

---

# PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SD.

**Rani Susanti**

SDN 2 Jambu Jeparu

Email: [rani.susanti@gmail.com](mailto:rani.susanti@gmail.com)

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

### Keywords:

**Game Edukasi, Memahami Keaneekaragaman Sosial, Budaya Masyarakat**

---

## Abstract

*The purpose of this study was to test the effectiveness of the use of Android-based educational game media in class V SD N 2 Jambu Mlonggo Jeparu with a total of 25 students. Research on the development of Android-Based Educational Game Media uses research and development procedures (Research and Development -R&D-). The research and development procedure consists of two stages, namely media development and media testing. The method used for developing and testing learning media uses the ADDIE model. The development of educational game media for learning PPKN based on android in learning conducted by students in Class V SD N 2 Jambu Mlonggo is classified as very good. This can be seen based on the student's response questionnaire to the android-based PPKN learning educative game with an average percentage of 88.70%. The aspects assessed in this questionnaire include, among others: (1) Ease of use of navigation buttons in Android-based PPKN learning educational games; (2) the clarity and suitability between the material and the text in the android-based PPKN learning educative game; and (3) equipped with interactive content such as animations, videos, and interactive questions that can be accessed in educational games based on Android-based PPKN learning.*

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji tingkat keefektifan penggunaan media Game Edukatif Berbasis Android di kelas V SD N 2 Jambu Mlonggo Jeparu dengan jumlah siswa sebanyak 25 anak. Penelitian pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development -R&D-). Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahap, yaitu pengembangan media dan pengujian media. Metode yang digunakan untuk pengembangan dan pengujian media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Pengembangan media game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dalam pembelajaran yang dilakukan siswa di Kelas V SD N 2 Jambu Mlonggo tergolong sangat baik. Hal ini dilihat berdasarkan angket tanggapan peserta didik terhadap game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dengan rerata presentase sebesar 88,70%. Aspek yang dinilai dalam angket ini mencakup, antara lain: (1) Kemudahan penggunaan tombol navigasi dalam game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*; (2) kejelasan dan kesesuaian antara materi dan teks yang ada dalam game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*; dan (3) dilengkapi konten interaktif seperti animasi, video, dan soal interaktif yang dapat diakses dalam game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*.

## PENDAHULUAN

Semenjak dunia pendidikan harus melaksanakan pembelajaran secara daring karena merebaknya virus covid-19 penggunaan media pembelajaran berbasis digital berkembang pesat. Keadaan tersebut menuntut kehidupan tidak dapat terlepas dari teknologi terkini. Teknologi-teknologi yang dikembangkan pasti memiliki manfaat bagi kehidupan manusia dan dalam dunia Pendidikan tentunya membawa manfaat bagi peserta didik, yaitu untuk mempermudah dan membantu kegiatan sehari-hari manusia di berbagai bidang, termasuk juga di bidang pendidikan (Lestari, 2018: 95).

Dunia pendidikan sebagai salah satu bidang kegiatan manusia memperoleh dampak positif dengan adanya perkembangan teknologi. Teknologi yang ada saat ini sangat membantu siswa untuk belajar dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja khususnya dalam proses pembelajaran online (Yahya, 2018: 161). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini juga sangat menolong para pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran terutama pada era sekarang yang dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara daring/online (Tafonao, 2018: 103). Meskipun di tahun pelajaran 2021/2022 pembelajaran di Kabupaten Jepara khususnya di SD N 2 Jambu Kecamatan Mlonggo sudah melaksanakan pembelajaran secara tatap muka terbatas, namun penggunaan media pembelajaran digital tetap dilanjutkan karena dirasa sangat menarik bagi siswa dan efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan media pembelajaran yang disukai siswa, yaitu dengan media Game Edukatif berbasis android.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dalam dunia pendidikan, hal ini sejalan dengan pendapat dari Khurriyati (2022) menjelaskan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran yang di sampaikan oleh guru serta ditemukan beberapa siswa yang masih kesusahan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dan tepat merupakan hal yang penting untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran (Yanto, 2019: 75-76). Media pembelajaran yang menarik yang dapat dimanfaatkan guru dalam

pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka terbatas adalah dengan memanfaatkan game edukatif. Menurut (Suryawirawati, 2018: 91) game edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yaitu media yang dapat dilihat atau didengar. Pembelajaran berbasis game edukatif idealnya mengakomodasi siswa untuk terampil dalam kegiatan pemecahan masalah. Game edukatif sangat menarik bagi siswa karena tampilan menarik, serta sesuai dengan kegiatan yang disukai siswa yaitu bermain game namun didalamnya terdapat materi pelajaran yang secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa Ketika bermain game tersebut.

