

## PENERAPAN MEDIA EDUGAMES JELAJAH JAWA TENGAH BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE3* TERHADAP LITERASI DIGITAL ABAD21

Maulina Zaidatul Ma'rifah\*, Tri Joko Raharjo, Arief Yulianto, Subronto

<sup>1</sup> SD Negeri 1 Gubug; <sup>2</sup> Universitas Negeri Semarang; <sup>3</sup> SD Negeri 1 Saban.

Email: [maulinazm@students.unnes.ac.id](mailto:maulinazm@students.unnes.ac.id)

### Abstrak

Rendahnya literasi digital peserta didik pada abad 21 mengakibatkan hasil belajar formatif pada pembelajaran IPAS yang tidak sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar formatif diakibatkan karena siswa kurang semangat dalam pembelajaran IPAS, untuk mengatasi permasalahan dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan Media Edugames berbasis Articulate Storyline 3 dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian adalah untuk mengaplikasikan penerapan edugames. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D. Metode yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan sehingga memperoleh inti dari penelitian sebelumnya kemudian dianalisis. Subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas 4 SD Negeri 1 Gubug. Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil validator ahli media 1 dengan presentase 95% dan ahli media 2 dengan presentase 94%. Dan validator ahli materi dengan presentase 905% dan ahli materi 2 dengan presentas 89%. Sehingga dapat disimpulkan Penerapan Media Edugame berbasis articulate story line 3 efektif dalam pembelajaran IPAS sehingga berpengaruh dalam meningkatkan literasi digital dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dibuktikan melalui tercapinya KKTM

**Kata Kunci:** *Edugame, literasi Digital*

### Abstract

*The low level of digital literacy of students in the 21st century has resulted in formative learning outcomes in science and science learning that are not by the criteria for achieving learning objectives (KKTP). The low formative learning outcomes are caused by students' lack of enthusiasm for learning science and technology. To overcome these problems, learning media are needed that are appropriate to the characteristics of students. The use of Edugames Media based on Articulate Storyline 3 is considered as one of the learning media that suits the characteristics of students in science learning. The research aims to apply the application of games. The method used in research is R&D. The method used is to collect various relevant sources to obtain the essence of previous research and then analyze it. The research trial subjects were 4th-grade students at SD Negeri 1 Gubug. The results of this research obtained validator results from media expert 1 with a percentage of 95% and media expert 2 with a percentage of 94%. Material expert validator with a percentage of 905% and e material expert 2 with a percentage of 89%. So it can be concluded that the application of articulate storyline 3-based educational media is effective in science and science learning so that it affects increasing digital literacy and improving students' cognitive learning outcomes, which can be proven through achieving KKTM.*

**Keywords:** *Edugames, digital literacy*

## PENDAHULUAN

Pendidikan akan terus berkembang, salah satunya di era abad 21 yang telah memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran digital. Literasi digital merupakan suatu kemampuan untuk memperoleh dan memahami dalam menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber digital. Literasi digital sangat berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik pada materi tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan sikap kreativitas yang ia miliki. Temuan dari Penelitian PISA pada tahun 2018 bahwa secara umum kemampuan literasi di Indonesia memperoleh peringkat 74 dari 79 negara partisipan PISA (Hewi et al., 2020). Literasi digital berperan mengembangkan pengetahuan serta mendorong berpikir kritis dan mengembangkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran tertentu (Naufal, 2021). Pemanfaatan teknologi informasi dapat dilaksanakan dalam membantu guru dalam pembuatan media yang dibutuhkan sesuai karakteristik peserta didik dalam dunia pendidikan. Pembelajaran abad 21 dapat mempersiapkan generasi bangsa menyongsong kemajuan teknologi dalam perkembangan zaman. Kemajuan IT memberikan dampak positif bagi masa depan generasi bangsa Indonesia sehingga sangat dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, bahkan membangkitkan psikologis peserta didik. Media edugame merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat diakses melalui website dan android agar peserta didik tidak jenuh ketika proses pembelajaran. Dalam pembuatan edugame terdapat beberapa prinsip. Menurut (Marifa Zaidatul Maulina dan Mawardi, 2022) Media edugame dapat dikembangkan melalui hp android maupun ios, laptop, internet maupun website dan sebagainya. Pemanfaat media edugame merupakan salah satu wujud elearning di abad 21. Guru dengan mudah dapat membuat konten yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya masing-masing melalui permainan digital, agar siswa tidak bosan ketika proses belajar mengajar.

