

430/S/PGSD-KCBR/PK. 03.08/21/Agustus/2023

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *ANDROID* PADA
PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGENALAN TOKOH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Dhafi Khanesa
1903763

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DAERAH CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DHAFI KHANESA

1903763

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *ANDROID* PADA
PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGENALAN TOKOH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M.Pd.

NIP. 196104171986032001

Pembimbing II



Muh. Husein Arifin, S.E., M.Pd.

NIP. 920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *ANDROID* PADA
PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGENALAN TOKOH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

oleh
Dhafi Khanesa

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dan Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Dhafi Khanesa
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “*Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Pengenalan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar*” ini beserta isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Dhafi Khanesa

NIM 1903763

MOTTO HIDUP

Man Jadda Wajada

“Siapa yang bersungguh-sungguh, dia pasti berhasil”

“Sehari menunda skripsi, sehari menunda wisuda”

untuk mamak, ayah, nadia
kupersembahkan skripsiku untuk mu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT., atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis mendapatkan kemampuan, kesehatan, dan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* pada Pembelajaran IPS Materi Pengenalan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” sampai dengan selesai. Tidak lupa shalawat beserta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan dan panutan umat Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini merupakan bentuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru. Penulis menyadari selama penyusunan skripsi ini, mendapatkan banyak dukungan baik moril maupun materil. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menuntaskan studi S-1 PGSD dan penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Wali yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak Muh. Husen Arifin, S.E., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
3. Bapak Prof. Dr. Deni Dermawan, S.Pd., M.Si., M.CE., selaku Direktur, Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru serta Bapak Dr. Jenuari, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru

Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.

5. Bapak Dr. H. Husen Windayana, M.Pd., selaku Dosen Wali yang telah memberikan nasihat, waktu, dan dukungan selama penulis menempuh studi pendidikan S-1 PGSD.
6. Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom., selaku validator ahli media yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan *judgement* serta saran yang sangat bermanfaat bagi penelitian ini.
7. Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd., selaku validator ahli materi telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan *judgement* serta saran yang sangat bermanfaat bagi penelitian ini.
8. Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku validator ahli bahasa yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan *judgement* serta saran yang sangat bermanfaat bagi penelitian ini.
9. Ibu Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., dan Bapak Uus Kusnadi, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam perbaikan skripsi.
10. Seluruh dosen dan staf akademik program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama penulis menempuh studi pendidikan S-1 PGSD.
11. Pihak Sekolah SDN 090 Cibiru yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
12. Ibu Nanda Anggraeni, S.Pd., selaku Wali Kelas VC SDN 090 Cibiru yang turut mendukung ketercapaian selama proses uji coba penelitian.
13. Peserta didik kelas VC SDN 090 Cibiru yang telah bersedia menjadi subjek uji coba dan telah menunjukkan antusiasnya hingga penelitian dapat terselesaikan dengan baik.
14. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Rachmad, S.Sos., dan Ibunda Cucu Nurjanah yang selalu memberikan kasih sayangnya, dukungan dengan setulus hati, dan tak pernah berhenti memanjatkan doa untuk penulis. Serta, adik tersayang, Nadia Dwildha yang telah memberikan semangat dan doa kepada penulis.
15. Saudara terbaik, Novianti, A Eris, Teh Dede, Teh Imas, Wo Win, Ayuk Riri,

dan Cu Aat yang senantiasa memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga. Terima kasih selalu siap membantu dalam keadaan apapun.

16. Kepada pemilik NIM 1900656, 1902787, 1902736, dan 1904230 sebagai sahabat perjuangan peneliti, terima kasih atas segala motivasi, doa, dan tawa canda selama penulis menempuh studi. Terima kasih juga telah menjadi tempat berkeluh kesah dan pendengar yang baik untuk penulis.
17. Ayuk Holisah dan Teh Elis yang telah memberikan motivasi dan pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Rekan-rekan seperjuangan kelas D PGSD Angkatan 2019 yang kebersamaan dan berjuang dari awal hingga akhir perkuliahan, tempat berbagi keceriaan, suka dan duka yang menjadi kenangan terbaik selama menempuh studi pendidikan S-1 PGSD.
19. Kepada diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan sampai detik ini. Maafkan jika terlalu memaksa tetap kuat dalam berprogres dan berproses menyelesaikan skripsi ini. *I'm proud my self, I did it!*
20. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tiada kata yang dapat tersampaikan selain ucapan terima kasih atas segala pengorbanan dan kebaikan yang diberikan kepada penulis. Tanpa bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat, penulis tidak mungkin bisa menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penulis berdoa agar amal budi baik yang telah diberikan menjadi amal saleh dan sebagai ibadah, serta mendapatkan ridha dari Allah SWT. *Aamiin.*