Mata Pelajaran PPKN merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. PPKN merupakan materi yang terkadang dianggap mudah oleh siswa, namun sejatinya sulit. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas V SD N 2 Jambu Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 25 siswa hanya 53, hal itu berarti masih kurang maksimal dan tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM untuk mata pelajaran PPKN di kelas V SD N 2 Jambu yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas V karena motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKN pada pembelajaran tatap muka terbatas rendah. Pembelajaran PPKN yang dibelajarkan secara konvensional dan hanya memanfaatkan buku teks pelajaran cenderung membosankan, sehingga siswa malah untuk membaca dan memahami materi yang terdapat dalam buku teks pelajaran. Ketika diberikan tugas siswa cenderung tidak mengerjakan dengan sungguh-sungguh karena kurang memahami materi yang diterima. Fokus dari penelitian ini peningkatan terhadap materi PPKN di kelas V dengan KD 3.3 yaitu menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial budaya dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan gadget yang menjadi pilihan utama siswa dalam kegiatan sehari-hari. Dengan semua siswa di SD N 2 Jambu memiliki gadget pribadi maka guru dapat memanfaatkan penggunaan media game edukatif berbasis android secara maksimal. Game Edukatif berbasis android ini diharapkan dapat menjadi bahan pendamping kegiatan belajar siswa dirumah untuk menambah pengetahuan dan

pemahaman terkait keberagaman sosial budaya di masyarakat.

Menurut Marc Prensky (2012, hal. 90), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game computer atau dapat juga berbasis android. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunaanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunaanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Game edukatif dapat dibuat guru sendiri dengan menggunakan aplikasi wordwall. Wordwall for education adalah platform digital berbasis website yang berperan penting dalam membantu guru terutama di masa pandemi. Wordwall for education dapat menjadi wadah bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan, karena wordwall menyediakan template yang beragam. Selain itu wordwall juga cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa. Dengan menggunakan Wordwall guru dapat membuat game edukasi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik selama mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam menerima materi pembelajaran. Wordwall dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

**Gambar 1. Tampilan media Game Edukatif**



### **Berbasis Android**

Media Game Edukatif Berbasis Android membantu siswa belajar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya mata pelajaran PPKn di kelas V SD. Media ini berupa game yang dapat diakses siswa melalui link yang dibagikan guru dalam grup Whatsapp (WA) siswa. Sehingga praktis dan efektif. Siswa hanya perlu masuk kedalam link yang dibagikan guru tanpa perlu mendownload aplikasi tambahan, sehingga tidak membebani perangkat android yang dimiliki siswa. Selain itu guru juga dapat mengecek keaktifan siswa dalam menggunakan game edukatif ini, karena terdapat resume siapa saja siswa yang sudah belajar menggunakan game edukatif tersebut yang dapat di cek oleh guru. Selain itu resume juga disusun berdasarkan peringkat siswa terhadap kecepatan waktu dalam penyelesaian game serta jawaban benar atau salah yang telah dilakukan siswa. Game ini sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Linda Denianti, dkk (2021) dengan judul “Efektivitas Game Edukatif Pada Pembelajaran Online dalam Kemampuan Pemecahan Masalah” dan penelitian yang dilakukan oleh Mia Zultrianti Sari (2020) dengan judul “Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam Implementasi Karakter Toleransi di Sekolah Dasar” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian terkait efektifitas media Game Edukatif Berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya masyarakat.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji tingkat keefektifan penggunaan media Game Edukatif Berbasis Android di kelas V SD N 2 Jambu Mlonggo Jepara dengan jumlah siswa sebanyak 25 anak. Tingkat keefektifan media media Game Edukatif Berbasis Android yang akan digunakan dalam penelitian ini dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, peneliti dapat mengetahui apakah bahan ajar

tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa atau tidak.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian tentang uji efektifitas media Game Edukatif Berbasis Android pada mata pelajaran PPKN dengan judul “Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas V SD”.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android pada mata pelajaran PPKN kelas V materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development - R&D-). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Secara umum penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahapan utama yaitu pengembangan dan pengujian.

Penelitian pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development -R&D-). Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahap, yaitu pengembangan media dan pengujian media. Metode yang digunakan untuk pengembangan dan pengujian media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Dalam ADDIE terdapat lima tahap pengembangan, namun hanya akan dilaksanakan hingga tahap keempat yaitu implementasi dan pengembangan media pembelajaran game edukatif pembelajaran.

Adapun alur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Analyze (analisis) Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat. Media pembelajaran baru memerlukan analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran diterapkan; 2) Design (desain) berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk; 3) Develop (pengembangan) pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat; 4) Implementation (implementasi) Pada tahap implementasi dilakukan ujicoba lapangan yang dimaksudkan untuk menguji sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu

dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan konteks tertentu.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis android Aspek penilaian game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* antara lain: (1) Tampilan fisik game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* menarik; (2) Game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* mudah digunakan dalam pengoperasiannya; (3) Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda; (4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca; (5) Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran jelas; (6) Teks percakapan sesuai dengan tema dan materi pembelajaran; (7) Gambar dalam game edukatif pembelajaran sesuai dengan materi; (8) Dilengkapi Video/Animasi yang sesuai dengan materi; (9) Keterkaitan antara soal latihan pada game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* jelas dan sudah sesuai dengan materi yang disajikan; dan (10) Contoh yang diberikan membantu dalam memahami materi.