Berdasarkan nilai asesmen tengah semester ganjil pada muatan IPAS peserta didik di SD Negeri 1 Gubug mendapatkan hasil yang kurang optimal dengan rata-rata kelas 63,24. Menurut hasil wawancara dari guru kelas rendahnya rata-rata kelas berdasarkan hasil penilaian asesmen tengah semester terjadi karena kurangnya minat baca peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan guru sehingga peserta didik lebih cenderung untuk menghafalkan. Ketika pembelajaran berlangsung peserta didik lebih asik bermain sendiri. Peserta didik beranggapan bahwa muatan pelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang banyak menghafal materi, sehingga siswa merasa bosan, dan malas untuk mempelajarinya. Setelah diobservasi faktanya kondisi di SD Negeri 1 Gubug mengalami kendala

dalam pemanfaatan media pembelajaran. Guru menggunakan media yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sehingga peserta didik kurang tertarik dengan media yang telah digunakan guru. Oleh karena itu guru perlu membuat inovasi media yang menarik, interaktif dan menyenangkan peserta didik. Selain meningkatkan hasil belajar, mampu meningkatkan literasi digital, peserta didik juga diberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi, sehingga peserta didik mampu terbuka terhadap perkembangan teknologi di abad 21 dan peserta didik tidak akan gagap akan kehadiran teknologi.

Mengingat pentingnya literasi pada anak sekolah dasar. Disisi lain terdapat beberapa penelitian tentang media pembelajaran edugame yang telah dilakukan (Rahmawati et al., 2021) dapat memberi dorongan kepada guru untuk mengembangkan media edugame berbasis android guna memudahkan pesertadidik dalam mempelajari IPAS. Edugame berasal dari bahasa inggris permainan dalam pembelajaran. Game ini dirancang agar ketika peserta didik ketika bermain terdapat pembelajaran didalamnya sehingga menerapkan prinsip diantaranya; kebutuhan peserta didik, keterlibatan dalam pembelajaran, motivasi, asesmen dan tingkat kesulitan peserta didik.(Sahronih et al., 2022). Berbagai software dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang begitu mudah di terapkan dan menarik. Semula game digunakan hanya untuk sarana hiburan saja. Namun saat ini di era canggihnya teknologi game dapt digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dan intelektual seseorang (Nurdin et al., 2023). Melalui bermain anak mampu menemukan kapabilitas sosial, budaya dan lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat diajarkan di kelas ketika KBM. Permainan sendiri hal yang dianggap penting bagi peserta didik, melalui bermain anak mampu membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, bermain mampu melatih imajinasi peserta didik.(Setiawan et al., n.d.)

Literasi dgital terdiri atas kemampuan menggunakan perangkat teknologi, bersosialisasi, berpikir kritis dan kreatif yang menuntut peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.Literasi merupakan pengetahuan baca yang digunakan untuk menjelaskan, mengidentifikasi,frnomena ilmiah berdasarkan bukti nyata.(Jovankova et al., 2022) Tujuan literasi supaya peserta didik mampu tumbuh berbudi pekerti yang luhur melalui gerakan literasi dengan tahap pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. (Destrianto & Dwi kurnaningsih, 2021). Melalui literasi peserta didik mampu menumbuhkan motivasi dalam membaca, sehingga perlu diadakan pembiasaan .(Yunan, 2022)

Penelitian ini bermanfaat bagi, peserta didik, guru dan sekolah. Bagi peserta didik media edugame jelajah Jawa Tengah dapat menarik minat siswa dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan kondusif. Melalui media edugame ini peserta didik tidak hanyabermain akan tetapi tertarik belajar menggunakan teknologi, sehingga cakap bermedia digital dapat memahami materi dengan mudah, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan dapat meningkatkan literasi digital pada abad 21. Sedangkan bagi guru media edugame dapat digunkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta wawasan mengenai edia pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran

inovatif dan kreatif. Manfaat penelitian bagi sekolah dapat terciptanya pembelajaran efektif dan intensif sehingga dapat memotivasi agar dapat menumbuhkan daya saing terhadap keberhasilan prestasi sekolah. Bagi pembaca dapat menambah wawasan dan edukasi terkait media edugame jelajah Jawa Tengah sehingga dapat dijadikan salah satu referensi.

