



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2563 - 2570

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Syifa Aulia Nissa^{1✉}, Novanita Whindi Arini²

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

E-mail: syifaaulia@gmail.com¹

Abstrak

Riset ini bertujuan guna meningkatkan produk media *game* ludo untuk mata pelajaran ips semester I kelas IV SD. Riset ini tercantum serta pengembangan (R&D). Riset ini menggunakan ADDIE dengan 5 langkah, yakni analisi, desain, pengembangan, pelaksanaan and evaluasi. Tempat riset ini merupakan di SDS Muhammadiyah 24 Rawamangun Jakarta Timur. Informasi dikumpulkan dengan angket pakar media, pakar pendidikan dan ahli materi serta angket dari peserta didik. Hasil validasi ahli media dikategori “sangat layak”. Berdasarkan ahli materi “sangat layak” hasil ahli pendidikan “sangat layak” hasil respon siswa berlandaskan uji coba lapangan memperoleh kategori “sangat layak” berlandaskan hasil temuan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *game* ludo ips ini sangat layak dipakai saat pembelajaran ips.

Kata Kunci: pengembangan, game ludo, ips

Abstract

This research aims to improve ludo game media products for social studies subjects in the first semester of fourth grade elementary school. This research includes as well as development (R&D). This research uses ADDIE with 5 steps. Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The place of this research is SDS Muhammadiyah 24 Rawamangun, East Jakarta. Media expert questionnaires, education experts and material experts as well as questionnaires from students. The result of media expert validation in the “very feasible” category. The results of the validation of the material experts are “very feasible” the results of education experts are “very feasible” the results of students based on field trials get the “very feasible” category.

Keywords: developments, ludo game, ips.

Copyright (c) 2021 Syifa Aulia Nissa, Novanita Whindi Arini

✉ Corresponding author :

Email : syifaaulia@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Setiap anak pasti memiliki cita-citanya masing-masing agar tercapai dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan terhadap tingkat perkembangan anak diawali dari SD, SMP, dan pendidikan tinggi. Pendidikan mempunyai fungsi antara lain mengembangkan kemampuan, mencitpakan watak kepribadian supaya pendidikan ilmu pengetahuan sosial yakni bagi kehidupan sehari-hari, suatu muatan pembelajaran yang ada di SD yakni ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPS membahas rangkaian kejadian fakta, konsep serta generalisasi yang berhubungan terhadap isu sosial. hal itu sesuai terhadap kurikulum pendidikan dasar tahun 1993 dalam (Setiawanti, 2019) menyatakan jika ips yakni mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial serta bukan mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, tetapi kombinasi dari sejumlah disiplin ilmu (*interdisipliner*).

Tetapi selama ini mata pelajaran ips lazim dipandang sebelah mata oleh beberapa orang, serta banyak yang mengungkapkan jika IPS adalah pelajaran yang menjenuhkan serta kurang menantang sebab mayoritas materinya sekedar berupa hapalan, serta hal ini adalah masalah untuk mata pelajaran ips tersebut. Masalah ini bertambah serius jika dihadapkan terhadap realita jika selama ini mata pelajaran IPS kurang memperoleh perhatian yang serius. Padahal sesungguhnya mata pelajaran IPS bisa membimbing siswa beradaptasi terhadap lingkungan sekitarnya, serta bisa membantu siswa untuk menghadapi permasalahan sosial yang timbul di masyarakat secara lebih bijaksana. Menurut (Maryani & Syamsudin, 2009) pelajaran ips memakai pengembangan intelektual, emosional, kultural serta sosial peserta didik yakni bisa menumbuh kembangkan cara berpikir berbuat serta bertindak yang bertanggung jawab sebagai perseorangan, warga masyarakat, negara juga internasional.

Pembelajaran Ips jadi penting juga disebabkan latar belakang siswa yang pastinya tidak sama, mereka jadi anggota masyarakat dengan membawa “budaya” yang mereka alami serta lakukan. (Rahmad, 2016) pelajaran ips menjelaskan tentang materi secara sosial maupun global dan pada umumnya memerlukan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami penjelasan dan soal yang guru jelaskan.