Pengolahan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa Kelas V SD N 2 Jambu tergolong sangat baik. Hal ini dilihat berdasarkan tanggapan siswa terhadap game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dengan rerata persentase sebesar 88,70%. Ketuntasan tes hasil belajar peserta didik sebesar 92%.

Faktor pendukung dan penghambat, hasil observasi selama proses pembelajaran terhadap faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis android dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android***

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
- Adanya LCD proyektor di ruang kelas VI.	- Jaringan Wifi SD N 2 Jambu tidak dapat dijangkau dari ruangan kelas V sehingga guru dan siswa mengandalkan kuota dan jaringan dari gadget.
- 100% siswa memiliki gadget.	
- Keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan gadget.	

Penggunaan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dalam pembelajaran yang dilakukan siswa di Kelas V SD N 2 Jambu

Mlonggo tergolong sangat baik. Hal ini dilihat berdasarkan angket tanggapan peserta didik terhadap game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dengan rerata presentase sebesar 88,70%. Aspek yang dinilai dalam angket ini mencakup, antara lain: (1) Kemudahan penggunaan tombol navigasi dalam game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*; (2) kejelasan dan kesesuaian antara materi dan teks yang ada dalam game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*; dan (3) dilengkapi konten interaktif seperti animasi, video, dan soal interaktif yang dapat diakses dalam game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*.

Selanjutnya sebesar 92% siswa memperoleh ketuntasan tes hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nurafni dan Mimin Ninawati (2021) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* lebih tinggi dibandingkan ketika hanya menggunakan buku paket. Selanjutnya game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* memiliki nilai tambah dalam meningkatkan motivasi siswa untuk membaca dan belajar mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian Fauzatul dan Candra (2019) menyatakan bahwa game edukatif pembelajaran interaktif secara signifikan mempengaruhi motivasi internal siswa dalam pembelajaran.

Faktor pendukung dalam penerapan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran, yakni: (1) ketersediaan LCD Proyektor di ruang kelas V; (2) 100% siswa memiliki gedit; (3) keterampilan siswa dalam mengoperasikan gedit. Ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai seperti LCD proyektor di ruang kelas V serta semua siswa memiliki gadget merupakan faktor pendukung yang memudahkan guru dalam mengajar serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Ayeni, dkk yang menyatakan bahwa kondisi fasilitas sekolah yang memadai berpengaruh positif terhadap psikologi siswa dan guru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Fasilitas yang memadai akan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan game edukatif pembelajaran berbasis digital.

Selainnya faktor penghambat dalam penerapan game edukatif pembelajaran PPKN

berbasis *android*, yakni jaringan Wifi SD N 2 Jambu tidak dapat dijangkau dari ruangan kelas V sehingga guru dan siswa mengandalkan kuota dan jaringan dari gadget.

#### SIMPULAN

Penggunaan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas V di SDN 2 Jambu Mlonggo Jepara tergolong sangat efektif. Hal ini dilihat berdasarkan tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* dengan persentase sebesar 88,70%. Selanjutnya sebesar 92% peserta didik memperoleh ketuntasan tes hasil belajar.

Faktor pendukung dalam penerapan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android* diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran, yakni: (1) ketersediaan LCD Proyektor di ruang kelas V; (2) 100% siswa memiliki gedit; (3) keterampilan siswa dalam mengoperasikan gedit.

Faktor penghambat dalam penerapan game edukatif pembelajaran PPKN berbasis *android*, yakni jaringan Wifi SD N 2 Jambu tidak dapat dijangkau dari ruangan kelas V sehingga guru dan siswa mengandalkan kuota dan jaringan dari gadget.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afhie. (2013). *Pengertian Pengembangan Media Pendidikan dan Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran*. [online], <http://afhiecierebon.blogspot.com/2011/12/pengertian-pengembangan-media.html>, diakses tanggal 9 Mei 2022 pukul 10.00 WIB.
- Ahira, Anne. 2012. *Bijak Mengikuti Aneka Kuis*. [online] <http://www.anneahira.com/kuis.htm> pada tanggal 17 Mei 2022 pukul 22.00 WIB.
- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca  
Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 57-62

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eva, R., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Game edukatif Digital untuk Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Isya', M. A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Instruksional Design dengan Model ADDIE Mata Pelajaran PAI pada Materi Mengulang-ulang Hafalan Surah Al Ma'un dan Al Fil Secara Klasikal, Kelompok dan Individu Kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 71-80.
- Jannah, Dewi Rahmawati Noer dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2022. Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1064-1074.
- Karo-Karo, I. R., dan Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1), 91–96.
- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1028-1034.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–34.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Wade Group.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purwanto. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmanurmeta, F.M. 2019. Pengembangan Game edukatif Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 09 (02), 100-109.
- Sari Kartika Rita, dkk. 2020. Factors Affecting Cognitive Intelligence Theory. *Journal Of Critical Reviews*, 7 (17), 402-410.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung, PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Keahliatan, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Verawati, dan Enny Comalasarri. 2019. Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana. 617-627. Palembang: Universitas PGRI Palembang.