain itu, efektivitas E-Modul ini juga dibuktikan melalui uji coba evaluasi kepada peserta didik, yang menghasilkan rata-rata skor sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan

memenuhi kriteria sangat efektif dan mampu menyampaikan materi dengan baik. Secara keseluruhan, proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis game edukasi menghasilkan produk tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. 2020. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.
- Rohkim, M. N., & Manik, Y. M. 2023. Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 118–129. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2331>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. 2019. Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2112>
- Purnomo, I. I. 2020. APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia*, 11(2), 86–90
- Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, & Tresnawati, D. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 148.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). Vol. 3.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Syavira, Nadia. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*5(1):84–93.