

PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BANYUPOH

Ni Putu Meldania Bestari^{1*}, Ni Kadek Ayu Winiati², Made Suriadi³, I Ketut Sudiarmika⁴
I Gede Suwindia⁵, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita⁶

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Sarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3,4,5,6}

meldania120691@gmail.com^{1*}, ayukadek157@gmail.com, madesuriadi49@gmail.com, ktsudiarmika.id@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game interaktif menggunakan platform Educaplay dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas 5 SD Negeri 1 Banyupoh. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual. Dengan pendekatan Research and Development (R&D) model Borg and Gall, media Educaplay dikembangkan dan diuji efektivitasnya melalui pre-test dan post-test serta observasi peningkatan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, terlihat dari peningkatan nilai dan respon positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Educaplay dinilai layak sebagai media pembelajaran IPA interaktif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Educaplay, game edukatif, minat belajar, IPA, media pembelajaran interaktif

DEVELOPMENT OF EDUCAPLAY GAME AS SCIENCE LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING INTEREST OF GRADE 5 STUDENTS OF SD NEGERI 1 BANYUPOH

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive game-based learning media using the Educaplay platform for Science (IPA) education in Grade 5 students at SD Negeri 1 Banyupoh. The research was motivated by students' low interest in Science learning, which is often abstract and lacks contextual relevance. Employing a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model, the Educaplay media was developed and tested for effectiveness through pre-test and post-test design and observation of student learning interest. The results indicated that Educaplay significantly improved students' learning interest, as evidenced by increased scores and positive responses toward learning activities. This finding supports constructivist learning theory, emphasizing active student engagement in the learning process. Educaplay is considered appropriate as an interactive science learning medium that supports educational objectives at the elementary school level.

Keywords: Educaplay, educational games, learning interest, science education, interactive learning media

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, IPA menjadi mata pelajaran strategis karena bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir logis, serta pemahaman terhadap fenomena alam sekitar. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap IPA cenderung rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari pendekatan pembelajaran yang konvensional, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, hingga penyampaian materi yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual (Siregar & Nara, 2021).

Penurunan minat belajar pada siswa dapat berdampak langsung terhadap rendahnya hasil belajar, keaktifan di kelas, dan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah secara menyeluruh. Dalam teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Keller melalui ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), dinyatakan bahwa motivasi belajar dapat dibangun melalui perhatian, relevansi materi dengan kehidupan siswa, kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas belajar, dan kepuasan setelah menyelesaikan proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan menantang.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan utama, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi

sebagai alat bantu guru, tetapi juga menjadi sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang berkembang pesat adalah game-based learning, yaitu penggunaan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan. Pendekatan ini didasarkan pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa belajar secara aktif dengan membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar.

Educaplay adalah salah satu platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang, kuis, pencocokan kata, dan aktivitas interaktif lainnya. Platform ini mendukung penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif, sehingga sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Fitur-fitur Educaplay juga dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan umpan balik secara langsung yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kepuasan siswa.

Penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis game dalam konteks mata pelajaran IPA diharapkan dapat mengatasi kendala pembelajaran yang selama ini dihadapi oleh guru dan siswa. Kegiatan belajar yang sebelumnya bersifat satu arah dan monoton dapat diubah menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi, karena memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada pengembangan dan implementasi media

pembelajaran IPA berbasis Educaplay dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SD Negeri 1 Banyupoh. Sekolah ini dipilih karena mewakili karakteristik umum sekolah dasar di wilayah pedesaan dengan keterbatasan sumber daya pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis game interaktif, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Educaplay yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar? (2) Seberapa efektif media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA?

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam bidang teknologi pembelajaran, khususnya dalam penerapan game-based learning di jenjang sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital, sedangkan secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dan pengembang media pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini dirancang secara sistematis, empirik, dan logis menggunakan pendekatan Penelitian ini dirancang dengan pendekatan Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk edukatif berupa media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan platform Educaplay. Metodologi R&D dipilih karena memberikan kerangka kerja sistematis dalam mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan suatu produk pendidikan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and

Gall (1983), yang secara umum terdiri dari sepuluh langkah, namun dalam penelitian ini disesuaikan hingga tahap uji coba lapangan untuk menyesuaikan dengan waktu, sumber daya, dan konteks lingkungan sekolah dasar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 1 Banyupoh yang berjumlah 30 orang. Sekolah ini dipilih secara purposive karena memiliki karakteristik siswa yang heterogen dari segi kemampuan akademik dan latar belakang sosial-ekonomi, serta keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini dilakukan selama satu semester, mencakup seluruh proses mulai dari identifikasi masalah hingga implementasi dan evaluasi media pembelajaran.