## METODE

Jenis Penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Irawan, Lestari, and Rahayu 2022). Model ini terdiri dari tahap pendahuluan, penyusunan rancangan produk serta pengembangan dan evaluasi (Setiawan, Guru, and Kristen, n.d.) Penelitian berlangsung selama 1 bulan. Subjek Penelitian seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Gubug yang berjumlah 38. Teknik pengambilan data menggunakan tes literasi digital, observasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan pengembangan media adalah lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur media pembelajaran yaitu dengan mengumpulkan dan menghitung semua data yang diperoleh dari validator ahlimedia kemudian hasil presentase dapat dikonversikan kedalam skala tabel agar diketahui kelayakan media pembelajaran (Widiastuti, Pratiwi, and Sriyono 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran edugame jelajah Jawa Tengah dengan aplikasi articulate storyline3 sebagai bantuan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari peta atau letak kota, kabupaten dan provinsi yang ada pada lingkungan sekitar tanpa harus menghafal. Media mampu mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Peserta didik dapat belajar sambil bermain secara mandiri dimana saja dan kapan saja sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam literasi digital.

Pengembangan media edugame jelajah Jawa tengah berbasis articulate story line3 diujikan untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Gubug yang diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan berdasarkan tahapan model ADDIE secara rinci. Pada tahap pertama peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa di SD Negeri 1 Gubug. Pengembangan Edugame Jelajah jawa tengah berbasis articulate storyline 3 menggunakan model ADDIE dengan uraian sebagai berikut.

### **Tahap Analisis**

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang dibutuhkan sebelum mengembangkan produk. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis media, analisis produk serta tujuan. Melalui analisis kebutuhan peserta didik dapat diketahui bahwa media ajar yang digunakan belum menggunakan game dan teknologi. media pembelajaran sangat mudah digunakan dan bisa diakses dimanapun, bagi pengguna android tidak perlu menggunakan internet ataupun data seluler.

### **Tahap Desain**

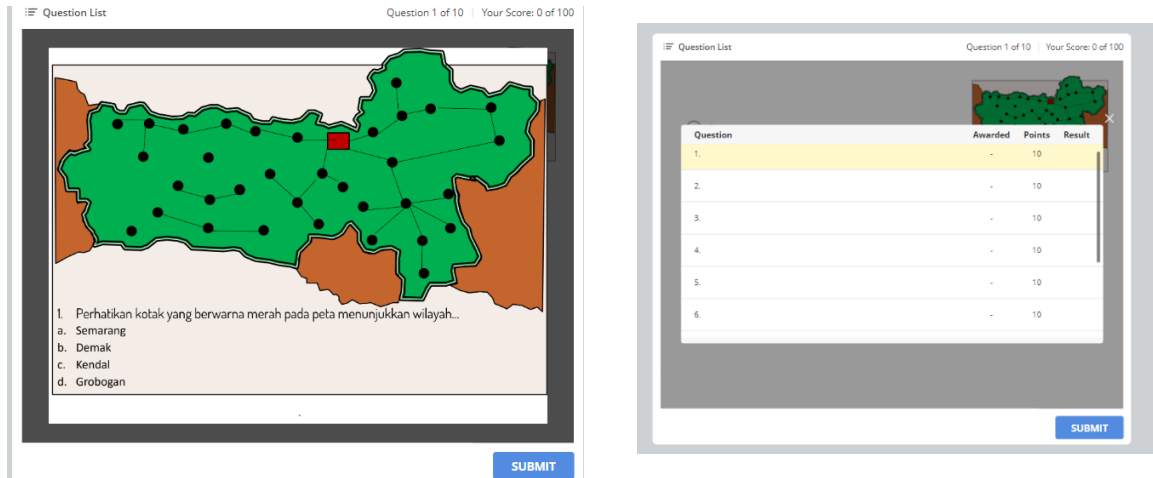
Pada tahap desain bertujuan untuk merancang produk yang sesuai dengan hasil analisis. Edugame Jelajah Jawa Tengah berbasis articulate story line 3 berbentuk aplikasi dan link atau website. Langkah awal adalah membuat desain jelajah Jawa Tengah.