Media adalah sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi atau menampilkan. Menurut Gerlach dan Ely dalam jurnal (Sunzuphy, n.d.) media apabila garis besar yakni manusia, materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi siswa dalam mendapat pengetahuan ketrampilan atau sikap. Oleh karena itu bisa dipahami jika media yakni alat metodik serta teknik yang dipakai selaku perantara komunikasi diantara guru serta murid pada upaya lebih mengefektifkan komunikasi.

Permainan dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif juga menyenangkan. Kelemahan yang ditemukan pada media pembelajaran *power point* dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan atau *game* menurut (Rahmadani & Marlina, 2021) sedangkan menurut (Marhadi, 2019) program permainan di rancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. (Agustin et al., 2018) penerapan media berbasis teknologi tidak lepas dari tujuan maupun sasaran atau kebutuhan yang ingin dicapai (Agustin et al., 2018) (Srintin et al., 2019) Permainan ludo yakni permainan tradisional yang mana permainan ini dilakukan 2-4 orang yang diwajibkan guna menentukan strategi yang dipakai guna memindahkan 4 bidak pion dengan memakai dadu (Ningsih & Pritandhari, 2019) kemudian menurut (Kore et al., 2020) permainan papan bahasa Jerman pada wujud *game cross and circle ludo* merupakan permainan yang ada sejak abad ke -6 agar dapat memainkannya permainan ini pemain harus melempar dadu untuk bergerak agar sampai ketengah kotak. Ludo yang sudah dimodifikasi bisa dipakai di sekolah dasar guna memudahkan pembelajaran ips sebab media ludo menarik untuk siswa guna belajar ips dan bisa mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif serta menyenangkan. Melalui pengembangan media pembelajaran game ludo ini diharapkan agar penggunaan media pembelajaran lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ludo ips yang dikembangkan dari permainan ludo yang dimodifikasi dengan beberapa komponen pendukung agar siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Selanjutnya penggunaan media dilakukan secara berkelompok sehingga terjadi kompetisi untuk memenangkan permainan dengan menjawab soal yang telah di sediakan dalam permainan. Ludo ips ini dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu dalam menjawab soal karena terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga siswa lebih mudah memahami soal pada pembelajaran ips berlangsung.

Media ludo ips ini akan memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, sehingga dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan ips. Hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan adanya keberhasilan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media ludo atau permainan papan sejenisnya. Penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Andita Rahmawati (Rahmawati, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan Ips Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang” hasil penelitian tersebut yaitu rata-rata persentase 97,5% dan 100% yang termasuk kriteria sangat layak.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Putri Intan Sari dan Bambang Eka Pernama tahun 2015 (Sari et al., 2010) dengan judul “*Game* Edukasi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada sekolah dasar Negeri sooka 1 Punung Kabupaten Pacitan”, Hasil penelitian tersebut yaitu siswa lebih tertarik dalam mengulas pelajaran IPA dan IPS di rumah, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena siswa sudah mempelajari materi melalui game edukasi tersebut ketika di rumah.