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandung, Agustus 2023

Penulis,



Dhafi Khanesa

NIM 1903763

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA
PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGENALAN TOKOH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Dhafi Khanesa

1903763

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan abad 21, peserta didik kelas V belum mendapatkan pemahaman secara konkret dan hasil belajar terhadap materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia di bawah nilai KKM, minimnya penggunaan media pembelajaran IPS berbasis ICT dengan baik, 90,87% pengguna *smartphone* berbasis *android* dan 50% menghabiskan waktu dengan *game*. Maka dari itu, diperlukan media *game* edukasi berbasis *android* pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui efektivitas media *game* edukasi berbasis *android* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *design and development* dengan tahapan ADDIE. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, studi pendahuluan, catatan perbaikan, angket, tes, dan analisis SWOT. Penelitian ini melibatkan para ahli (media, materi, dan bahasa) dan pengguna (guru dan peserta didik). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) pengembangan media dilakukan dengan melakukan lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* dan 2) penggunaan media *game* edukasi berbasis *android* pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat dikatakan efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar karena terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,2 dan *post-test* peserta didik sebesar 75,1. Hasil analisis data dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t memperoleh nilai $t_{hitung} = 8,79$ dan $t_{tabel} = 1,71$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,79 > 1,71$.

Kata Kunci: *game* edukasi berbasis *android*, tokoh proklamasi, ADDIE, hasil belajar.

**DEVELOPMENT OF GAME EDUCATION BASED ANDROID ON
SOCIAL STUDIES LEARNING INTRODUCTION MATERIAL FOR
PROCLAMATION OF INDONESIAN INDEPENDENCE FIGURE IN
CLASS V ELEMENTARY SCHOOL**

Dhafi Khanesa

1903763

ABSTRACT

This research is motivated by the demands of 21st century, class V students have not gained concrete understanding and learning outcomes of the introduction material for proclamation of Indonesian independence under the value of KKM, the lack of use ICT-based social studies learning media properly, 90.87% of android-based smartphone users and 50% spend time with game. Therefore, a game education based android is needed to introduction material for proclamation of Indonesian independence to improve the learning outcomes of class V elementary school student. This research aims to develop and determine the effectiveness of game education based android media in improving the learning outcomes of class V elementary school students in social studies introduction material for proclamation of Indonesian independence figure. This research uses the design and development with stages ADDIE. Research instruments are interview guidelines, preliminary studies, improvement note, angket, test, and SWOT analysis. This research involves experts (media, material, and language) and users (teacher and student). The results research concluded that 1) media development is carried out by carrying out five stages is analysis, design, development, implementation, and evaluation and 2) the use game education based android media introduction proclamation of Indonesian independence figure can be said to be effective in improving the learning outcome of class V elementary school student. It can be seen from difference in average pre-test score of 47,2 and post-test students of 75,1. Result of data analysis form pre-test and post-test using t-test obtained $t_{count} = 8,79$ dan $t_{table} = 1,71$ so that $t_{count} > t_{table}$ or $8,79 > 1,71$.

Keyword: game education based android, proclamation figures, ADDIE, learning outcome.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO HIDUP	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	10
2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	14
2.3 Pembelajaran IPS Sejarah di Sekolah Dasar	21
2.4 Ruang Lingkup Materi Pengenalan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan	23
2.5 Hasil Belajar	42
2.6 Media Pembelajaran.....	47
2.7 Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	54
2.8 Teori Pendukung	62
2.9 Kerangka Berpikir	68
2.10 Penelitian Relevan.....	71
BAB III METODE PENELITIAN	76
3.1 Desain Penelitian.....	76
3.2 Prosedur Penelitian.....	76

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	81
3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	82
3.5 Instrumen Penelitian.....	84
3.6 Teknik Analisis Data Penelitian.....	100
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	107
4.1 Temuan Penelitian.....	107
4.2 Pembahasan Penelitian.....	219
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	230
5.1 Simpulan	230
5.2 Implikasi.....	231
5.3 Rekomendasi	231
DAFTAR PUSTAKA	233
LAMPIRAN.....	243
Lampiran A	243
Lampiran B	254
Lampiran C	359
RIWAYAT HIDUP	362

