

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “*WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE*” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Alfiatul Zahra

1805435

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

DEPARTEMEN PEDAGOGIK

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “*WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE*” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

Oleh

Alfiatul Zahra

Sebuah laporan penelitian yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

© Alfiatul Zahra 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

LEMBAR PENGESAHAN

ALFIATUL ZAHRA

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing :

Pembimbing I



Dra. Effy Mulyasari, M.Pd.

NIP. 196801182008012003

Pembimbing II



Ari Arasy Magistra, M.Pd.

NIP. 920200119910203101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Game Edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah 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 terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Alfiatul Zahra

1805435

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh,

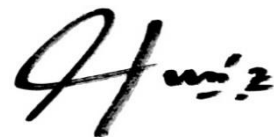
Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. karena izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Game Edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik ataupun saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Peneliti berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Bandung, Agustus 2022

Peneliti,



Alfiatul Zahra

1805435

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Game Edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Dra. Effy Mulyasari, M.Pd., selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
3. Ari Arasy Magistra, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh Dosen dan Staff Akademik Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang selama ini memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Kepala sekolah SD Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara yang telah menerima kehadiran peneliti dengan keramahan dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Dosen ahli media, Mubarak Somantri, M.Pd., yang merupakan dosen IPS di Program studi PGSD FIP UPI yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.

7. Dosen ahli materi IPS, Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. yang merupakan dosen IPS dan PKN di Program studi PGSD FIP UPI yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan penelitian dalam penelitian ini.
8. Guru ahli praktisi, Moura Dwi Anggraeni, S.Pd. yang merupakan guru kelas IV SD Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua tercinta, Yul Eka Putra dan Mery Desswita yang selalu senantiasa memberikan doa disetiap waktu, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, pengertian yang luar biasa, dan dukungan berupa dukungan moral dan material, dukungan semangat, dan banyak hal yang tidak dapat peneliti balas dengan hal apapun atas kebaikan selama ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kekuatan untuk kedua surgaku.
10. Adik tersayang, Janna Khairiyatil Makwa yang telah memberikan semangat dan perhatiannya serta kesabarannya kepada peneliti selama masa studi dan penulisan laporan penelitian ini. Semoga kelak dapat menjadi anak sholeha dan membanggakan kedua orang tua dengan yang lebih baik dari penulis.
11. Nadia Fahira, sahabat dari semasa SMP yang selalu mendengar cerita keluh kesah, memberikan nasihat yang membangun, dan memberikan dukungan berupa motivasi dan semangat agar dapat segera menyelesaikan laporan penelitian ini.
12. Bunga Febriana, Aisyah Adinda Gafar, Azzahra Nilam Yuandini, Haura Sharifah, dan Amara Salsabila Maharani Rahman teman semasa SMA yang menjadi salah satu teman terdekat peneliti yang selalu mendengar cerita keluh kesah peneliti, memberikan kalimat masukan yang membangun, dan memberikan dukungan berupa motivasi kepada peneliti selama masa studi dan selama penyusunan laporan penelitian ini.
13. Shanas Azzahra Fitriana, Andini Khairunnisa, dan Mellynia Putri Hamdani, selaku teman sekost selama penyusunan laporan penelitian dan banyak membantu peneliti dalam penyusunan laporan penelitian ini.

14. Ramadiani Putri Kuntara, Citadewi Aditya, Rifani Khansa Salsabila, dan Alvi Salma Sabila, selaku teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi, menjadi pengingat, penyemangat, membuat pemikiran selama kuliah terus berkembang dan tempat berbagi cerita-cerita indah dan duka selama masa kuliah dan hingga saat ini.
15. Teman-teman bimbingan bersama dalam penyusunan laporan penelitian ini yang sudah selalu membagikan ilmu, mengingatkan, memberikan motivasi, dan bertukar pikiran mendiskusikan untuk menyusun laporan penelitian yang baik dan sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing.
16. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2018 Program studi PGSD FIP UPI khususnya teman-teman kelas C yang telah menjadi saksi bisu peneliti menjalani masa-masa perkuliahan yang penuh perjuangan haru dan berbagi canda tawa.
17. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “*WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE*” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Oleh: Alfiatul Zahra
1805435

