

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS E-LEARNING MUATAN  
PPKN MATERI SUKU BANGSA DAN AGAMA YANG ADA DINEGRIKU  
KELAS IV SDN KEBONSARI III**

Jessica Agnes Ardelia<sup>1\*</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup>Email: [jessicaagnesardelia1@gmail.com](mailto:jessicaagnesardelia1@gmail.com)

<sup>2</sup>Email: [wendriwiratsiwi3489@gmail.com](mailto:wendriwiratsiwi3489@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan Dengan memanfaatkan pembelajaran Game Edukasi berbasis E-Learning keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat di capai, Game yang dibuat dikemas dengan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan. Disesuaikan juga dengan minat siswa atau ketertarikan dalam memanfaatkan aplikasi game tersebut, pembelajaran berbasis teknologi atau E-Learning ini harapan peneliti dapat meningkatkan pemahaman pada siswa saat melakukan pembelajaran. Multimedia Interaktif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa yang baik pada saat proses maupun hasil dari peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 Tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluate* (Evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara dan observasi, sedangkan kuantitatif untuk analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan uji validasi Game Edukasi yang dikembangkan memiliki criteria layak atau valid untuk digunakan dengan presentase ahli materi 80% ,ahli media 91% . Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa Game Edukasi yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru sebesar 80% dan angket respon siswa sebesar 97%. Hasil tes siswa menunjukkan criteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 90% dengan 26 siswa mendapat nilai diatas KKM dan 2 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes siswa menunjukkan bahwa e-modul flipbook berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan layak/valid, sangat praktis dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:**Media, Game edukasi; Pendidikan Karakter

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modern atau era digital seperti sekarang hampir semua aktivitas sehari-hari menjadi lebih mudah dan praktis berkat adanya teknologi yang terus berkembang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi pada dunia pendidikan sudah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, fasilitas yang ada pada era digital ini membuat siswa lebih menarik dan tidak jenuh ketika mengikuti pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Teknologi dapat dimanfaatkan di era yang sangat berkembang seperti sekarang ini agar lebih efektif dan efisien, seperti pembelajaran berbasis *web-learning*, *e-learning*, atau pembelajaran online melalui game.

Menurut Windawati & Koeswanti, *game edukasi* adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang [1]. Menurut Sandy dan Hidayat *game edukasi* adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game computer [2]. 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.

Resti et al, menyatakan bahwa *e-learning* berbasis *web* dapat menciptakan lingkungan belajar maya (*virtual learning environment*) yang dilengkapi dengan beberapa fasilitas seperti forum diskusi, maupun chat. [3]. Pembelajaran menggunakan *game edukasi* berbasis *e-learning* sangatlah menyenangkan bagi peserta didik karena dengan belajar peserta didik dapat sambil bermain sambil mengerjakan, game merupakan *aplikasi* yang sangat digemari di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Pembelajaran tidak hanya tentang buku dan penjelasan tetapi pembelajaran dapat dibuat dengan sangat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan game yang dibuat. *Game edukasi* ini bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu contohnya seperti kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi guru bahkan sering digunakan sebagai *ice breaking* agar suasana belajar menjadi menyenangkan. Menurut Prensky kegunaan *game edukasi* pada media pembelajaran baru yang dipercaya dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. [4]

Observasi yang peneliti laksanakan di SDN Kebonsari III Tuban pada tanggal 27 Maret 2023 peneliti menemukan dari hasil pengamatan di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV bahwa peserta didik kebanyakan hanya diberikan media cetak seperti membuat kerajinan, siswa juga pernah melakukan pembelajaran melalui handphone dengan melalui *game edukasi* untuk menunjang pembelajaran. Peserta didik belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik seperti *game edukasi*.

Peneliti berharap dengan menggunakan *game edukasi* dapat memberikan *alternatif* bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik untuk menambah ilmu dalam bentuk digital seperti game. Pembelajaran berbasis teknologi mampu membuat siswa untuk belajar sekaligus bermain dengan motivasi dan keinginan yang tinggi karena ketertarikannya pada *system digital*.

