



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6686 - 6694

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar

Arosyid Wahyu Nugroho^{1✉}, Samsul Ma'arif²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: Arosyidwahyu03@gmail.com¹, Samsul_maarif@uhamka.ac.id²

Abstrak

Salah satu kunci pada suksesnya pembelajaran ialah dengan mudahnya anak dalam memahami pelajaran. Hal ini tentunya perlu didukung oleh prangkat pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran. Namun pada observasi di sekolah tidak sedikit pendidik yang masih menggunakan metode konvensional (ceramah) yang dimana hal tersebut hanya akan membuat peserta didik bosan. Rendahnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media membuat peneliti tertarik melakukan penelitian Pengembangan Media game edukasi dengan aplikasi marbel fauna dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik demi tercapainya peningkatan hasil belajar. Riset ini bertujuan untuk menguji efektifitas game edukasi marbel fauna dalam pencapaian hasil belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan *Research & Development* dengan model ADDIE. Pada penelitian ini instrumen angket dipilih menjadi metode yang digunakan dalam memperoleh sampel. Jumlah siswa pada penelitian ini ialah 30 siswa. Kelas yang diujikan ialah kelas V dengan sampel 10 siswa kelompok kecil dan 20 siswa kelompok besar. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game edukasi, didapat hasil hipotesis dengan uji kelayakan pada kelompok kecil sebesar 86,8%, sedangkan pada kelompok besar memperoleh 87,3%. Dengan hal ini menunjukan bahwa penggunaan media game edukasi marbel fauna secara sistematis dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Media, game edukasi, Marbel Fauna.

Abstract

One of the keys to successful learning is how easy it is for children to understand the lesson. This of course needs to be supported by interesting learning tools such as learning media. However, in observations at schools, not a few educators still use conventional methods (lectures) which will only make students bored. The low ability of educators in developing media makes researchers interested in conducting research on Media Development of educational games with the application of Marbel Fauna in increasing students' enthusiasm for learning in order to achieve increased learning outcomes. This research aims to test the effectiveness of the Marbel Fauna educational game in achieving student learning outcomes. In this study using Research & Development with the ADDIE model. In this study, the questionnaire instrument was chosen to be the method used in obtaining the sample. The number of students in this study was 30 students. The class tested was class V with a sample of 10 small group students and 20 large group students. The results showed that there was an effect of increasing student learning outcomes using educational game media, the results of the hypothesis were obtained with a feasibility test in the small group of 86.8%, while the large group obtained 87.3%. With this, it shows that the systematic use of Marbel Fauna educational game media is declared very suitable for use in learning at school.

Keywords: Media, educational games, Marbel Fauna.

Copyright (c) 2022 Arosyid Wahyu Nugroho, Samsul Ma'arif

✉ Corresponding author :

Email : Arosyidwahyu03@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Salah satu faktor kemajuan suatu pendidikan ialah pada kebiasaan siswa dalam membaca, baik dalam bentuk pembiasaan ataupun dengan menggunakan media sebagai penunjang syaraf motorik siswa dalam belajar sehingga tidak mudah bosan (Kurniawan et al., 2019). pembelajaran dengan menggunakan media merupakan Salah satu opsional dalam menghubungkan komunikasi pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Wati, 2016). Secara fisik media pembelajaran di rancang sebagai alat penyampai informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar supaya komunikasi dan pembelajaran yang dibangun dapat berjalan dengan interaktif, kreatif dan efektif. Media pembelajaran memiliki fungsi penguatan karakter dalam memotivasi semangat belajar peserta didik sebab, banyaknya bentuk variatif dari media pembelajaran menjadikan daya Tarik tersendiri dan menjadikan anak tidak bosan ketika proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai dalam jurnal (Windawati & Koeswanti, 2021) menjabarkan beberapa manfaat media pembelajaran yakni selain dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Opsional media sebagai alat pembelajaran juga mempengaruhi motivasi anak dalam belajar. Menurut Susanto dalam journal (Utami & Hardini, 2021) pembelajaran dengan menggunakan media adalah salah satu kunci dalam menciptakan antusiasme anak terhadap kegiatan keaksaraan. Akan tetapi pada zaman kontemporer saat ini metode pembelajaran konvensional (ceramah) masih menjadi metode yang sering digunakan dalam pembelajaran.