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V	20
Tabel 3.1 Outline Penelitian Desain dan Pengembangan, Aktivitas, dan Hasil yang diperoleh	77
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	84
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	86
Tabel 3.4 Kisi-kisi Studi Pendahuluan.....	87
Tabel 3.5 Catatan Perbaikan	88
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	88
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Media	89
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 3.9 Angket Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 3.10 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.....	92
Tabel 3.11 Angket Validasi Ahli Bahasa.....	92
Tabel 3.12 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru	93
Tabel 3.13 Angket Respon Guru.....	94
Tabel 3.14 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	95
Tabel 3.15 Angket Respon Peserta Didik	96
Tabel 3.16 Kisi-kisi Pre-Test dan Post-Test Pilihan Ganda.....	97
Tabel 3.17 Kisi-kisi Pre-Test dan Post-Test Drag and Drop	99
Tabel 3.18 Kisi-kisi Pre-Test dan Post-Test Puzzle.....	99
Tabel 3.19 Analisis SWOT	100
Tabel 3.20 Skoring Berdasarkan Skala Likert	102
Tabel 3.21 Interpretasi Skor.....	103
Tabel 3.22 Tingkat Gain Standar	105
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru	108
Tabel 4.2 Analisis Kurikulum.....	110
Tabel 4.3 Perangkat yang digunakan Pengguna dan Pengembang	113
Tabel 4.4 Spesifikasi Minimum Smartphone.....	114
Tabel 4.5 Spesifikasi Perangkat Keras yang digunakan	114
Tabel 4.6 Perangkat Lunak yang digunakan Pengembang	115
Tabel 4.7 GBPM	115

Tabel 4.8 Catatan Perbaikan GBPM	117
Tabel 4.9 GBPM yang telah diperbaiki	117
Tabel 4.10 Simbol-simbol dalam <i>Flowchart</i>	120
Tabel 4.11 <i>Storyboard</i>	124
Tabel 4.12 Desain Ikon Tombol Navigasi	135
Tabel 4.13 <i>User Interface</i>	141
Tabel 4.14 Catatan Perbaikan User Interface.....	163
Tabel 4.15 <i>User Interface</i> yang Telah diperbaiki	164
Tabel 4.16 Rekapitulasi Validasi Ahli Media	200
Tabel 4.17 Saran dan Perbaikan Validator Ahli Media	201
Tabel 4.18 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Tahap Awal.....	202
Tabel 4.19 Saran dan Perbaikan Validator Ahli Materi.....	203
Tabel 4.20 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Tahap Akhir	204
Tabel 4.21 Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa.....	206
Tabel 4.22 Saran dan Perbaikan Validator Ahli Bahasa	206
Tabel 4.23 Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	207
Tabel 4.24 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik	208
Tabel 4.25 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Peserta Didik.....	210
Tabel 4.26 Rekapitulasi Hasil Post-Test Peserta Didik	212
Tabel 4.27 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik	213
Tabel 4.28 Hasil Uji N-Gain Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	213
Tabel 4.29 Hasil Analisis SWOT.....	214
Tabel 4.30 Distribusi Tes Hasil Belajar Peserta Didik	217
Tabel 4.31 Jumlah Kuadrat Deviasi	218
Tabel 4.32 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli	223

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ir. Soekarno	24
Gambar 2.2 Drs. Mohammad Hatta	26
Gambar 2.3 Achmad Soebardjo	27
Gambar 2.4 Sayuti Melik	28
Gambar 2.5 Fatmawati	29
Gambar 2.6 Laksamana Tadashi Maeda	30
Gambar 2.7 Sutan Syahrir	31
Gambar 2.8 Chaerul Saleh	32
Gambar 2.9 Wikana	33
Gambar 2.10 Sukarni	33
Gambar 2.11 Ir. Soekarno	35
Gambar 2.12 Drs. Mohammad Hatta	35
Gambar 2.13 Latief Hendraningrat	36
Gambar 2.14 Suhud Sastro Kusumo	37
Gambar 2.15 SK Trimurti	37
Gambar 2.16 Wage Rudolf Supratman	38
Gambar 2.17 Frans Soemarto Mendur	41
Gambar 2.18 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	67
Gambar 2.19 Kerangka Berpikir	70
Gambar 3.1 Kerangka ADDIE	77
Gambar 3.2 Desain <i>One-Group Pre-Test dan Post-Test</i>	103
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Halaman Utama	121
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Halaman Materi	122
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Halaman Bermain	123
Gambar 4.4 Beranda <i>Canva</i>	136
Gambar 4.5 Latar Belakang Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	136
Gambar 4.6 Logo Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	137
Gambar 4.7 Aset Musik	138
Gambar 4.8 Aset Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	138
Gambar 4.9 Aset Latar Belakang	139
Gambar 4.10 Aset Tampilan Slide	139
Gambar 4.11 Beranda <i>Genyoutube</i>	140