Heru Muslim & dkk, n.d, beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain adalah 1.) Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru atau dosen, 2.) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret, 3.) Menarik perhatian siswa lebih besar jalannya pelajaran tidak membosankan, 4.) Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya, 5.) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar, 6.) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita. [5]

Heru Muslim & dkk, n.d, fungsi media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh

secara psikologis kepada siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. [6] Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Asyhar berdasarkan fungsi media pembelajaran menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki kemampuan dalam meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar, selain itu media juga mampu untuk menggugah perasan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu [7]. Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad dengan media yang tepat dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik terhadap materi ajar. Fungsi media sebagai *sosio-kultural* yakni mengatasi hambatan *sosio-kultural* antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda apalagi jika dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman. [8]

Windawati & Koeswanti, dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu 1.) Membangkitkan motivasi belajar, 2.) Mengulang apa yang telah dipelajari, 3.) Menyediakan stimulus belajar, 4.) Mengaktifkan respon siswa, 5.) Memberikan umpan balik dengan segera, dan 6.) Menggalakkan latihan yang serasi. [9]

Heru Muslim & dkk, n.d., manfaat media dalam pembelajaran yaitu 1.) Menyeragamkan penyampaian materi pelajaran, 2.) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.[10]

Penjabaran manfaat game edukasi adalah sebagai berikut. 1.) *Game edukasi* dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak. 2.) *Game edukasi* dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak. 3.) *Game edukasi* dapat menciptakan lingkungan bermain yang menari, aman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar anak. 4.) *Game edukasi* meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang informasi yang diperolehnya saat menggunakan game tersebut menurut Malone dan Lapper Hikmatyar [11]

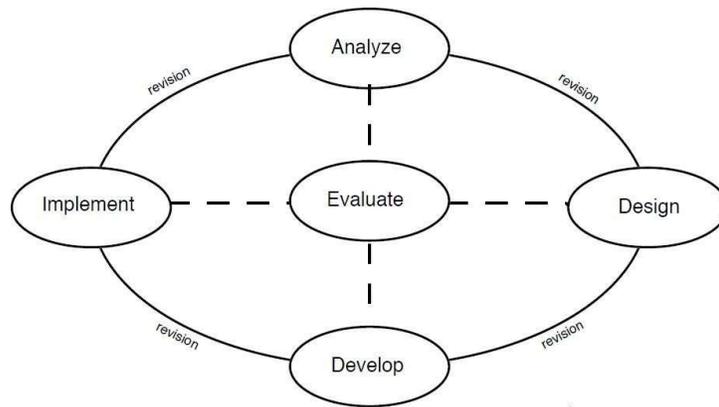
## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar berupa game edukasi pada materi suku, bangsa, dan agama yang ada dinegriku kelas IV bab1.

Pada pengembangan produk bahan ajar ini peneliti menggunakan model ADDIE, model ini disusun secara sistematis dengan urutan-urutan dalam mengatasi permasalahan belajar siswa.

Model ADDIE memiliki 5 tahapan dalam pengembangan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluate* (Evaluasi). [14]

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE



Pada tahap *development* atau pengembangan game edukasi akan melewati tahapan uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, sehingga subjek yang digunakan untuk uji coba produk untuk mengetahui kevalidan / kelayakan adalah ahli materi dan ahli media yang berpengalaman dibidangnya serta menempuh pendidikan minimal S2. Sedangkan subjek yang digunakan untuk mengetahui keefektifan adalah Guru dan siswa kelas V SDN Kebonsari III Tuban. Untuk mengetahui keefektifan dari produk pengembangan, subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kebonsari III Tuban dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 30, diantaranya 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi serta saran atau masukan dari ahli/validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor lembar validasi, skor angket respon guru dan siswa serta skor tes siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket respon guru dan siswa, lembar validasi, serta lembar tes melalui google form. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi dan wawancara.