### **Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan design yang diinginkan peneliti. Berikut adalah tampilan beberapa gambar desain edugame Jelajah Jawa Tengah



**Gambar 1** desain media edugame jelajah Jawa tengah

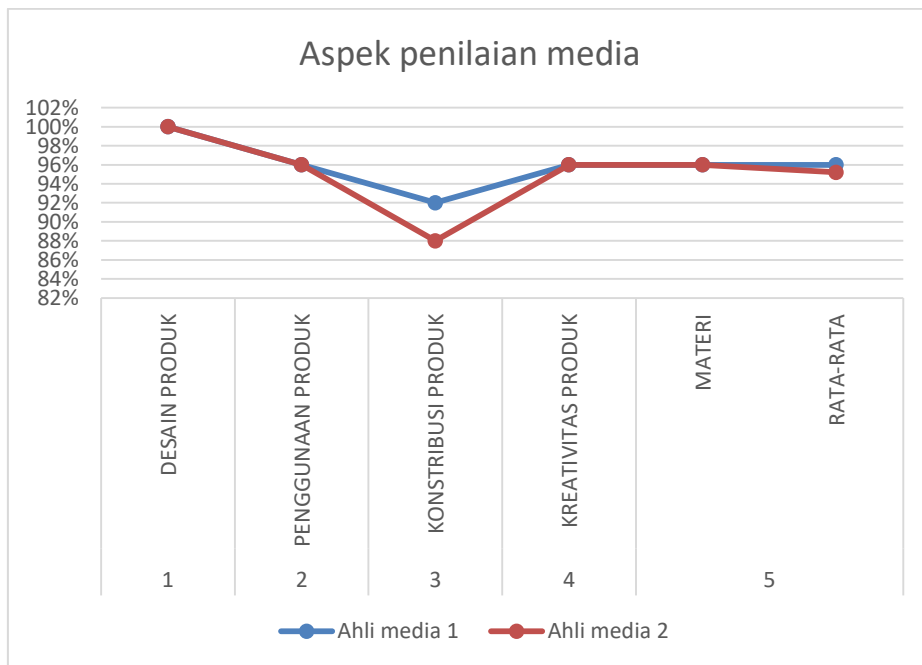


Gambar 1 desain media edugame jelajah Jawa tengah

### Tahap Implementasi

Tahap implementasi meliputi tahap penilaian Jelajah Jawa Tengah menggunakan link maupun android oleh validator ahli media dan tahap uji kelas sebanyak 38 siswa. Berikut adalah hasil validasi dan hasil observasi. Dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

Tabel 1. Penilaian Media



Berdasarkan hasil validasi dari ahli media 1 dan 2 dapat dilihat pada grafik di atas. Penggunaan produk. Bahwa rata-rata presentase desain produk ahli media 1 dan 2 sebesar 100%, sedangkan rata-

rata aspek penilaian penggunaan produk media dari kedua ahli media sebesar 96%, aspek penilaian kontribusi produk dari ahli media 1 dan 2 memperoleh rata-rata sebesar 90%. Pada aspek kreativitas produk memperoleh rata-rata 96%. Pada aspek penilaian materi juga memperoleh nilai rata-rata 96%. Sehingga rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai memperoleh skor 95,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut telah diujicobakan berdasarkan kriteria desain produk, penggunaan produk, kontribusi produk, kreativitas produk dan isi materi. Media ini sangat perlu digunakan dikarenakan peserta didik lebih suka bermain dibandingkan belajar. Peneliti masuk dalam dunia peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik dengan membuat media game yang disukai mereka.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

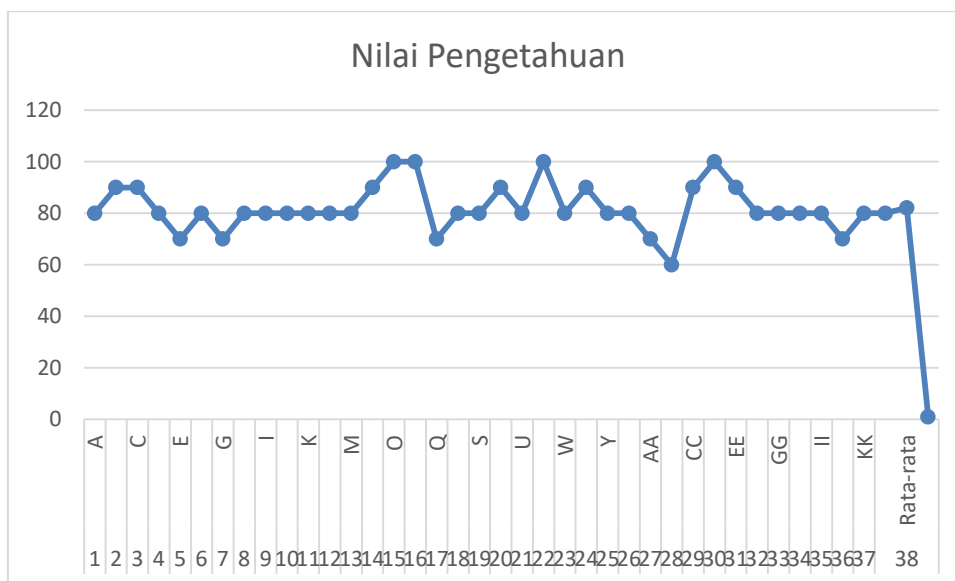
Kriteria	Presentase
Aspek pendahuluan	96%
Aspek isi	94%
Aspek evaluasi	88%
Aspek penutup	96%