Dalam jurnal (Putra et al., 2018) Laghos menjelaskan bahwa salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi atau keaksaraan ialah dengan menggunakan media game edukasi. Game edukasi merupakan perangkat software dalam mengembangkan pola kemampuan siswa melalui softskill, fokus, serta wawasan dengan menggunakan media digital. Dalam membuat suatu game seorang developer harus memperhitungkan konten yang menambah pengetahuan dan dapat meningkatkan keterampilan siswa (Novayani, 2019). Dalam penggunaannya game edukasi sangat direkomendasikan terutama dalam memberikan pembelajaran yang tidak monoton. Selain hal tersebut secara visual dengan memanfaatkan game edukasi, pembelajaran yang diberikan akan menjadi lebih variatif dan dengan game edukasi peserta didik dapat mengembangkan daya kognitif, emosional, sosial, psikomotorik, dan fisiknya (Santoso, 2019).

Menurut Nikensasi, Kuswardayan dan Sunaryono dalam jurnal (Pramuditya et al., 2018) menjelaskan bahwa game edukasi berbasis android merupakan media permainan yang bukan hanya berfungsi sebagai media penghibur melainkan dapat difungsikan sebagai media penanaman nilai edukatif yang nantinya akan dapat digunakan sebagai alat pelatihan ataupun pembelajaran. Game edukasi berbasis android juga terdapat muatan muatan pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman belajar secara menarik. Dalam jurnal (Pratama & Haryanto, 2018) Blumberg dan Fisch menjelaskan bahwa dalam game edukasi terdapat beberapa aspek yang dapat di sesuaikan dengan zaman terutama dalam pembuatannya: **Pertama**, *Curiosity* (Rasa Penasaran), **Kedua**, *Challenge* (Tantangan), **Ketiga**, *Fantasy* (Khayalan), **Keempat**, *Feedback* (Timbal Balik), **Kelima**, *Agency or Control* (Pengarahan), **Keenam**, *Identity* (Karakter), **Ketujuh**, *Immersion* (Keterlibatan Pemain).

Dalam meningkatkan konsentrasi otak, game dinilai memiliki pengaruh sebab, didalam game edukasi individu akan diberikan stimulus dari masalah yang harus diselesaikan, dan hal tersebut dapat melatih individu dalam memecahkan persoalan yang ada dengan cara yang tepat. game edukasi merupakan permainan yang mendidik baik dari segi materi ataupun informasi. Pemanfaatan game edukasi dalam media pembelajaran juga menjadi opsional yang menarik untuk anak-anak mainkan, kemudian pada pengaksesannya dapat dilakukan di perangkat keras seperti, komputer, ipad, ataupun smartphone dan game edukasi dapat dimainkan setiap saat, artinya dapat digunakan ketika dalam pembelajaran sekolah ataupun dirumah. Dalam penyajiannya game edukasi memberikan pendidikan baik yang diselipkan melalui informasi cerita ataupun alur permainan itu sendiri (Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, 2019).

Pada usia pedagogi game edukasi merupakan hal yang sangat efektif untuk diterapkan sebab, didalam sebuah game edukasi ada stimulus masalah yang harus diselesaikan, dan hal tersebut memicu emosional

individu sehingga membuat individu terstimulus untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang tepat (Panggayudi, 2017). Menurut Alessi dan Trollip dalam jurnal (Sulthoni & Ulfa, 2019) dalam lingkungan belajar game dapat menjadi opsional yang sangat menarik untuk guru terapkan sebagai media pembelajaran sebab, game memiliki daya tarik kepada anak-anak sehingga semangat belajar pada anak dapat muncul. Pada pengaplikatifannya game sendiri membuat anak tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran dan hal tersebut dapat menjadi jawaban dari kurang maksimalnya metode konvensional dalam pembelajaran.

Namun dengan majunya teknologi saat ini masih kurang di manfaatkan oleh guru baik dalam memberikan pembelajaran yang interaktif dan kreatif, hal ini dapat dilihat dari apa yang di lakukan guru dalam memberikan pengajaran yang dimana masih menggunakan metode konvensional, yang hanya berpacu pada ceramah dan penugasan. Kemudian bahan ajar yang di gunakan masih berbentuk media cetak baik buku tematik atau semacamnya hal ini berdampak pada ketertarikan siswa terhadap membaca, dan bahan ajar media cetak yang digunakan justru membuat siswa akan mudah bosan pada pembelajaran dan minat siswa untuk membaca akan sulit di tanamkan (Budiwidyastari, 2020).

