

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin

Muhammad Aminul Amin¹, Susanti Sufyadi², Qomario³

*Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin*

1910130210003@mhs.ulm.ac.id¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id², qomario@ulm.ac.id³

Article History

Received 28 April 2025, Accepted: 30 April 2025, Published: 30 April 2025

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang ada disekolah menjadi dasar penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sebuah Game edukasi dengan menggunakan Construct 2 pada mata pelajaran bahasa Inggris Kelas V dengan berfokus pada materi Weather and Seasons di SD Negeri Pasar Lama 3 Banjarmasin. Dengan metode Research and Development (R&D) dan menggunakan model Borg and Gall. Game edukasi ini dikembangkan untuk mengetahui dampak minat belajar siswa setelah menggunakan game yang peneliti buat. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan hasil menunjukan tingkat kelayakan sebesar 73% dengan kriteria baik, sedangkan uji validasi ahli materi menunjukan hasil tingkat kelayakan sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil penelitian setelah siswa menggunakan media pembelajaran Game edukasi menggunakan Construct 2 berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, hal tersebut berdasarkan pada hasil uji N-Gain menunjukan nilai 0, 73 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Game edukasi menggunakan Construct 2 pada mata pelajaran bahasa Inggris materi Wether and Seasons berhasil untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VA SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Kata Kunci: *Pengembangan; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Bahasa Inggris.*

Abstract

Students' low interest in learning and the limited learning media available at school were the basis for this research. The aim of this research is to develop an educational game using Construct 2 in Class V English subjects with a focus on Weather and Seasons material at SD Negeri Pasar Lama 3 Banjarmasin. With the Research and Development (R&D) method and using the Borg and Gall model. This educational game was developed to determine the impact of students' interest in learning after using the game that the researcher created. Validation was carried out by media experts with results showing a feasibility level of 73% with good criteria, while material expert validation tests showed results of a feasibility level of 86% with very good criteria. Then, based on the research results, after students used educational game learning media using Construct 2, it had an impact on increasing students' interest in learning. This was based on the results of the N-Gain test showing a value of 0.73 with high criteria. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the educational game learning media using Construct 2 in the English subject Wether and Seasons material has been successful in increasing students' interest in learning in the VA class of SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Keyword: *Development; Learning Media; Learning Interest; English.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat bermanfaat di bidang pendidikan dan memiliki pengaruh dalam meningkatnya efektifitas pembelajaran. Diantara dampak positif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang efektif digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat ajar yang sangat penting untuk digunakan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran serta dapat meningkatkan kreatifitas dan daya tangkap berpikir siswa dalam belajar (Tafonao, 2018). Perkembangan konsep pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan dengan berbagai macam inovasi, seperti pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis observasi, dan pembelajaran berbasis permainan (Maghfira, 2022).

Dalam pendidikan dan proses pembelajaran haruslah mengikuti perkembangan zaman pendidik harus memberikan pembelajaran yang diperlukan siswa dengan cara yang mengikuti perkembangan zaman dan kondisi siswa sehingga dapat menambah semangat dalam belajar (Nasution., 2011). Salah satu caranya ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan atau Game Edukasi. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran bertujuan agar siswa/siswi lebih tertarik dan tidak bosan karena proses pembelajaran lebih variatif, dikarenakan game edukasi yang berisi informasi pendidikan untuk memancing minat belajar siswa dalam pembelajaran (Galih Pradana, 2019). Game edukasi merupakan game yang dirancang untuk proses pembelajaran, permainan yang digunakan adalah sebuah permainan yang di buat dengan sedikit memodifikasi alat, aturan atau tantangan dengan tujuan untuk memberikan sebuah konten edukasi mengenai materi pembelajaran kepada siswa (Rachman, 2017).

Game edukasi mengusung konsep pembelajaran bermain sambil belajar, karena bagi sebagian siswa ketika mendengar kata belajar semangatnya akan turun, dengan adanya game edukasi diharapkan menarik minat dan semangat belajar siswa, sehingga ketika belajar siswa akan menjadi senang dan tertarik untuk menyimak materi pembelajaran yang disampaikan (Siswanto, 2013). Untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menurut (Sudaryono, 2012) dapat di ukur dari; kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Kesukaan dapat dilihat dari kegairahan anak ketika mengikuti proses pembelajaran, ketertarikan dapat dilihat dari responnya ketika menanggapi sesuatu yang berhubungan dengan proses pembelajaran, perhatian dapat dilihat dari keseriusannya dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung yang mana perhatian muncul dari rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran yang disampaikan. Peserta didik yang memiliki minat terhadap sebuah objek akan lebih banyak memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sebuah materi pembelajaran yang disampaikan.