Nilai rata-rata validasi ahli materi terdiri dari aspek pendahuluan, isi, evaluasi dan penutup. Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat edugame jelajah jawa tengah sangat layak digunakan. Penggunaan edugame pada pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga peserta didik sangat berantusias ketika proses pembelajaran. Tingkat pemahaman literasi digital pada peserta didik juga semakin meningkat, hal ini dapat dibuktikan ketika peserta didik diberikan soal post tes dari 38 peserta didik mampu lulus KKTP dengan rata-rata kelas 82 sehingga memperoleh presentase kelulusan sebanyak 97%. Hal ini berbanding jauh sebelum adanya pengembangan media edugame. Peserta didik memperoleh skor yang masih jauh dari KKTP dengan skor rata-rata kelas 63,24 dari 38 peserta didik. Berikut gambar edugame pada bagian quis yang bisa dimainkan berkali-kali oleh peserta didik.



Gambar 2 Media Edugame Jelajah Jawa Tengah

Penerapan media edugame jelajah Jawa Tengah berbasis *articulate stori line 3* mampu meningkatkan kemampuan literasi digital pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang telah dilakukan (Nurmala, Triwoelandari, and Fahri 2021) dengan hasil Penelitian diperoleh presentase kelayakan penilaian dari ahli materi sebesar 79,8%, dengan kategori valid, penilaian ahli media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk Mendukung Pernyataan Dalam Simpulan : Uji coba para siswa tergolong baik dengan presentase kelulusan 97% dari 38 siswa, dengan nilai rata-rata kelas 82 menunjukkan kategori baik. Sehingga dapat meningkatkan literasi digital Berikut adalah gambar hasil belajar kognitif menggunakan media edugame jelajah Jawa Tengah.



Gambar 3 Hasil Penilaian Kognitif Peserta didik

### Pembahasan

Penelitian R&D mengenai Pengembangan Media ajar Edugame Jelajah Jawa Tengah berbasis *articulate storyline3* sangat efektif digunakan karena dapat meningkatkan literasi digital pada abad21 dengan skor rata-rata kelas 82. Sedangkan presentase kelulusan mencapai 97%. Sedangkan media telah divalidasi oleh tim pengembangan media yang profesional dengan memperoleh hasil rata-rata



validasi media 94,5%. Validator ahli materi di validasi oleh pakar pematari ahli dalam bidangnya, dengan memperoleh skor rata-rata 91,5%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ranuharja et al., 2021) yang berjudul Development of interactive Learning Media Edugame using ADDIE Model. Media edugame valid dan implementasi dilapangan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

**Tabel 3** Acuan Kriteria kelayakan Media Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	0% – 20%	Sangat kurang valid
2	21%-40%	Kurang valid
3	41%-60%	Cukup valid
4	61%-80%	Valid
5	<81%	Sangat valid

Berdasarkan acuan kriteria kelayakan media pembelajaran media edugame yang telah divalidasi oleh ahli media 1 dan ahli media 2 memperoleh skor yang dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Ahli media 1	Skor Ahli media 2
1.	Desain Produk	a. Desain media edugame berbasis <i>articulate story line3</i> menarik.	5	5
		b. Pemanfaatan tool yang tepat.	5	5
		c. Tombol navigasi berfungsi dengan baik.	5	5
		d. Media dapat dijalankan menggunakan android ataupun website.	5	5
		e. Isi game sesuai dengan materi.	5	5
2.	Penggunaan Produk	a. Petunjuk instalasi singkat dan jelas.	5	5
		b. Sintaks pelaksanaan media singkat dan mudah dipahami.	4	4
		c. Media dapat diakses berkali-kali.	5	5

