
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GAME* KOCOK DADU DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN KELAS V MIS KHANSA KHALIFAH DESA PUJIMULYO KECAMATAN SUNGGAL

Arni Rambe

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

Email: arnirambe201974@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan: 11 September 2024

Direvisi: 7 November 2024

Disetujui: 14 November 2024

Keywords:

Media Pembelajaran, Materi
Ragam Hias

Abstract

This study aims to develop a dice-shaking game-based learning media and to determine students' responses to the media. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE development model consisting of four stages, namely Analysis, Design, Development, and Implementation. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and questionnaires. Data were analyzed using qualitative and quantitative approaches. The subjects of this study were 27 fifth-grade students of MIS Khansa Khalifah. The results showed that the dice-shaking game-based learning media received a very positive response from students with a percentage of 93%. This indicates that the developed media is feasible to use and can improve the learning activities of fifth-grade students in Arts, Culture, and Skills learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game *kocok dadu* dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Data dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas V MIS Khansa Khalifah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *kocok dadu* mendapatkan respon sangat positif dari siswa dengan persentase sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perwujudan kebudayaan yang positif akan menentukan tingkat keberhasilan suatu pendidikan. Perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi di jalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Pendidikan juga merupakan suatu sistem yang mencakup proses pembelajaran sebagai upaya utama dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat bergantung pada peran guru. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga berperan sebagai pembimbing yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek sikap, fisik, maupun psikologis (Magdalena et al., 2021). Menurut Rahma (2016:26) guru harus berperan dalam peningkatan mutu pendidikan dan harus pandai menyampaikan materi pelajaran dan memilih cara yang tepat atau sesuai dengan materi tersebut sehingga diperoleh hasil yang sangat akurat. Guru merupakan elemen strategis dalam pelaksanaan pendidikan dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran (Nurzannah, 2022).

Guru dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan apresiasi, kreativitas, serta keterampilan seni secara optimal (Mahardika et al., 2021). Dalam proses pembelajaran, sering kali muncul berbagai permasalahan yang harus dihadapi oleh guru maupun siswa. Permasalahan pembelajaran yang biasanya terjadi saat pembelajaran seni budaya dan keterampilan adalah kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan. Sitepu, (2021) mengungkapkan bahwa rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akan menghambat

perkembangan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Mis Khansa khalifah pada tanggal 15 Desember 2023 pada jam kedua mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada materi ragam hias di kelas V, dengan jumlah siswa sebanyak 27, di sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran pada pelajaran seni budaya dan keterampilan, belum menguasai cara menggunakan media dengan baik dan menarik, dan pelaksanaan pembelajaran cenderung membosankan dan kurang bersemangat.

Proses pembelajaran harus melibatkan beberapa faktor yang saling terkait, salah satunya yaitu media pembelajaran. Banyak variasi media yang tersedia sebagai sarana bagi guru untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam memberikan layanan pendidikan kepada siswa dengan tujuan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu pilihan yang dapat diandalkan adalah menggunakan *game* atau permainan. *Game* atau permainan telah dikenal sebagai kegiatan yang tidak hanya melibatkan aspek fisik dan kognitif, tetapi juga memiliki sifat yang menghibur sehingga tidak membosankan.

Delman (2014:86) berpendapat dalam konteks pembelajaran, keberadaan media memiliki peranan yang sangat penting. Media menjadi penghubung yang membantu mengatasi ketidakjelasan dalam penyampaian materi pembelajaran. Kompleksitas materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan dukungan media. Media mampu menggambarkan apa yang tidak dapat diungkapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat saja. Bahkan, konsep-konsep abstrak dapat diwujudkan secara konkret melalui penggunaan media. Oleh karena itu, melalui media siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Salah satu contoh media pembelajaran konkret berbasis permainan adalah penggunaan dadu, yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Menurut Mualimah (2016: 7) dadu termasuk dalam media pembelajaran tiga dimensi dalam bentuk kubus dengan masing - masing sisi, ada gambar tertentu dengan jumlah yang berbeda. Sehingga, dadu adalah bentuk dari satu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Media dadu yang dimaksud adalah

alat atau media perantara pembelajaran yang berbentuk kubus yang dipersiapkan khusus untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif.