Dari observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V guru masih menjelaskan materi dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media berupa buku teks tanpa dibarengi dengan media pembelajaran yang modern yang didalamnya ada permainan warna serta gambar yang menarik. Sehingga hal ini berdampak kepada siswa yang kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru yang mana pada akhirnya apa yang sedang disampaikan dan dijelaskan oleh guru tidak tersampaikan dan tidak bisa dicerna dengan baik oleh siswa. Permasalahan ini terbukti dengan respon siswa yang cenderung diam dan tidak ada yang bertanya ketika guru meminta siswa untuk bertanya apakah ada dari materi yang disampaikan belum dipahami serta ketika guru memberikan soal khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris banyak didapati siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan menghafalkan susunan huruf dalam bahasa Inggris. Dengan media pembelajaran game edukasi sebagai alat penyampaian materi dan alat uji kemampuan siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa secara audio-visual sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan diharapkan mampu memberikan umpan balik dengan baik. Game edukasi bisa

meningkatkan minat belajar siswa, selain belajar siswa juga dapat lebih rileks dan santai melepas lelah saat bermain game (Widoretno, 2021).

Dengan beberapa pernyataan para ahli dan peneliti terdahulu diatas serta temuan yang peneliti dapati ketika observasi awal maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Game edukasi menyusun huruf menjadi kata dalam bahasa Inggris dengan aplikasi Construct 2 dengan materi Weather and Seasons, didalam game edukasi ini juga menggunakan warna serta gambar yang jelas dan menarik sehingga dapat menambah minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pada penelitian ini, peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

METODE

Dalam pengembangan media pembelajaran ini jenis metode penelitian yang dipakai adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan menggunakan model Borg and Gall dengan menggunakan 10 tahapan, yaitu; *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary Form a Product* (Pengembangan Produk Awal), *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal), *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal), *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan Sedang), *Operational Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Sedang), *Operation Field Testing* (Uji Coba Pelaksanaan Lapangan), *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir), *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi).

Hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan di uji validitas dan efektifitasnya melalui data dari; (1) uji coba yang melibatkan validasi ahli materi, ahli media, dan siswa, (2) uji coba lapangan yang meliputi uji coba terhadap perorangan, kelompok kecil, dan uji coba satu kelas. Uji coba perorangan akan diambil sampel sebanyak 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang siswa, dan uji coba kelompok besar (satu kelas) sebanyak 29 orang siswa. Hasil analisis akan digunakan untuk umpan balik dalam rangka memperbaiki produk media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk analisis kelayakan media dan menggunakan teknik uji N-Gain untuk mengetahui hasil dari minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran game edukasi. Teknik analisis data yang dilakukan dengan lembar validasi yang diisi oleh para ahli untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan deskriptif kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Teknik Analisis Kelayakan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak Subjek

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Pengembangan Media

Interval	Kriteria
84% > skor ≤ 100%	Sangat Baik
68% > skor ≤ 84%	Baik
52% > skor ≤ 68%	Cukup Baik
36% > skor ≤ 52%	Kurang Baik
20% ≥ skor ≤ 36%	Sangat Tidak Baik

$$N - \text{gain} (g) = \frac{\text{Skor angket akhir} - \text{Skor angket awal}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor angket awal}}$$

Keterangan:

N – gain (g) : Besarnya faktor gain

Skor angket akhir : Nilai hasil angket akhir

Skor angket awal : Nilai angket awal

Skor maksimal : Nilai maksimal angket

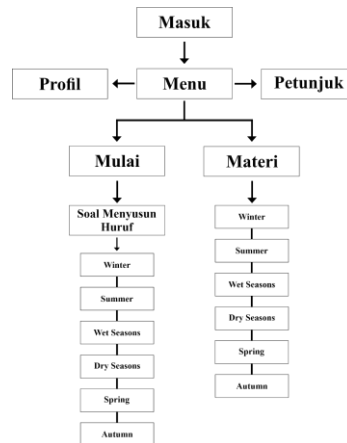
Tabel 3. Kriteria Peningkatan Minat Belajar Siswa

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran game edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran bahasa Inggris materi Weather and Seasons menggunakan program Construct 2, Corel Draw, dan Canva. Game ini tidak hanya menampilkan visual saja, akan tetapi juga memiliki audio yang sesuai dengan huruf dalam bahasa Inggris dan penyebutan kalimat yang benar dalam bahasa

Inggris serta didalam game edukasi ini juga ada video materi pembelajaran terkait. Berikut adalah struktur penghubung atau alur pengembangan produk awal game edukasi:



Gambar 1. Alur Pengembangan Produk Awal Game Edukasi

Berikut ini adalah tampilan dan bentuk final dari media pembelajaran game edukasi yang penulis kembangkan:

Tampilan menu utama: menu ini berisikan judul, dan tombol untuk masuk kepermainan, video pembelajaran, dan profil pengembang.