		d. Media sangat mudah dijalankan.	5	5
		e. Media aman digunakan didalam kelas.	5	5
3.	Kontribusi Produk	a. Media dapat meningkatkan literasi sains peserta didik	4	4
		b. Media disajikan sesuai karakteristik peserta didik.	5	5
		c. Media edugames memudahkan guru dalam menyampaikan materi.	5	5
		d. Media edugames membantu siswa meningkatkan semangat belajar.	4	5
		e. Media memudahkan siswa dalam mengingat letak kota/kabupaten dan provinsi di Jawa Tengah.	5	5
4	Kreativitas Produk	a. Disajikan beberapa game untuk latihan soal.	5	5
		b. Gamba kartoon menarik.	4	4
		c. Mendorong rasa ingin tahu.	5	5
		d. Mampu memperkaya gagasan.	5	4
		e. Desain aplikasi mudah di desain	5	4
5	Materi	a. Media <i>edugame</i> sesuai alur tujuan pembelajaran.	5	5
		b. Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.	4	5
		c. Media <i>edugame</i> sesuai capaian pembelajaran.	5	5
		d. Media <i>edugame</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4	5

	e. Kalimat yang digunakan efektif.	4	4
jumlah		118	119
presentase		94%	95%

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran edugame memperoleh skor sangat valid sehingga dapat di implementasikan untuk peserta didik. Sedangkan hasil tes literasi peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil pre tes menggunakan nilai assessmen sumatif tengah semester rata-rata kelas dengan skor 63,24. Setelah menerapkan edugame jelajah jawa Tengah ketika diadakan tes rata-rata kelas naik menjadi 82 sehingga dapat diperoleh presentase ketuntasan peserta didik sebesar 97%.

### SIMPULAN

Pengembangan media edugame jelajah jawa tengah berbasis articulate story line3 dapat disimpulkan dalam pembelajaran IPAS pada materi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta dapat diaplikasikan. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji validasi ahli media dan ahli materi dan telah diujicobakan kepada para siswa kelas 4 yang berada pada kategori baik dan sangat baik. Pada uji validasi ahli media menunjukkan kategori baik dengan rata-rata presentase 95,5%. Sementara pada uji validasi ahli materi dengan rata-rata presentase 89,5% dengan kategori sangat valid. Uji coba para siswa tergolong baik dengan presentase 97% dengan rata-rata kelas 82 menunjukkan kategori baik. Sehingga dapat meningkatkan literasi digital

### SARAN

Edugame jelajah Jawa Tengah memiliki keterbatasan yaitu hanya disediakan satu jenis game. Oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Destrianto, K., & Dwikurnaningsih, Y. (2021). *Evaluasi Program Gerakan Literasi Sekolah di SD Kristen 04 Eben Haezer The Evaluation of The School Literacy Movement Program at Christian Elementary School 04 Eben Haezer*.
- Hewi, L., Shaleh, M., & IAIN Kendari, P. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* , 04(1), 30–41.
- Jovankova, A., 1\*, Y., Raharjo, T. J., & Yulianto, A. (2022). Analysis of Reading Literacy Habituation and Development Stages to Increase Students' Reading Interest in Grade II SDN Pudakpayung 01 Semarang. In *Journal of Primary Education* (Vol. 11, Issue 3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>

- Marifa Zaidatul Maulina dan Mawardi. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall Improving Students' Critical Thinking Skills and Learning Outcomes Using The Hyflex Learning Design Assisted by Wordwall*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nuridin, D., Marnita, M., & Ghani, M. F. B. A. (2023). DIGITAL TRANSFORMATION TO IMPROVE TEACHERS' LEARNING MANAGEMENT AND STUDENTS' SCIENCE LIFE SKILLS. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(3), 329–342. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.44253>
- Rahmawati, I., Ayun, N. Q., Mariana, N., Indrawati, D., Wiryanto, W., Budiyo, B., & Istianah, F. (2021). Edu-Game media based on Android to learn Least Common Multiplication (LCM) and Great Common Divisor (GCD) for the 4th graders. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012042>
- Ranuharja, F., Ramadhani Fajri, B., Prasetya, F., & Dwinggo Samala, A. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using ADDIE Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1>
- Sahronih, S., Zakiyah Ismuwardani, Agil Suanto, & Mia Rahma Shofari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran EduGame Augmented Reality Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *TEMATIK*, 9(2), 128–133. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i2.1059>
- Setiawan, Y., Guru, & Kristen. (n.d.). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik Developing Primary School Mathematics Learning Model Based On Indonesian Traditional Game And Realistic Mathematics Approach*.
- Yunan, A. dkk. (2022). Analisis Pembiasaan Literasi Membaca dan Tahapan Perkembangannya semarang Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II SDN Pudakpayung 01. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 302–313.