Ketiga penelitian oleh (Mukh. Khudori1, 2012) (Mukh. Khudori1, 2012) pernah melakukan penelitian dengan judul pembelajaran IPA dengan Menggunakan Metode TGT Menggunakan Media TGT Menggunakan Media Games Ular Tangga dan *Puzzle*. Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kkreatifitas Siswa Pada SMP Negri 7 Purwarejo. Adapun penelitian yang mereka peroleh adalah bahwa pembelajaran IPA di SMON 7 Purworejo masih dilakukan dengan metode konvensional atau ceramah dan diskusi informasi, sehingga pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Berlandaskan riset yang sudah peneliti lakukan di SDS Muhammadiyah 24 Rawamangun Jakarta Timur khususnya pada pembelajaran ips bahwa media pembelajaran sudah tersedia di sekolah ini hanya saja penggunaannya belum maksimal, akibatnya siswa sulit memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dan hasil belajar ips sangat rendah dibawah nilai KKM yaitu 7,8 melihat kenyataan yang ada di lapangan peneliti berniat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu pembelajaran mata pelajaran ips media tersebut adalah ludo, alhasil penelitian ini akan diuji menggunakan kelayakan pengembangan media *game* ludo ips Dengan latar belakang masalah yang didukung pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Game Ludo IPS Pada Mata Pelajaran IPS Semester Satu Kelas IV Pada Siswa di SDS Muhammadiyah 24 Jakarta Timur”. Keunikan dalam pengembangan yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu menggunakan media android atau *digital* berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan permainan papan atau sejenisnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah 24 Rawamangun Jakarta Timur dengan metode penelitian serta pengembangan RND yakni sebuah metode penelitian yang diterapkan guna menguji dan menghasilkan sebuah produk serta menguji layak atau tidak produk yang dikembangkan, yaitu : 1) tahap analysis (*analysis*) yaitu menganalisis produk yang sebelumnya sudah ada dan yang akan dikembangkan oleh peneliti serta menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk 2) *design* (desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran konsep, dan konten produk. Pada tahap ini rancangan produk masih

bersifat konseptual serta akan mendasari pada proses tahap selanjutnya. 3) *development* (pengembangan) pada tahap ini berisi aktivitas realisasi produk pada rancangan sebelumnya selanjutnya realisasi produk siap untuk di terapkan. 4) *implementation* (implementasi) yaitu untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan menanyakan hal-hal yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang baru. 5) *evaluation* (evaluasi) yakni dijalankan pada revisi akhir kepada produk yang dikembangkan berlandaskan saran serta masukan dari validator.

Teknik validasi untuk menguji kelayakan media pada penelitian didapat angket dengan skor dan instrumen penelitian yang diisi oleh para ahli yakni ahli materi, media serta pendidikan. Berikut ini tabel instrumen penskoran dalam penelitian :

Tabel 1 Penskoran Instrumen Penelitian

Skor	4	3	2	1
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Cukup Layak	Tidak Layak

Hasil analisis data dengan rumus perhitungan dibawah ini :

$$P = F/N \times 100 \%$$

Keterangan

P = Angka Presentase

F = Frekuensi Presentase

N= Jumlah Frekuensi

Berdasarkan hasil penghimpunan data perhitungan validasi kelayakan penelitian menginterpretasikan yang dihitung menggunakan skala likert, dibawah ini:

Tabel 2 Interpretasi hasil skala likert

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-40%	Layak
42-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3 Data Validasi Kelayakan Ahli Materi

Nama Validator	Mubarak Ahmad M.Pd
Nilai yang didapat	45
Nilai Maksimal	50
Rata-rata	90%

Tabel 3 adalah hasil perhitungan validasi kelayakan oleh ahli materi untuk produk yang pengembangan game ludo pada pelajaran ips dengan skor yang didapat 45/50 alhasil jika di presentase kan jadi 90% maka

berdasarkan hasil interpretasi skala likert bisa dinyatakan jika produk pengembangan ini dinyatakan sangat layak.

Tabel 4 Data Validasi kelayakan Ahli Media

Nama Validator	Muammad Reza Saputra S.T
Nilai yang diperoleh	70
Nilai Maksimal	80
Rata-rata	87,50%

Hasil validasi kelayakan ahli media tersebut guna pengembangan media pembelajaran *game* ludo mendapat skor 70/80 sehingga bila di presentasikan menjadi 87,50% alhasil bisa disimpulkan bila nilai presentase dikategorikan menggunakan skala likert produk pengembangan media ini tergolong kategori sangat layak

Tabel 5 Data Validasi Kelayakan Ahli Pendidikan

Nama Validator	Sella Gustianingsih S.Pd
Nilai yang didapat	41
Nilai Maksimal	50
Rata-rata	87,50%

Hasil Validasi kelayakan ahli pendidikan guna pengembangan media pembelajaran *game* ludo mendapat skor 41/50 alhasil bisa dipresentasikan jadi 82% sehingga bisa disimpulkan jika presentase dikategorikan menggunakan skala likert produk pengembangan media ini masuk kategori sangat layak.