Menurut Andi (2018:99) media pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam pembelajaran tematik terpadu karena dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, selain itu pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan media dengan permainan. Peneliti ini mengambil media berbasis *game* kocok dadu sebagai media pembelajaran. Dadu merupakan kubus kecil bersisi enam, pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam. Media dengan permainan ini dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak cenderung malas dan bosan dan diharapkan mampu mengoptimalkan kreativitas mereka dalam mengembangkan media saat proses pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada Materi Ragam Hias dikelas V Mis Khansa Khalifah, Desa Pujimulyo, Kecamatan Sunggal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) sebagai desain utama untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian *Research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Jenis penelitian ini di pilih karena dalam penelitian ini tujuan utamanya adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan media berbasis *game* kocok dadu pada pembelajaran seni budaya pada tema ragam hias. Pada pengembangan media berbasis *game* kocok dadu ini peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi dengan empat tahapan:

- a. *Analysis* (analisis)
- b. *Desain* (perencanaan)
- c. *Development* (pengembangan)
- d. *Implementation* (penerapan)

Adapun prosedur pada penggunaan model ADDIE dapat diperhatikan pada gambar berikut ini.



Gambar 1 :Siklus Tahapan Model Addie

Nana Syaodih Sukmadinata (2013) berpendapat bahwa pengembangan merupakan serangkaian prosedur atau proses yang dilakukan untuk menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Jenis penelitian ini difokuskan pada penghasilan produk yang telah melalui tahap uji kepraktisan oleh para ahli (validator) di bidangnya. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan kocok dadu sebagai upaya inovatif untuk mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Mis Khansa Khalifah, Desa Pujimulyo, Kecamatan Sunggal. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Peneliti tertarik meneliti di lokasi tersebut dikarenakan ingin mengembangkan pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah tersebut yaitu dengan mengembangkan media berbasis *game* kocok dadu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media berbasis *game* kocok dadu yang sesuai dan relevan dengan subbab "Motif Ragam Hias". Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan metode penelitian pengembangan dengan menerapkan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi guna menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengembangan media dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- a. *Analyze* (analisis)

Tahap awal penelitian dimulai dengan analisis karakteristik siswa dan kurikulum sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis mencakup proses pengkajian terhadap kebutuhan belajar serta

karakteristik peserta didik (Kemouss et al., 2023). Hasil observasi di kelas V MIS Khansa Khalifah menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya pada materi ragam hias masih bersifat konvensional. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai media utama, tanpa didukung aktivitas pembelajaran yang kreatif atau interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan, kurang bersemangat, dan berdampak pada rendahnya keterlibatan serta keterampilan belajar. Wang, (2018) mengungkapkan tanpa penerapan metode pembelajaran yang inovatif, siswa cenderung kehilangan motivasi belajar sehingga partisipasi dan hasil belajarnya menjadi kurang optimal. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V MIS Khansa Khalifah:

X: Apakah sebelumnya ada penelitian menggunakan media berbasis game kocok dadu?

Y: Belum, di sini belum ada yang melakukan penelitian dengan menggunakan media berbasis game kocok dadu.

X: Apakah saya boleh melakukan penelitian di sini?

Y: Boleh, dengan senang hati, silakan saja.

Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas dan penggunaannya jarang dilakukan. Ia mengakui bahwa selama ini belum tersedia media yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa, dan guru sendiri masih kesulitan menentukan media yang tepat untuk digunakan. Menanggapi kondisi tersebut, peneliti merancang media pembelajaran inovatif berupa game kocok dadu dengan tampilan visual yang menarik, warna yang mencolok, serta bentuk permainan yang unik. Media ini dirancang agar siswa lebih mudah memahami materi ragam hias, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Tampilan gambar, teks, dan tata cara permainan disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa dan memicu rasa ingin tahu mereka. Temuan ini sejalan dengan pendapat Odera (2018:32) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga mengintegrasikan peserta didik dalam pengalaman belajar yang bermakna, menggambarkan isi pelajaran serta keterampilan yang diperlukan, dan memberikan ruang untuk refleksi terhadap kinerja serta perilaku individu. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis game kocok dadu sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di kelas V MIS Khansa Khalifah.

b. Tahapan Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan berperan penting sebagai dasar dalam proses pengembangan media pembelajaran. Frerejean et al., (2022) mengungkapkan kesesuaian antara desain, isi materi, dan bentuk media menjadi fokus utama agar hasil pengembangan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang media dengan menetapkan tujuan pembelajaran, memilih materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas V, serta menentukan strategi penyajian konten.