Gambar 2. Tampilan Menu

Tampilan saat sudah masuk didalam permainan: menu ini berisikan kotak kosong yang harus di isikan dengan huruf yang sesuai untuk membentuk kata dalam bahasa Inggris yang benar sesuai pada gambar.



Gambar 3. Tampilan Game saat dimainkan



Gambar 4. Tampilan Game saat dimainkan



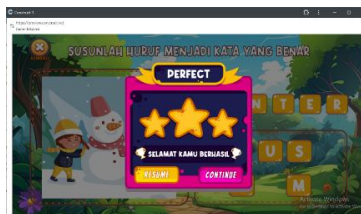
Gambar 5. Tampilan Game saat dimainkan



Gambar 6. Tampilan Game saat dimainkan



Gambar 7. Tampilan Game saat dimainkan



Gambar 7. Tampilan ketika berhasil



Gambar 8. Tampilan Profil

Media pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Construct 2 didesain dengan format permainan soal susun huruf menjadi sebuah kata yang disertai dengan materi inti mengenai *Weather and Seasons*. Setelah dilakukannya tahap validasi media dan validasi materi, yang mana hasil dari validasi ahli media memperoleh hasil nilai 73% dengan keterangan baik. Kemudian hasil validasi ahli materi memperoleh hasil nilai sebesar 86% dengan keterangan sangat baik. Tahap selanjutnya yaitu Tahap uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa kelas VA SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut dan memperoleh nilai sebesar 89% dengan keterangan kriteria kelayakan produk sangat baik. Selanjutnya pada uji coba lapangan sedang, peneliti melibatkan 6 orang siswa kelas VA SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut dan memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria kelayakan produk sangat baik. Setelah uji coba sedang dilakukan dan memperoleh hasil yang bagus, kemudian peneliti akan

melakukan uji coba yang terakhir yaitu uji coba pelaksanaan lapangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 29 orang dan memperoleh nilai sebesar 87%.

Angket minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Weather and Season* setelah siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh minat belajar siswa dari nilai angket awal 60 dan 71 untuk angket akhir kemudian minat belajar siswa dari angket awal dan angket akhir juga dinilai dengan uji *n-gain* sebesar 0, 73 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Yang mana dalam proses uji coba tersebut siswa sangat senang dan antusias sekali dengan pembelajaran yang diisi dengan game edukasi, hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Slameto (2003:180), minat belajar siswa meningkat jika memiliki suatu rasa suka, rasa senang dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa adanya suruhan.

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan penelitian. Dimulai dengan tahap pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi dengan melakukan wawancara dan observasi lapangan awal dan peneliti memperoleh informasi sebagai berikut; (1) guru lebih sering menggunakan metode ceramah pada saat proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang variatif, (2) minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, (3) media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku teks seperti buku lembar kerja siswa atau LKS dan buku paket walau terkadang sesekali guru menggunakan media pembelajaran video dari Youtube, (4) minat belajar siswa masih rendah, sehingga berimbas pada kurangnya perhatian dan daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Tahap kedua yaitu perencanaan peneliti melakukan analisis pada pembelajaran, melakukan analisis pada media pembelajaran, dan melakukan analisis pada minat belajar siswa kelas VA tahap perencanaan ini dilakukan untuk menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran game edukasi yang dibuat dengan Construct 2. Setelah itu, kisi-kisi instrumen penelitian dibuat menjadi instrumen penilaian. Peneliti pada tahap ini membuat dan akan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli instrumen, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar angket awal minat belajar siswa, lembar angket akhir minat belajar siswa, dan lembar angket respons minat belajar siswa. Tahapan yang ke tiga adalah pengembangan produk awal, pada tahap ini peneliti membuat *Flowchart* dan *Storyboard*. Tahap yang ke empat adalah melakukan uji coba lapangan awal dalam uji coba lapangan awal media pembelajaran di uji coba kepada 3 orang siswa dan memperoleh hasil kriteria kelayakan sangat baik. Tahap yang ke lima adalah revisi hasil uji coba produk awal dan tidak ada dilakukan revisi karena media pembelajaran mendapatkan respons dan nilai yang bagus dari para siswa. Tahap yang ke enam adalah uji coba lapangan sedang yang mana media pembelajaran diujicoba kepada 6 orang siswa dan memperoleh kriteria kelayakan produk sangat baik. Tahap yang ke tujuh adalah revisi hasil uji coba lapangan sedang dan tidak ada dilakukan revisi karena respons dan penilaian dari siswa menunjukkan kriteria layak. Tahap yang ke delapan adalah uji coba pelaksanaan lapangan yang pada uji coba ini melibatkan siswa kelas VA yang berjumlah 29 orang dan memperoleh hasil kriteria kelayakan media pembelajaran sangat baik dan pada uji coba ini jugalah minat belajar siswa diukur setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi dan memperoleh hasil nilai uji *N-Gain* kriteria sangat tinggi.