Menurut jasson dalam jurnal (Okta Rianingtias, 2019) pada pembuatan sebuah media game memiliki beberapa tujuan yakni: (1) sebagai media entertainment atau hiburan, (2) sebagai pelatihan ketangkasan atau skill, (3) sebagai media pendidikan atau education, (4) sebagai media penyampai pesan. Dalam jurnal (Setiadi, 2021) Ismail menjelaskan bahwa pada permainan edukatif terdapat beberapa fungsi yakni: (1) penambahan wawasan pengetahuan dengan metode bermain dan belajar. (2) pemberi stimulus dalam mengembangkan daya kritis, serta penguatan sikap teliti dan mental yang kuat. (3) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. (4) peningkatan hasil belajar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat di korelasikan bahwa game edukasi merupakan perangkat software yang memiliki unsur mendidik, dan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas perlu adanya pengembangan media game edukasi. Game edukasi ini dirancang dalam membantu peserta didik meningkatkan literasi khususnya dalam kegiatan membaca. Memilih *Media Game Education Marbel Fauna* dalam proses pembelajarannya di tujukan agar siswa dapat lebih aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran. Sehingga selain wawasan serta pengetahuan yang di miliki, siswa dapat bertambah semangat dan membuat siswa dapat belajar secara mandiri.

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan *Research and development (R&D)* dimana penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran (Herawati, 2022). Penelitian ini menerapkan jenis model ADDIE, yaitu model pengembangan ini mempunyai lima tahapan atau tingkatan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada penelitian ini menggunakan bantuan dari instrumen penelitian.

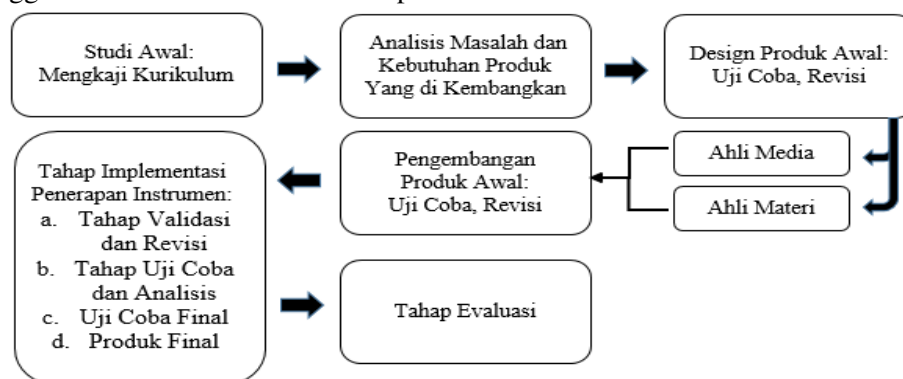


Figure 1 bagan prosedur penelitian

Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan karakteristiknya yakni mengembangkan produk pembelajaran yang efektif, efisien dan interaktif (Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Wiryokusumo, I., & Leksono, 2021) Model ini dipilih karena ADDIE merupakan model yang dirancang untuk memecahkan masalah belajar peserta didik dengan menyelaraskan karakteristik dan kebutuhan siswa. fokus pada pengembangan penelitian ini ialah media game edukasi marbel fauna untuk siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penggunaanya penelitian survey dipilih menjadi teknik pada penelitian ini. Penelitian survey merupakan riset pengkajian yang mengumpulkan spesimen dari populasi dengan memakai kuesioner instrument sistematis pengumpulan data baku untuk memperoleh keterangan beberapa responden yang merupakan bagian mewakili populasi tertentu untuk diolah dan dianalisis (Gunawan et al., 2020). Pada penelitian ini instrument yang digunakan ialah angket. Angket yang nantinya diuji layakan oleh beberapa responden diantaranya : (1) Ahli Materi, (2) Ahli Media, (3) peserta didik (Kelompok Kecil), (4) Peserta didik (Kelompok besar). Dalam menghimpun sebuah data angket analisis deskriptif kualitatif dipilih menjadi teknik perngelolaan sampel dan dikonversikan menjadi berbentuk skor (angka).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan game edukasi marbel fauna adalah media yang dikembangkan pada penelitian ini dalam platfrom media digital. Penelitian game edukasi ini memilih penelitian Research and Development (R&D) sebagai jenis penelitian dan model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut pengembangan ADDIE berdasarkan tahapan-tahapannya:

(a) Tahap *Analysis* (Analisis) meliputi: (1) Tahap awal analisis pada penelitian ini yaitu mengidentifikasi keperluan dan karakteristik siswa yang akan menggunakan media untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi marbel fauna. (2) Tahap kedua analisis ini yaitu kepada pengkajian yang berfokus pada tujuan pengembangan, identifikasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disinergikan dengan materi pembelajaran kelas V SD. (3) Tahap ketiga analisis ini yaitu kepada pengkajian pada alat pengembangan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan alat perangkat lunak (Software) berupa game edukasi dengan aplikasi marbel fauna dan alat perangkat keras (Hardware) berupa handpone.