Desain media difokuskan pada penyusunan bentuk permainan kocok dadu yang interaktif dan edukatif, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Aspek yang dirancang meliputi jumlah sisi dadu, isi pada masing-masing sisi, format soal atau aktivitas yang relevan dengan materi ragam hias, serta aturan main yang mudah dipahami.

Tampilan visual media juga dirancang menarik melalui penggunaan warna, gambar, dan teks yang mendukung pemahaman siswa. Seluruh elemen ini disusun agar media tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rancangan ini menjadi dasar bagi tahap pengembangan media pada proses selanjutnya.

c. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari desain media yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan spesifikasi desain yang telah ditetapkan, yang mencakup pengembangan konten, perancangan aktivitas pembelajaran, serta produksi media yang mendukung tercapainya tujuan instruksional (Van & Jeroen, 2015). Peneliti mulai membuat produk awal berupa media pembelajaran berbasis game kocok dadu. Proses pengembangan diawali dengan menyiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan materi ragam hias pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Media dirancang semenarik mungkin dengan memperhatikan unsur visual seperti gambar, warna, dan teks yang jelas. Setiap sisi dadu diisi dengan bacaan kode ragam hias dan angka 1 sampai 6, serta dilengkapi dengan tata cara permainan untuk memudahkan siswa dalam menggunakannya. Desain disesuaikan dengan ukuran dan bentuk yang ergonomis agar permainan mudah dipahami dan menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif.



Gambar 2 Tampilan Cover Media Game Kocok Dadu



Gambar 3 Alat dan Bahan

Pengembangan media berbasis game kocok dadu memerlukan prosedur yang sistematis agar produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah produk awal selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, serta fungsi media dalam mendukung proses pembelajaran.

Masukan dari para ahli menjadi acuan penting dalam merevisi dan menyempurnakan media sebelum diuji coba kepada siswa. Langkah ini memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks penerapan di kelas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berbasis game kocok dadu tidak hanya layak digunakan, tetapi juga menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media ini memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

d. Penerapan (*implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran berbasis game *kocok dadu* kepada siswa kelas V MIS Khansa Khalifah. Ozmen et al., (2018) mengungkapkan bahwa penerapan dilakukan melalui uji coba kepada subjek penelitian. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi ragam hias dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Setelah pemaparan materi, peneliti mengajak siswa untuk bermain menggunakan media yang telah dikembangkan.

Permainan dilaksanakan dengan memanggil enam siswa secara bergantian untuk maju ke

depan kelas. Setiap siswa melempar dadu, dan nomor yang muncul akan menentukan pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Aturan permainan dijelaskan sebagai berikut:

1. Setiap siswa diberikan sebuah gelas berisi lima bintang (satu bintang bernilai 20 poin).
2. Setiap lemparan dadu menghasilkan satu pertanyaan.
3. Dadu dikocok sebanyak tiga kali; pertanyaan pertama dijawab oleh siswa yang melempar dadu, sedangkan dua pertanyaan berikutnya dijawab secara rebutan.
4. Jawaban yang benar akan mendapatkan bintang tambahan, sedangkan jawaban yang salah mengakibatkan pengurangan satu bintang dari gelas.
5. Setelah lima pertanyaan, bintang dalam gelas dihitung. Siswa dengan jumlah bintang terbanyak memperoleh nilai 100 serta hadiah menarik.