Tahapan Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal penelitian dimulai dengan studi pendahuluan berupa observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru IPA, serta penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pembelajaran IPA. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital. Guru menyatakan kesulitan dalam menyampaikan materi abstrak seperti gaya, energi, dan siklus air tanpa dukungan media visual atau interaktif. Siswa juga menyatakan bahwa pelajaran IPA cenderung membosankan dan sulit dipahami.

2. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk game edukatif menggunakan platform Educaplay. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan silabus kurikulum 2013

revisi, khususnya Kompetensi Dasar (KD) IPA kelas 5 semester ganjil. Game yang dikembangkan meliputi kuis interaktif, teka-teki silang, pencocokan gambar, dan aktivitas lainnya yang dikaitkan langsung dengan materi seperti “Gaya dan Gerak”, “Sumber Energi”, dan “Siklus Air”. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui komputer, laptop, dan perangkat mobile dengan koneksi internet.

3. Validasi Ahli

Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh dua ahli: satu ahli materi IPA dari LPTK terakreditasi dan satu ahli media dari bidang teknologi pendidikan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi dengan kurikulum, kualitas visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mendapatkan skor sangat layak dengan rata-rata skor 92%, disertai masukan untuk penyempurnaan beberapa elemen visual dan instruksi game.

4. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari validator, peneliti melakukan revisi produk. Revisi mencakup perbaikan instruksi dalam permainan agar lebih jelas, peningkatan kualitas gambar dan audio, serta penyederhanaan navigasi agar lebih ramah anak. Revisi dilakukan menggunakan prinsip usability dan cognitive load theory agar media tidak membebani memori kerja siswa.

5. Uji Coba Terbatas

Setelah revisi, dilakukan uji coba terbatas pada 10 siswa kelas 5 yang dipilih secara acak. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik awal mengenai kemudahan penggunaan media, pemahaman terhadap isi materi, dan tingkat keterlibatan

siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi langsung, serta angket kepuasan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa merasa senang menggunakan media tersebut dan menyatakan materi lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran konvensional.

6. Uji Coba Lapangan

Media pembelajaran Educaplay yang telah direvisi dan lolos uji coba terbatas kemudian diterapkan secara menyeluruh pada seluruh siswa kelas 5. Kegiatan dilakukan selama empat minggu, dengan frekuensi dua kali per minggu. Setiap sesi pembelajaran menggunakan satu jenis permainan Educaplay yang sesuai dengan topik IPA yang sedang dibahas. Guru bertindak sebagai fasilitator dan siswa menggunakan perangkat secara individu atau berpasangan sesuai ketersediaan alat. Kegiatan belajar ini diamati secara intensif oleh peneliti dan guru.

7. Analisis Data

Data penelitian dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar, digunakan instrumen angket minat belajar siswa yang telah divalidasi oleh pakar dan memiliki reliabilitas tinggi ($\alpha = 0,87$). Hasil belajar siswa diukur melalui pre-test dan post-test dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, mengacu pada indikator pencapaian kompetensi. Analisis statistik dilakukan dengan uji-t (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media.

Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti partisipasi aktif, kerjasama dalam kelompok, dan ekspresi

non-verbal yang mencerminkan ketertarikan terhadap materi. Data kualitatif dari wawancara guru dan siswa dianalisis secara tematik untuk mengetahui persepsi mereka terhadap efektivitas dan kebermanfaatan media.

Instrumen Penelitian

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- **Angket Minat Belajar:** Disusun berdasarkan indikator dari teori ARCS Keller, terdiri dari 20 pernyataan dengan skala Likert 1–4. Indikator mencakup perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan.
- **Lembar Observasi Aktivitas Siswa:** Digunakan untuk mengamati keaktifan siswa selama penggunaan media pembelajaran.
- **Tes Hasil Belajar:** Soal berbentuk pilihan ganda yang dikembangkan dari indikator pembelajaran IPA kelas 5.
- **Panduan Wawancara:** Digunakan untuk memperoleh informasi mendalam dari guru dan siswa terkait kesan terhadap media yang digunakan.

Langkah-langkah metode ini dirancang untuk memastikan bahwa media Educaplay tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan metode R&D memungkinkan adanya proses iteratif yang menjamin kualitas dan efektivitas produk sebelum diimplementasikan secara luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil Validasi Media Educaplay

Proses validasi media Educaplay dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi IPA dan ahli media pembelajaran interaktif. Validasi mencakup beberapa

aspek, yaitu interaktivitas, kejelasan materi, kesesuaian dengan kurikulum, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Skor validasi dihitung menggunakan skala 1–4 pada setiap indikator penilaian.