(b) Tahap *Design* (Desain) meliputi : (1) Pembuatan Desain Media (*Flowchart*) dimulai dengan pembuatan desain *flowchart* yang akan menggambarkan jalannya aplikasi yang di desain dengan digital teknologi mulai awal hingga akhir, menyusun perangkat pembelajaran, menentukan tujuan intruksional, Menyelaraskan antaran muatan pembelajaran dengan assessment hasil belajar. (2) Penyusunan Konsep selain itu dalam pengembangan penelitian penyusunan konsep pada media pembelajaran game edukasi marbel fauna nantinya akan dikembangkan dan diuji kelayakannya. (3) Pengumpulan Fitur paada tahap ini dalam pembentukan desain terdapat berbagai fitur yang dapat diintegritaskan pada perancangan desain media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan dan diuji kelayakannya. Tahap rancangan desain ini masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar dan masukan untuk pengembangan pada tahap berikutnya.

(c) Tahap *Development* (Pengembangan) meliputi: (1) Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menyusun perangkat pembelajaran diantaranya materi pembelajaran, latihan soal, gambar dan animasi yang nantinya akan diintegritaskan pada game edukasi marbel fauna. Peneliti menggunakan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif. (2) Selanjutnya produk yang dikembangkan pada penelitian ini akan di uji validasi oleh ahli media, ahli materi, siswa kelompok kecil dan siswa kelompok besar. Ketika produk yang dikembangkan masih terdapat kekurangan dalam pengembangan maka peneliti akan merevisi kembali hingga produk yang dihasilkan sesuai dan dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya

(d) Tahap *Implementation* (Implementasi) Pada tahap implementasi yaitu tahap uji coba, produk akan di uji kelayakannya pada situasi sebenarnya. Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan mengetahui sebearapa jauh pengembangan ini dapat menyampaikan pembelajaran dengan efektif dan efisien, selain itu untuk mengetahui

bagaimana penggunaan media pembelajarana game edukasi marbel fauna ini pada pelaksanaannya terdapat kendala atau tidak.

(e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi) tahap evaluasi produk merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap selanjutnya perlu dilakukan evaluasi dalam mengetahui apakah model media pembelajaran dinyatakan berhasil, sesuai harapan atau tidak. Oleh sebab itu tahap evaluasi harus terus dilakukan sehingga penelitian ini dapat mengetahui sudah sejauh mana kelebihan dan kekurangan sebuah produk yang dikembangkan dan telah di uji kelayakannya sehingga peneliti dapat memperbaiki kekurangan dan mengembangkan kelebihannya.

Pengembangan produk yang telah dilakukan kemudian dilanjutkan validasi kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi dan dilanjutkan validasi kepada peserta didik yan terbagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar. Dari hasil validasi ahli media, ahli materi, peserta didik kelompok kecil, dan kelompok besar pada media game edukasi marbel fauna diperoleh data sebagai berikut:

Table 1 perolehan validasi ahli media

Perolehan Validasi Ahli Media					
Aspek	Jumlah Soal	Hasil Perolehan	Nilai Maksimal	Presentase	Kategori
Tampilan Karakter	5	24	25	96%	Sangat Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	5	22	25	88%	Sangat Layak
Rata Rata Presentase				92%	Sangat Layak

Table 2 perolehan validasi ahli materi

Perolehan Validasi Ahli Materi					
Aspek	Jumlah Soal	Hasil Perolehan	Nilai Maksimal	Presentase	Kategori
Materi	5	24	25	96%	Sangat Layak
Bahasa dan Tulisan	3	12	15	80%	Sangat Layak
Rata Rata Presentase				88%	Sangat Layak