Adapun criteria tingkat kevalidan dan kepraktisan serta rumus menghitung tingkat kevalidan dan kepraktisan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria tingkat kevalidan game edukasi [15]

Nilai	Tingkat Kepraktisan
85%-100%	SangatPraktis
70%-84%	Praktis
55%-69%	CukupPraktis
50%-54%	Kurang Praktis
0%-49%	TidakPraktis

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria tingkat kepraktisan game edukasi [16]

Nilai	Tingkat Kepraktisan
85%-100%	SangatPraktis
70%-84%	Praktis
55%-69%	CukupPraktis
50%-54%	Kurang Praktis
0%-49%	TidakPraktis

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kepraktisan dari hasil angket guru dan siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari produk game edukasi menggunakan rumus ketuntasan klasikal, yang mana apabila hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$  jumlahnya lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai skor  $\leq 75$  atau dengan kata lain dikatakan efektif apabila 75% dari total keseluruhan siswa telah mencapai nilai  $\geq 75$ .

$$KK (100) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

KK(%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$  = Jumlah siswa yang tuntas

KKMn = Banyaknya seluruh siswa [17]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *Analyze* (analisis) peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023 untuk analisis kebutuhan, analisis

karakteristik siswa dan analisis kurikulum. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Sri Puji Lestari, S.Pd selaku guru kelas IV diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Kurikulum yang diterapkan di SDN Kebonsari 3 adalah Kurikulum Merdeka.
2.	Metode yang digunakan dalam pembelajaran PPKN adalah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.
3.	Pada pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah.
4.	Guru belum menggunakan bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa.

Pada tahapan analisis karakteristik siswa diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 4 hasil analisis karakteristik siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Siswa kelas IV SDN Kebonsari 3 berjumlah 26 orang 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.
2.	Dari hasil nilai yang ditunjukkan oleh guru kelas, siswa menunjukkan bahwa $\leq 75\%$ dari 26 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3.	Terdapat 2 orang siswa yang memiliki sikap pendiam. Berdasarkan cerita yang disampaikan oleh guru kelas, 2 orang siswa memiliki latar belakang yang berbeda dengan 24 teman yang lainnya.
4.	Masih banyak siswa yang kurang disiplin saat mengikuti pembelajaran, dan khususnya dalam memakai atribut sekolah.

Pada tahapan analisis kurikulum diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 5 hasil analisis kurikulum sebagai berikut:

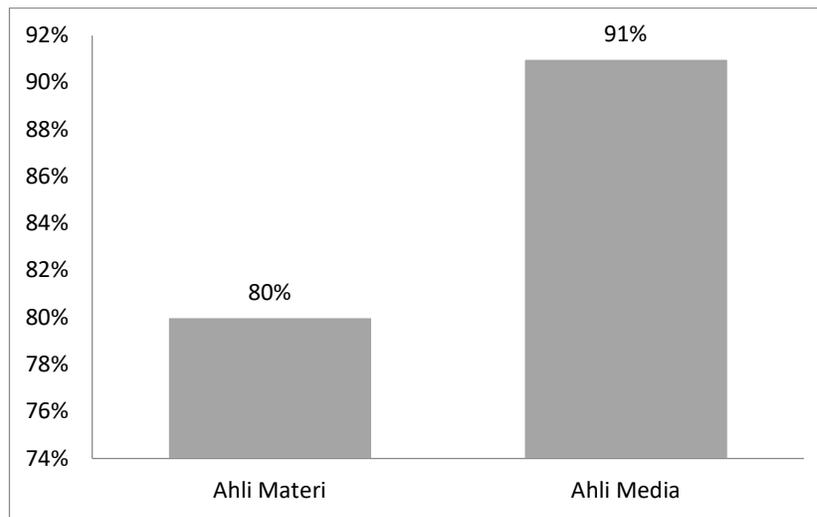
Tabel 5. Hasil Analisis Kurikulum

Capaian Pembelajaran		Ringkasan CP / Point Materi	
Topik A		Topik A	
1	Peserta didik dapat memahami keragaman suku, bangsa dan agama yang ada di Indonesia.	1	Memahami keragaman suku, bangsa dan agama yang ada di Indonesia.
2	Peserta didik dapat memahami keragaman suku, bangsa, dan agama yang ada di lingkungan sekitar.	2	Memahami tentang keragaman suku, bangsa, dan agama yang ada di lingkungan sekitar.
3	Peserta didik dapat menyimpulkan arti dari Bhinneka Tunggal Ika.	3	Menyimpulkan arti dari Bhinneka Tunggal Ika.
Topik B		Topik B	
1	Peserta didik dapat mendemonstrasikan contoh keragaman suku, bangsa dan agama yang ada di Indonesia.	1	Mendemonstrasikan contoh keragaman suku, bangsa dan agama yang ada di Indonesia.
2	Peserta didik dapat menganalisis	2	Menganalisis dampak jika tidak

. dampak jika tidak melestarikan suku, bangsa dan agama yang ada di Indonesia.	. melestarikan suku, bangsa dan agama yang ada di Indonesia.
3 Peserta didik dapat membedakan kelemahan dan kelebihan Suku, bangsa, dan agama yang ada di Indonesia.	3 Membedakan kelemahan dan kelebihan Suku, bangsa, dan agama yang ada di Indonesia.
Topik C	
1 Peserta didik dapat menganalisis dampak dari keragaman yang ada di Indonesia.	1 Menganalisis dampak dari keragaman yang ada di Indonesia.
2 Peserta didik dapat mendemonstrasikan gambaran peta konsep Agama, hari besar, dan kitab yang ada di Indonesia.	2 Mendemonstrasikan peta konsep Agama, hari besar, dan kitab yang ada di Indonesia.

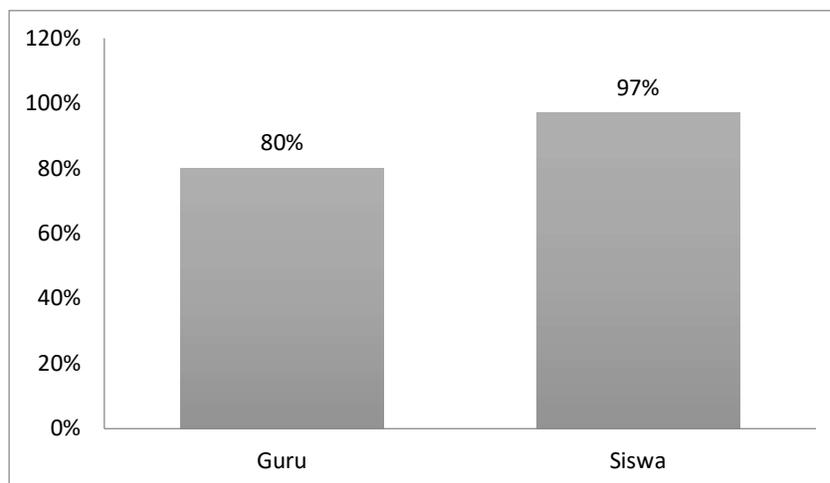
Selanjutnya pada tahap *Design* (Perencanaan) peneliti mulai merancang atau mendesain game edukasi untuk kelas IV yang akan dikembangkan dalam penelitian. Kemudian Pada tahap *Development* (Pengembangan) peneliti melakukan uji validasi kepada 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, hasil perolehan skor oleh ahli materi mendapatkan presentase sebesar 80% dan skor dari ahli media mendapat presentase 91 %. Hasil perolehan skor validasi dapat dilihat pada gambar 2 berikut:

Gambar2. Hasil perolehan skor validasi



Selanjutnya pada tahap *Implementation* (Implementasi) peneliti melakukan uji kepraktisan dan keefektifan. Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada guru dan siswa kelas IV SDN Kebonsari III Tuban. Hasil dari angket respon guru mendapatkan presentase 80 % dan angket respon siswa memperoleh 97 %. Hasil presentase angket respon guru dan siswa dapat dilihat pada gambar 3 berikut:

Gambar3. Presentase angket respon guru dan siswa



Selanjutnya untuk uji keefektifan dilakukan pada seluruh siswa kelas IV dengan memberikan soal tes tulis. Hasil tes siswa menunjukkan bahwa hasil dari 26 siswa yang mengikuti tes terdapat 24 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan terdapat 2 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil presentase sebesar 92%, maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi yang dikembangkan efektif digunakan untuk pembelajaran.

Tahap terakhir *Evaluate* (Evaluasi) yaitu peneliti mengelola data kuantitatif yang diperoleh pada saat tahap penerapan, yaitu berupa data tes siswa dan data angket respon guru dan siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan uji validasi pada pengembangan produk game edukasi yang dilakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media diperoleh presentase ahli materi sebanyak 80% dan ahli media 91 %, Sehingga dengan perolehan tersebut maka game edukasi dinyatakan sangat valid / layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa mendapatkan presentase respon guru sebesar 80 % , dan angket respon siswa sebesar 97 % , dengan perolehan tersebut maka game edukasi dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil tes siswa menunjukkan bahwa 92% siswa telah tuntas dalam memenuhi nilai KKM. Sebanyak 24 anak memperoleh skor  $\geq 75$ , sedangkan 2 anak memperoleh  $\leq 75$ . Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus klasikal maka game edukasi dinyatakan efektif digunakan untuk pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkankarakter tanggungjawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- [2] Asyhar. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Penduluan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- [3] Darmawan (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game edukasi Ilmu Pengetahuan alam Untuk Anak Kelas IV Sekolah Dasar*, *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan edukasi*
- [4] Heru Muslim, A., & dkk, Mp. (n.d.(2019). *Media Pembelajaran PKn di SD*.
- [5] Hikmatyar, M. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- [6] *Ismail, A. (2009). Education Games. Yogyakarta: Pro-U Media*
- [7] *Munadi. (2012). Kreatifitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran ( Studi Kreatifitas Guru di SD No.67/ VII/ Pulau Aro I Kecamatan Pelawan Kabupaten Sarolangun ) Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.*
- [8] *Nugrahani, R., Rupa, J. S., &Unnes, F. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR.*
- [9] *Putra, R C. (2012), Pengertian game menurut para ahli. Didapat dari : <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>.*
- [10] *Resti, Y., Indawati, N., &Ladamay, I. (2021). Universitas PGRI Kanjuruhan Malang (Vol. 5). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>*
- [11] *Shandy & Hidayat (2019:4). Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS) Beragam desain Game edukasi dengan Adobe Flash Cs5: Yogyakarta*
- [12] *Sudjana & Rivai. (2016). Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka<https://doi.org/10.310091/basicedu.92.835>*
- [13] *Windawati, R., &Koeswanti, H. D. (2021b). Pengembangan Game EdukasiBerbasis Android untukMeningkatkanhasilBelajarSiswa di Sekolah Dasar. *JurnalBasicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.310021/basicedu.v5i2.835>*
- [14] *Windawati, R., &Koeswanti, H. D. (2021d). Pengembangan Game EdukasiBerbasis Android untukMeningkatkanhasilBelajarSiswa di Sekolah Dasar. *JurnalBasicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>*
- [15] *Windawati, R., &Koeswanti, H. D. (2021b). Pengembangan Game EdukasiBerbasis Android untukMeningkatkanhasilBelajarSiswa di Sekolah Dasar. *JurnalBasicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31009/basicedu.v5i2.835>*