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Ahli Media	Skor Ahli Materi	Rata-rata Skor	Kategori
Interaktivitas	4	3,8	3,9	3,85	Sangat Baik
Kejelasan Materi	4	3,7	4,0	3,85	Sangat Baik
Kesesuaian Kurikulum	4	3,9	3,9	3,9	Sangat Baik
Tampilan Visual	4	4,0	3,8	3,9	Sangat Baik
Rata-rata Total	4			3,91	Sangat Baik

Berdasarkan hasil di atas, media Educaplay memperoleh skor kelayakan rata-rata 3,91 dari maksimal 4 atau setara dengan 91%, yang berarti media tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas 5 sekolah dasar.

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar siswa disebarkan sebelum dan sesudah penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran IPA. Angket ini disusun berdasarkan model ARCS dari Keller yang mencakup empat indikator utama: Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Hasil analisis angket ditampilkan pada tabel berikut.

Indikator ARCS	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Peningkatan
Attention	15,5	21,7	6,2
Relevance	16,2	21,3	5,1
Confidence	15,8	20,9	5,1
Satisfaction	16,0	21,3	5,3
Total Skor	63,5	85,2	21,7

Data menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan signifikan, dengan total skor meningkat dari 63,5 menjadi 85,2. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan pre-test dan post-test. Soal terdiri dari 20 butir pilihan ganda yang mencakup seluruh indikator kompetensi dasar IPA kelas 5. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Jenis Tes	Rata-rata Nilai
Pre-test	62
Post-test	83,5

Uji statistik dilakukan menggunakan uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Hasil ini dapat dijelaskan melalui berbagai teori pendidikan yang telah mapan.

Pertama, temuan ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivis oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun

pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Game Educaplay menyediakan lingkungan belajar yang memfasilitasi eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaksi langsung dengan konten pembelajaran, yang mendorong keterlibatan kognitif siswa.

Kedua, berdasarkan teori ARCS Keller, peningkatan minat belajar siswa disebabkan oleh keberhasilan media dalam menarik perhatian (Attention), memberikan relevansi materi (Relevance), meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi (Confidence), dan memberikan kepuasan (Satisfaction) melalui capaian skor dan umpan balik instan.

Ketiga, teori multimedia learning oleh Mayer (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan teks, gambar, animasi, dan suara secara bersamaan mampu meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan. Educaplay memanfaatkan berbagai media ini secara integratif dalam menyampaikan konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa.

Selanjutnya, dari sisi pendekatan pedagogis, pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) mendorong suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Siswa terdorong untuk aktif dalam menjawab kuis, memecahkan teka-teki, dan belajar dari kesalahan secara langsung tanpa merasa tertekan. Hal ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang positif dan konstruktif, sebagaimana dikemukakan oleh Bruner (1996) dalam teorinya tentang discovery learning.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Siregar & Nara (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital mampu meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar IPA. Demikian pula, studi oleh Wulandari et al.

(2023) dalam jurnal SINTA 2 menyimpulkan bahwa penggunaan platform Educaplay dalam pembelajaran tematik meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian, media pembelajaran Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Keberhasilan media ini memberikan implikasi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas 5 SD Negeri 1 Banyupoh. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa melalui pendekatan *game-based learning* yang menggabungkan aspek visual, audio, dan kinestetik dalam satu platform digital yang mudah diakses.

Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa Educaplay memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini dinyatakan valid baik secara teoritis—karena mengacu pada prinsip-prinsip konstruktivisme dan teori motivasi ARCS Keller—maupun secara praktis, terbukti dari peningkatan signifikan dalam skor minat belajar dan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan dasar bukan sekadar pilihan, tetapi

kebutuhan strategis dalam era pembelajaran abad ke-21.

Secara lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang relevan, kontekstual, dan mudah diterapkan di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran sains yang selama ini dianggap abstrak dan sulit. Penggunaan media seperti Educaplay dapat dijadikan solusi alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran IPA lebih konkret, menarik, serta bermakna.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan sampel dan waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan responden, menguji keefektifan media pada topik-topik IPA lain, serta melakukan uji longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang terhadap prestasi dan karakter belajar siswa.

Dengan demikian, disarankan bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mengadopsi dan mengembangkan media digital interaktif seperti Educaplay sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar generasi digital-native.

UCAPAN TERIMA KASIH

(*acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru

Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning* (8th ed.). New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, E. (2015). *Desain Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Media Pembelajaran Berbasis TIK*. Yogyakarta: Andi.
- Widyastuti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 101–110.