Pada tabel pertama menunjukana Presentase validasi oleh ahli media sebesar 92% merujuk pada katerangan lebih besar dari 70% membuktikan bahwa tampilan media game marbel fauna termasuk dalam kriteria sangat valid. Artinya, media pembelajaran game edukasi marbel fauna dapat digunakan dalam proses pembelajaran. kemudian, pada tabel kedua menjelaskan hasil validasi ahli materi yang memperoleh presentase 88%. Kembali mengacu pada kategori lebih besar dari 70% membuktikan bahwa penyajian materi pembelajaran game edukasi marbel fauna termasuk dalam kriteria sangat valid. Artinya, isi materi pada game marbel fauna dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Table 3 validasi siswa kelompok kecil

Perolehan Validasi Kelompok Kecil Kelas V SDN Rorotan 02 Pagi Jakarta Utara											
TOTAL NILAI MAXIMAL	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	500
TOTAL NILAI	44	43	45	44	42	44	44	43	42	43	
TOTAL PER ASPEK	262						172			434	
INDEX % PER ASPEK	87,33%						86%			86,8%	

Table 4 validasi siswa kelompok besar

Perolehan Validasi Kelompok Besar Kelas V SDN Rorotan 02 Pagi Jakarta Utara											
TOTAL NILAI MAXIMAL	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1000
TOTAL NILAI	86	85	86	90	92	86	88	86	92	82	
TOTAL PER ASPEK	525						348			873	
INDEX % PER ASPEK	87,5%						87%			87,3%	

Selanjutnya tabel ketiga membuktikan bahwa hasil validasi oleh peserta didik pada kelompok kecil memperoleh 86,8% yang artinya, hal ini dikatakan valid dan dapat di pergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan skala yang lebih besar. kemudian, pada tabel keempat menunjukan bahwa hasil validasi peserta didik pada kelompok besar yang mendapatkan presentase sebesar 87,3%. Yang artinya, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media game edukasi marbel fauna termasuk dalam kriteria sangat valid. Hal ini selaras dengan Purboningsih pada jurnal (Umam, N. K., & Laily, 2022) yang menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila bobot skor yang di peroleh lebih besar dari 70%.

Table 5 Kritik dan Masukan Validator

Komentar dan Saran dari Validator		
No.	Kritik dan Masukan	Solusi yang dilakukan
1.	Bingungnya memilih game mana yang dimaksud, sebab pada pencariannya di playsore ada beberapa game yang menyerupai.	Pada tahap pembelajaran akan di berikan Link langsung yang terhubung pada game tersebut sehingga peserta didik dapat langsung menemukan game yang dimaksud.
2.	Adanya beberapa iklan yang bermunculan pada saat di dalam permainan.	Sebelum pembelajaran dengan menggunakan media game dimulai akan di sosialisasikan terlebih dahulu akan beberapa iklan yang nantinya akan hadir sehingga siswa tidak akan kebingungan.
3.	Penggunaan kalimat yang masih kurang efektif lantaran masih adanya huruf yang terlalu kecil sehingga anak susah dalam membacanya.	Akan adanya penambahan ukuran pada tulisan pada tampilan game tersebut sehingga anak dapat membacanya dengan baik.

Dari hasil yang diperoleh meskipun masih ada beberapa catatan perbaikan pada pengembangan media game edukasi marbel fauna ini, namun pada hipotesisnya media game edukasi marbel fauna dinyatakan sangat layak untuk di gunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Relevansi yang selaras dengan penelitian (Wulandari et al., 2017) yang berjudul Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. Pada hasil hipotesis penelitian tersebut terdapat peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar menunjukan adanya kenaikan antusias belajar dan hasil belajar siswa meningkat sebanyak 85,05% dengan sempel sangat baik. Bukan hanya itu, peningkatan antusias belajar dan hasil belajar siswa juga dapat

terlihat dari indikator penilaian ketika kegiatan observasi pembelajaran dikelas secara langsung.

Penelitian yang selaras juga dilakukan oleh (Yeni Amalia Firdaus, 2020) pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si ISAAC” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kkelas IV Sekolah Dasar, dengan hasil hipoteses menunjukkan sebanyak 94,3% peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan game edukasi “Petualangan Si Isaac”. Dalam penggunaannya tercatat nilai rata-rata peserta didik berada diangka 62,5 dan 79,3 yang mana dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaannya game edukasi “Petualangan Si Isaac” dapat dikatakan valid dan sangat praktis.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media game edukasi sangat efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, sebab pada pengimplementasiannya sudah di buktikan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan game edukasi merupakan media yang sangat praktis, efektif, dan efisien.