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa mengenai keragaman suku dan budaya di Indonesia bahkan daerah tempat tinggalnya serta evaluasi pembelajaran yang digunakan masih dengan cara konvensional yang kurang efisien yaitu hanya menggunakan tes tulis. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*”. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (*Design and Development*) dengan model yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Tahapan dalam melakukan penelitian terdiri dari *planning, production, evaluation*, disingkat PPE. Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes dan angket validasi ahli. Subjek uji coba yang dilakukan secara terbatas sejumlah 10 siswa kelas IV SD Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara. Dalam proses pengembangannya, media melalui tiga kali proses validasi untuk mendapatkan desain akhir dengan satu kali revisi berdasarkan masukan yang diberikan untuk meningkatkan kualitas media. Hasil persentase rata-rata validasi ahli, yaitu 92,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba media evaluasi game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pre-test dengan nilai rata-rata 62,5 menjadi 95,5 pada hasil post-test dengan kategori rata-rata sangat baik. Dari hasil tersebut, media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” sangat layak digunakan. Namun demikian rekomendasi untuk peneliti selanjutnya bahwa untuk *icon* “*Phone a Friend*” dapat dikembangkan lebih lanjut, agar ketiga *icon* pada alat bantu dalam media evaluasi bisa digunakan.

Kata Kunci: Media Evaluasi Pembelajaran, Game Edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*”, Pembelajaran IPS.

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME “WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE” TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES LEARNING

By: Alfiatul Zahra
1805435

ABSTRACT

The lack of better understanding for many Indonesian students of their cultural inheritance and ethnic diversity, as well as their inefficient and conventional learning practices, namely the use of the written test, fuels the need behind this research. Hence, this research aims to resolve this matter by developing an effective and fun learning evaluation media of the educational for students to improve student learning outcomes. The learning media developed in the form of an educational game “Who Wants to be a Millionaire”. This research follows Design and Development model (D&D) by Richard and Klein. In addition, the Planning, Production, and Evaluation stages (PPE) were used to conduct this research. Experiments and questionnaires used for this research are validated by experts. Questionnaires were shown to the Media and Material validator as well as the 10 test subjects from Elementary school Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara. In the development process, the media went through three validation processes to get the final design with one revision based on the input given to improve the quality of the media. The results of the average percentage of expert validation, which is 92,8% in the “Excellent” category. The test results of the educational game evaluation media “Who Wants to be a Millionaire” showed an increase from the pre-test results with an average value of 62,5 to 95,5 in the post-test results with a very good average category. In essence, the result supports public use of the evaluation learning media of the educational game “Who wants to be a Millionaire”. However, the recommendation for further researchers is that the “Phone a Friend” icon can be developed further, so that the three icons on the tools in the evaluation media can be used.

Keywords: *Evaluation learning media, educational game “Who wants to be a Millionaire”, IPS learning.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	9
2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	10
2.2.1 Hakikat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	10
2.2.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	11
2.3 Materi Keragaman Suku Bangsa di Jawa Barat	12
2.4 Media Evaluasi Pembelajaran.....	14
2.4.1 Pengertian Media Evaluasi Pembelajaran.....	14
2.4.2 Tujuan Media Evaluasi Pembelajaran	16
2.5 Game Edukasi “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ”	17
2.5.1 Pengertian Game Edukasi “ <i>Who Wants to be a Millionaire</i> ”.	17
2.5.2 Fungsi Media Game Edukasi.....	18
2.6 Hasil Belajar.....	19
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar.....	19
2.6.2 Indikator Hasil Belajar	20
2.6.3 Klarifikasi Hasil Belajar.....	21
2.6.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
2.7 Penelitian Relevan.....	22
2.8 Definisi Operasional.....	23
2.9 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Desain Penelitian.....	26