Media ini terbukti menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi ragam hias secara menyenangkan dan aktif. Selama pelaksanaan, peneliti menemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki, seperti kelengkapan pertanyaan dalam permainan dan kesesuaian antara soal dan jawaban. Revisi dilakukan agar media selaras dengan Kurikulum Merdeka dan layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah penerapan media, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan game kocok dadu, kemudian mengisi angket respon. Angket ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana media mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Skor rata rata	2134
Rata- rata presentase (%)	93
Klasifikasi	Sangat Valid/ Sangat Layak
$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$ <p>Keterangan: P = Persentasi Skor F = Jumlah skor yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal</p> $P = \frac{2134}{2.295} \times 100 \%$ <p>P = 93 %.</p>	kocok dadu ini digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa di kelas, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Setelah media digunakan dalam pembelajaran, mendapatkan respon penggunaan oleh siswa dengan skor 93%. Dampak dari penggunaan media ini terlihat pada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 1 menunjukkan dari 27 siswa Mis Khansa Khalifah memperoleh rata-rata nilai sebesar 2134 dengan persentase 93 % yang dikategorikan Sangat Valid/Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berupa media berbasis *game* kocok dadu dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas V.

Sejalan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Fitria Zulia Sukriyanti(2015) dengan judul “Pengembangan Media Game Kocok Dadu Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro”, penelitian ini menggunakan dadu sebagai media pembelajaran. Game kocok dadu merupakan media pembelajaran berbentuk kubus kecil bersisi enam yang biasanya terbuat dari kayu, dengan setiap sisinya diberi titik berjumlah satu hingga enam dan disusun berhadapan secara beraturan. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, proses pengembangan media dimulai dari identifikasi kebutuhan siswa, perumusan tujuan dan materi pembelajaran, pengembangan alat evaluasi, pembuatan desain awal produk, validasi oleh ahli, revisi produk, hingga tahap uji coba dan implementasi media game kocok dadu. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis game kocok dadu pada mata pelajaran Seni Budaya dan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran siswa sekolah dasar khususnya kelas V Mis Khansa Khalifah, Desa Pujimulyo, Kecamatan Sunggal.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan desain media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang diberi nama media berbasis game kocok dadu. Media game

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2016. Model penelitian dan pengembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. 2018. Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Frerejean, J., Dolmans, D. H. J. M., & van Merriënboer, J. J. G. (2022). *Research on Instructional Design in the Health Professions: From Taxonomies of Learning to Whole-Task Models*. In T. Swanwick, K. Forrest, & B. C. O'Brien (Eds.), *Researching Medical Education* (2nd ed., Chapter 26). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781119839446.ch26>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemouss, H., Abdenmour, O., Erradi, M., & Khaldi, M. (2023). *The ADDIE Pedagogical Engineering Model: From Analysis to Evaluation*. In *Handbook of Research on Scripting, Media Coverage, and Implementation of e-Learning Training in LMS Platforms (Chapter 3)*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7634-5.ch003>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W.,

- Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37-46.
<https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Subtema Bersyukur atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 82-86.
<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i2.1451>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Ozmen, B., Tepe, T., & Tuzun, H. (2018). Adapting a residential course to web-based blended learning [Yüz yüze verilen bir dersin web tabanlı karma öğrenmeye uyarlanması]. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*, 75, 123–144.
<https://doi.org/10.14689/ejer.2018.75.7>
- Priyanto, D. 2014. Pengembangan Multimedia pembelajaran berbasis Komputer. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Maheza*, 1(1), 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono, S. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Sukamadinata, nana syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafqihan, Z. (2014). Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran dalam E-Learning. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 9(2), 141-154.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v9i2.871>
- Tobias, S., Fletcher, JD, & Angin, AP (2014). Pembelajaran Berbasis Permainan. *Buku Pegangan Penelitian Komunikasi dan Teknologi Pendidikan*, 485-503.
<https://doi.org/10.1002/cae.21905>
- Van Merriënboer, J. J. G., & Dolmans, D. H. J. M. (2015). *Research on Instructional Design in the Health Sciences: From Taxonomies of Learning to Whole-Task Models*. In J. Cleland & S. J. Durning (Eds.), *Researching medical education* (Chapter 17). Wiley Blackwell.
<https://doi.org/10.1002/9781118838983.ch17>
- Veronika, A. (2014). Penerapan Metode Permainan Dadu Ejaan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana bagi Siswa Kelas 2 Semester II SDN Mojolangu 3 Kota Malang Tahun 2012-2013. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 230-236.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i4.2793>
- Wang, C. (2018). *Applying interactive devices to an elementary nature science course*. *Computer Applications in Engineering Education*.
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar

IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182-195.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>

Wulandari, A. P., ddk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>