KESIMPULAN

Pada pengembangan media pembelajaran game edukasi marbel fauna pada siswa kelas V SDN Rorotan 02 pagi yaitu opsional alat ajar yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran secara menarik. mencangkupi indikator kelayakan ataupun kevalidan, yaitu bobot nilai lebih dari 70%. Hal ini dibuktikan dengan data hasil validasi mulai dari: ahli materi, ahli media, peserta didik (Kelompok Kecil), dan Peserta didik (Kelompok Besar). Dan diperoleh hasil rerata validasi dari validator ahli media 92% dengan kata lain hasil ini membuktikan media yang digunakan sangat valid. Sedangkan rerata hasil validasi oleh ahli media memperoleh 88% dengan kata lain isi materi pada game edukasi marbel fauna tersebut dapat dikatakan sangat valid.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sebelumnya berterimakasih kepada kedua orang tua saya yang karena dari keringat merekalah saat ini saya mendapatkan ilmu yang berguna bagi diri saya ataupun orang lain. Terimakasih yang takterhingga kepada bapak Parman sekalau nahkoda kapal yang tak henti-hentinya semangat dalam mengais rezeki untuk keluarganya yang lebih baik, kemudia terimakasih juga kepada ibu Martini buruh cuci yang ingin sekali anaknya sarjana, dan sekarang anakmu sudah sarjana bu, kemudian universitas yang telah membesarkan saya sampai saya bisa menulis pada artikel ini, ucapan terimakasih banya kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, kemudia kepada dosen pembimbing saya bapak Dr. Samsul Ma'arif, M. Pd yang telah memberikan pengarahan kepada saya, kemudian ucapan terimakasih banyak saya kepada SDN Rorotan 02 Pagi yang menjadi ruang lingkup penelitian saya, dan ucapan terimakasih banyak kepada semuanya yang selalu mensupport saya. Terimakasih juga kepada kekasih saya Affra Brilliant Vitaloka yang terus mendukung saya dan membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model Addie. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(4), 426–432.
- Budiwidyastari, A. (2020). Pemanfaatan Akses Internet Sebagai Sumber Belajar Digital Dalam Mengembangkan Materi Ajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Di Smk Batik 2 Surakarta. *Eprints Ums*. <http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/82540>
- Gunawan, I., Benty, D. D. N., Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., Sari, D. N., Pratiwi, F. D., Ningsih, S. O., Putri, A. F., & Hui, L. K. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Kemampuan Manajerial, Efikasi Diri, Dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 4(1), 126–150. <https://doi.org/10.17977/Um025v4i22020p126>

- 6693 *Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar – Arosyid Wahyu Nugroho, Samsul Ma'arif*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media “Rumah Eksis” Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 1342–1349.
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Abdurrohman, M., Wanimbo, O., Putri, N. H., Intan, F. M., & Samosir, W. L. S. (2019). Problematika Guru Dalam Melaksanakan Program Literasi Di Kelas Iv Sekolah Dasar Pendahuluan Pelaksanaan Pendidikan Merupakan Salah Satu Aspek Kehidupan Yang Sangat Dibutuhkan Bagi Masyarakat Indonesia . Menurut Uu No . 20 Tahun 2003 Tentang Sitem Pendidik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Iii(November), 31–37.
- Novayani, W. (2019). Game Genre Untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi Dan Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 54–63. <https://Jurnal.Pcr.Ac.Id/Index.Php/Jkt/>
- Okta Rianingtias. (2019). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma. *Repository.Radenintan*, 1–9.
- Panggayudi, D. S. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, 255–266.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V Sd. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya Dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 1(7), 108–119.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(11), 20–31.
- Setiadi, A. (2021). Aplikasi Game Android Edukasi Kepahlawanan Sultan Hasanuddin. *Journal Universitas Hasanuddin*, 8.
- Sulthoni, W. C. S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Umam, N. K., & Laily, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1–15.
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 Sd. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran : Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video* (Adi Jarot (Ed.)). Kata Pena.
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>
- Yeni Amalia Firdaus, Y. Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “ Petualangan Sir Isaac ” Berbasis

- 6694 *Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar – Arosyid Wahyu Nugroho, Samsul Ma'arif*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>

Android Pada Materi Gaya Kelas Iv Sekolah Dasar Abstrak. *Jpgsd*, 08, 240–249.