Gambar 4.12 <i>Use Case</i>	140
Gambar 4.13 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline 3</i>	192
Gambar 4.14 Mengatur Ukuran <i>Layer</i>	192
Gambar 4.15 Isi <i>Layer</i> yang telah Terganti	193
Gambar 4.16 Fitur <i>Triggers</i>	193
Gambar 4.17 Cara Menambahkan Audio	194
Gambar 4.18 Tampilan Kuis <i>Multiple Choice</i>	195
Gambar 4.19 Tampilan <i>Drag and Drop</i>	195
Gambar 4.20 Tampilan <i>Puzzle</i>	196
Gambar 4.21 Tampilan <i>Result</i>	196
Gambar 4.22 Tampilan <i>Publish</i>	197
Gambar 4.23 Tampilan <i>Software Website 2 Apk Builder Pro</i>	197
Gambar 4.24 Petunjuk Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> ...	198
Gambar 4.25 Infografis Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	199

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN	240
Lampiran A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	241
Lampiran A2 Surat Izin Penelitian.....	243
Lampiran A3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	244
Lampiran A4 Buku Bimbingan Skripsi	245
Lampiran A5 Form Perbaikan Skripsi	249
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN	250
Lampiran B1 Pedoman Wawancara Guru.....	251
Lampiran B2 Tes Studi Pendahuluan Peserta Didik	252
Lampiran B3 Hasil Tes Studi Pendahuluan Peserta Didik	263
Lampiran B4 Surat Permohonan Ahli Media	264
Lampiran B5 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media.....	265
Lampiran B6 Angket Penilaian Ahli Media.....	266
Lampiran B7 Surat Permohonan Ahli Materi	270
Lampiran B8 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi	271
Lampiran B9 Angket Penilaian Ahli Materi	272
Lampiran B10 Surat Permohonan Ahli Bahasa	276
Lampiran B11 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Bahasa	280
Lampiran B12 Angket Penilaian Ahli Bahasa	281
Lampiran B13 Angket Respon Guru	282
Lampiran B14 Angket Respon Peserta Didik	285
Lampiran B15 <i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik	289
Lampiran B16 Hasil <i>Pre-Test</i> Peserta Didik.....	295
Lampiran B17 Hasil <i>Post-Test</i> Peserta Didik	327
Lampiran B18 RPP	342
Lampiran B19 LKPD	342
Lampiran B20 Tabel Distribusi t.....	342
LAMPIRAN C DOKUMENTASI	347
Lampiran C1 Dokumentasi	348

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2016). *Lego (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas* (Doctoral Dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Abdi, G. P. (2020). Peranan Pembelajaran Sejarah untuk Pembentukan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 802-815.
- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106-119.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Akbar, M. N., Firman, H., & Rusyati, L. (2017). Developing Science Virtual Test to Measure Students' Critical Thinking on Living Things and Environmental Sustainability Theme. In *Journal of Physics: Conference Series* 812(1).
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia 11 Tahun di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97-108.
- Anggraeni, A. (2020). Fenomena Kelemahan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 98-109.
- Astawa, I. B. M. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asri, D. H., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3).

- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1.
- Baedhowi, B., Triyanto, T., Totalia, S. A., & Masykuri, M. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23-41.
- Bank Data Perlindungan Anak. (2020). Dilansir <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/Hasil-Survei-KPAI-2020-Pemenuhan-dan-Perlindungan-di-Masa-Covid-19.pdf>
- BSNP. (2016). Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor 0041/P/BSNP/VIII/2016 Tentang Prosedur Operasi Standar Penyelenggaraan Penilaian Buku Teks Pelajaran dan Buku Panduan Guru Pola “Inisiatif Masyarakat.
- Daud, M., Siswanti, D. N., & Jalal, N. M. (2021). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dira, D. B. A., & Kasih, P. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis *Android*. In *STAINS (Seminar Nasional Teknologi & Sains)*, 1(1), 326-332.
- Fatimah, F. N. A. D. (2016). *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Fernanda, N. (2018). *Panduan Praktis Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbasis Masyarakat*. Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan (PASKA).

- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(02).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Woodland Hills: Indiana University.
- Harris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 1(1), 82-93.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan *Adobe Flash CS6* Berbasis *Android*. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
- Hamid, M.A, Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hendriyana, H., Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 247-255.
- Herniawati, A. (2019). Game Edukasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (AUD). *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(63), 1-7.
- Herlinawati, N., Yuliani, Y., Faizah, S., Gata, W., & Samudi, S. (2020). Analisis Sentimen *Zoom Cloud Meetings* di *Play Store* Menggunakan *Naïve Bayes* dan *Support Vector Machine*. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 293-298.
- Hoosuite. (2022). Digital 2022: Global Overview Report. Dilansir <https://wearesocial.com/cn/wp-content/uploads/sites/8/2022/01/DataReportal-GDR002-20220126-Digital-2022-Global-Overview-Report-Essentials-v02.pdf>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2).

- Krathwohl, D.R., B.S. Bloom., B.B Masia. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives. The Classification of Educational Goals, Handbook II: Affective Domain*. David McKay Company, Inc.
- Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam *Storyboard* untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Kemendikbud. (2016). *Pedoman Hasil Belajar oleh Pendidik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A., & Lumenta, A. S. (2015). Perancangan Penunjuk Rute pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile Gis Berbasis *Android* yang Terintegrasi pada *Google Maps*. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 4(2), 18-25.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. In *Aptitude, Learning, and Instruction*. Routledge.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Sains*, 5(2), 67-75.
- Martiani, N. H., & Kosmajadi, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Silent Demonstration* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 294-302).

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259-1268.
- Miyarso, E. (2019). *Modul 4 Perancangan Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyaningsih, S., & Widodo, T. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muslim, M. (2020). Peran Pendidikan IPS dalam Pembentukan Perilaku Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Era Abad 21. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 1(2), 83-90.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya Bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31-47.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- NCSS. (1994). *Curriculum Standards for Social Studies*. Washington D.C.: National Council for the Social Studies.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Paksi, H. P., & Dinia, F. M. (2022). Pengembangan Gamefication Bertingkat "Geficting" Berbasis Android pada Mata Pelajaran PPKn Materi Proklamasi untuk Siswa Kelas VI SD.
- Pane, B., & Najoran, X. B. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).

- Pane, S. F., Hardy, I. H., & Sujadi, E. C. (2020). *Pengembangan Smart Conveyor Pada Tracking Barang Berbasis IOT* (Vol. 1).
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidiyah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar: Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.
- Pratiwi, D. A., Jahja, A. S., Suardika, I. K., Utami, I. W. P., Agusta, A. R., & Sormin, S. A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146.
- Putra, F. P., Fajriudin, F., & Permana, A. (2020). Perkembangan Lagu Indonesia Raya (Tahun 1928-2009). *Historia Madania: Jurnal Ilmu Sejarah*, 4(2), 269-286.

- Purba, R. T. (2022). Perkembangan Moral Menurut Kohlberg dan Implementasinya dalam Perspektif Kristen terhadap Pendidikan Moral Anak di Sekolah Dasar. *Aletheia Christian Educators Journal*, 3(1), 11-20.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rahman, M. A., Suswadi, S., Rachmawati, R., & Aminah, A. (2016). *Wage Rudolf Supratman: Sang Pencipta Lagu Kebangsaan Indonesia Raya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Museum Sumpah Pemuda.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (tpack): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Ridlo, I. A. (2017). Panduan Pembuatan Flowchart. *Fakultas Kesehatan Masyarakat*, 11(1), 1-27.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmawan & Wahyuni, S. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rojuli, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Rostika, D., & Prihantini, P. (2019). Pemahaman Guru Tentang Pendekatan Saintifik dan Implikasinya dalam Penerapan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(1), 86-94.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A. (2012). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Kelas BANGTAR” Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989-1002.
- Sahrir, M. S., Alias, N. A., Ismail, Z., & Osman, N. (2012). Employing Design and Development Research (DDR): Approaches in the Design and Development of Online Arabic Vocabulary Learning Games Prototype. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 11(2), 108-119.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS Edisi Revisi: Higher Order Thinking Skills* (Vol. 1). Tira Smart.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan *Smart Card* Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Seran, E. Y., & Mardawani, M. P. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siska, Y. (2016). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 417-422).
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Supardi, S. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Efektif, Kognitif, dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Surahman, E., & Mukminan, M. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1-13.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), 8-13.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilaningsih, E., & Limbong, L. S. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suhada, I. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600-4611.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Umami, R. (2020). *Peran dan Nilai Perjuangan Tokoh Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*.
- Umar, U. (2017). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wahyuningsih, Y., & Yulianty, V. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 1-8.

- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263-278.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1024-1029.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yuliati, R., & Munajat, A. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial: SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