3.2	Prosedur Penelitian.....	27
3.3	Partisipan Penelitian.....	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5	Instrumen Penelitian.....	38
3.6	Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Desain Media Evaluasi Pembelajaran Game Edukasi.....	41
4.1.1	Temuan.....	41
4.1.1.1	Perencanaan.....	41
4.1.1.2	Produksi.....	46
4.1.2	Pembahasan.....	53
4.1.2.1	Perencanaan.....	53
4.1.2.2	Produksi.....	54
4.2	Hasil Validasi Ahli.....	54
4.2.1	Temuan.....	54
4.2.2	Pembahasan.....	61
4.3	Hasil Penggunaan Media Menggunakan Uji Coba Terbatas.....	64
4.3.1	Temuan.....	64
4.3.2	Pembahasan.....	78
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		80
5.1	Simpulan.....	80
5.2	Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....		82
LAMPIRAN.....		85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	33
Tabel 3.4 Penilaian Tes Pre-Test dan Post-Test.....	35
Tabel 3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
Tabel 3.6 Skala Likert.....	40
Tabel 3.7 Kategori Kualitas Media Evaluasi Pembelajaran.....	40
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	43
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar	43
Tabel 4.3 Indikator Pencapaian Kompetensi.....	44
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran	44
Tabel 4.5 <i>Layout</i> Media Evaluasi Pembelajaran	47
Tabel 4.6 Desain Awal Media Evaluasi Pembelajaran	49
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media.....	55
Tabel 4.8 Hasil Penilaian 1 Ahli Materi	56
Tabel 4.9 Hasil Penilaian 2 Ahli Materi	58
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Praktisi	60
Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai	61
Tabel 4.12 Desain Akhir Media Evaluasi Pembelajaran	62
Tabel 4.13 Kegiatan Pembelajaran	65
Tabel 4.14 Skor Pre-Test dan Post-Test.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Desain Penelitian Model PPE.....	27
Gambar 3.2 Desain Uji Coba	34
Gambar 4.1 Penyusunan Materi dan Soal di Microsoft Word	45
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Materi Ajar di Canva	46
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Media Evaluasi di Animasi Powerpoint	46
Gambar 4.4 Penggunaan Produk Media Evaluasi Game Edukasi.....	77
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2011). Efektivitas Media Board Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.
- Ahmad, F., Budiawan, R., & Rosely, E. (2018). Game Edukasi Sejarah Peristiwa 10 November 1945 Di Surabaya Berbasis Android. *E- Proceeding of Applied Science*, 4(3), 1820–1829.
- Amelia, S. (2020). *Pengembangan Rancangan Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas 3 Sekolah Dasar*. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia.
- Asnawi & Rapita, A. (Tanpa Tahun). Modul Pendidikan IPS SD Kelas Tinggi. Universitas Samudra.
- Chepi, Rudi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Darodjat, & Wahyudiana. (2015). Model Evaluasi Program. *Islamadina*, XIV, 1–28.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Volume 3*.
- Dewi, Ghea P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dhani, C.T. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas IV A SD Negeri Gentan. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, Zunis. (2019). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. 1(4).
- Fauziya, D. S., & Suhara, A. M. (2015). EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI PENULISAN JURNAL REFLEKTIF BERBASIS

- PENILAIAN DIRI DI PBS. INDONESIA STKIP SILIWANGI. P2M STKIP Siliwangi.
- Gunawan, R. 2013. Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- Haddar, G. A. (2016). Evaluasi Pelaksanaan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Lazuardi Global Islamic School, Depok. *Jurnal Pendas Mahakam*, 144-164.
- Kurnia, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Mulyani, S. (2020). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam: Banda Aceh.
- Mustaqim, I. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Nasir, W. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Diklat Keagamaan Padang*. Balai Diklat Keagamaan.
- Nurdyansyah, dkk. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. *Nizamia Learning Center*.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 36–40.
- Nurlaila, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Model *Buzz Group* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184– 190.

- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 1(1).
- Rismawati. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Sabilarrasyad*. 1(1).
- Sanjaya, W. (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Setyawan, H. (2014). *Peningkatan Partisipasi Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Who Wants To Be Millionaire Pada Siswa Kelas V SD Negeri II Bumiharjo Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: IKAPI.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Sleman Yogyakarta: PEDAGOGIA (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto. *Prosiding*, 6(November), 28–36.
- Widianingtias, Mijil. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar bagi Siswa Kelas IV MI-AI Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Winarti, Y. (2016). *Perancangan Game Edukasi Petualangan Dengan Tema "Who Wants To Be A Millionaire" Untuk Anak Tingkat SD*. (Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. Makassar: UIN Alauddin Makassar.