Setelah dilakukannya beberapa tahapan uji coba maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VA telah mengalami peningkatan minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi yang telah peneliti kembangkan. Tahap yang kesembilan adalah revisi produk akhir Tahap revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba pelaksanaan lapangan pada media pembelajaran

yang telah dikembangkan. Berdasarkan uji coba tersebut, media pembelajaran Game edukasi menggunakan Construct 2 diujicoba dan tidak didapati kendala atau kesalahan dari produk tersebut.

Kedua pertanyaan yang diberikan kepada seluruh siswa juga memiliki nilai yang bagus dan berkriteria sangat baik. Setelah itu, peneliti menanyakan kepada seluruh siswa apakah ada komentar dan saran tetapi siswa merasa tidak ada yang perlu direvisi lagi. Siswa sudah merasa media pembelajaran tersebut layak dipergunakan dan siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran tersebut. Dan tahapan terakhir yaitu tahap ke sepuluh adalah diseminasi dan implementasi Tahap terakhir yaitu diseminasi dan implementasi yang bertujuan untuk menyebarkan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penyebarluasan dilakukan dengan cara memberikan file produk kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin agar guru dapat mengimplementasikan produk pada saat proses belajar mengajar.

Kelayakan dari Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin dinilai sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan memperoleh skor 86% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh skor 73% dengan kriteria baik. Nilai tersebut memiliki kategori sangat layak dari ahli materi dan kategori layak dari ahli media dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD dengan materi Weather and Seasons.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang relevan yang digunakan Risqi Ervera Nur Arifah yang berjudul pengembangan game edukasi menggunakan Construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di SD Negeri Nanyu 77 Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi kelayakan ahli media adalah rata-rata sebesar 80,5% yang merupakan kriteria layak, dan ahli materi sebesar 85,2% yang merupakan kriteria sangat layak. Sedangkan pengujian terhadap siswa memperoleh hasil sebanyak 89% yang merupakan kriteria layak.

Hasil angket dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya dan setelah digunakannya media pembelajaran game edukasi ini, minat belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan skor keseluruhan siswa yang awalnya mendapatkan skor 60 ketika sebelum digunakannya media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan, namun setelah media pembelajaran game edukasi ini digunakan skor ke 71 yang kemudian dinilai dengan uji N-Gain dan mendapatkan skor 0, 73 dengan kriteria tinggi. Sehingga dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat setelah digunakannya Media Pembelajaran Game Edukasi dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini berhasil untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran game edukasi untuk mata pelajaran bahasa Inggris materi Weather and Seasons untuk kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Dengan metode pengembangan R&D melalui model Borg and Gall yang meliputi 10 tahapan pengembangan dengan validasi dari para ahli media dan ahli materi yang memperoleh hasil skor yang sangat layak serta penggunaan media pembelajaran ini mampu dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan bukti adanya kontribusi positif dari sebuah teknologi.

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti peroleh, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran untuk pengembangan, pemanfaatan, dan penggunaan media pembelajaran game edukasi secara lebih

lajut kedepannya. Pertama, bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Guru dapat menampilkan produk pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar sebagai penunjang belajar di kelas. Kedua, bagi siswa jika mengalami kesulitan belajar atau dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Weather and Seasons agar dapat memanfaatkan media pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Construct 2 sebagai salah satu sumber belajar di sekolah. Ketiga, bagi peneliti untuk selanjutnya agar mengembangkan media pembelajaran seperti media Game Edukasi yang bisa dikolaborasikan dengan aplikasi lain atau dengan konsep yang lainnya untuk mata pelajaran dan materi lain yang lebih bervariasi. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan evaluasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Galih Pradana, A. &. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android . *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi* , 49-53.
- Maghfira, H. (2022, September Kamis). *Inovasi Pembelajaran Sebagai Peningkatan Kualitas Peserta Didik*. Retrieved from labfitk.uin-suka.ac.id: <https://labfitk.uin-suka.ac.id/id/kolom/detail/622/inovasi-pembelajaran-sebagai-peningkatan-kualitas-peserta-didik>
- Nasution. (2011). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rachman, A. F. (2017). Pengembangan Permainan Edukasi KATELU Berbasis Android dengan Tools Unity 3D Game. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Siswanto, Y. &. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*, 5.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.
- Widoretno, S. S. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 287-295.