Tabel 6 Implementasi Uji Kelompok Kecil

Responden siswa	Skor (Max 40)	Presentase	Kelayakan
1	47	95.00%	Sangat Layak
2	46	85.00%	Sangat Layak
3	46	95.00%	Sangat Layak
4	43	90.00%	Sangat Layak
5	46	87.50%	Sangat Layak
6	46	95.00%	Sangat Layak
7	46	95.00%	Sangat Layak
8	45	85.00%	Sangat Layak
Rata-rata	177/200	88,5%	Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut uji coba kelompok kecil, dalam uji coba kelompok kecil ada 4 siswa hal itu disebabkan munculnya wabah penyakit *covid-19* yang menyerang di seluruh dunia juga di tanah air. Berdasarkan temuan hasil yang telah ditetapkan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan mencapai 88,5% pencapaian itu tergolong pada kategori sangat setuju.

Tabel 7 Implementasi Uji Kelompok Besar

Ressponden Siswa	Skor (Max.40)	Presentase	Kelayakan
1	47 Sangat Layak	95.00 %	
2	46 Sangat Layak	85.00 %	
3	46 Sangat Layak	95.00%	

4	43 Sangat Layak	90.00%
5	46 Sangat Layak	87.50%
6	46 Sangat Layak	95.00%
7	46 Sangat Layak	95,00%
8	45 Sangat Layak	85.00%

Berdasarkan hasil tabel tersebut uji coba besar ini diadakan dengan memakai media *game* ludo ips dengan tujuan mengetahui pengembangan media pembelajaran serta kelayakan pada produk. Berlandaskan penelitian respon siswa kepada produk yang dikembangkan memperoleh hasil 91.25% masuk pada kategori sangat layak.

Menentukan bahwa pemahaman serta antusiasme siswa sebab terdapat media pembelajaran media pembelajaran yakni pendukung yang efektif dalam membantu proses belajar (Keislaman, 2017) serta permainan ludo yakni suatu permainan yang mulai dipahami anak serta relatif menarik untuk anak, permainan ludo tambah berkembang di era digital dengan permainan ini dikembangkan pada bentuk aplikasi (Kore et al., 2020).



Gambar tampilan game ludo ips yang dikembangkan

Hasil penelitian ini senada terhadap penelitian yang diadakan oleh (SELVIANA KHODIZAH, 2018) berjudul “mengembangkan media pembelajaran permainan ludo fisika dalam pokok bahasan gerak melingkar” mendapatkan pemahaman yang mudah untuk siswa memahami pelajaran. Pendapat ini pun sama dengan hasil penelitian (Rahmawati, 2019) pengembangan media pembelajaran ludo pintar indonesia dalam muatan ips semester I kelas IV SDS 24 Rawamangun Jakarta Timur. Menunjukkan bahwa pembelajaran media dengan ludo berpengaruh pada keaktifan siswa namun dalam *game* ludo yang dibuat ini hanya terdapat soal untuk uji pengetahuan siswa tentang pelajaran ips saja. Dan tidak terdapat materi di dalamnya. Terdapat perbedaan cara model pembelajaran yang digunakan, untuk model pembelajaran yang dilakukan yaitu membuat ludo ips versi

digital pada android dan pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan papan atau sejenisnya di dalam permainan.

KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah dengan hadirnya media pembelajaran *game* ludo ips pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Jakarta Timur, bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan *game* ludo ips ini dapat mendukung peserta didik percaya diri dan lebih aktif dalam belajar atau menjawab soal yang disediakan dalam permainan. Penelitian dilaksanakan hanya sebatas pengembangan *game* ludo versi digital pada pembelajaran soal latihan ips semester I untuk menguji tingkat kelayakan dan tingkat kepraktisan. Sehingga peneliti mengharapkan penelitian ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada dosen Novanita Whindi Arini M.pd atas bimbingannya dalam menyusun artikel ini dan terimakasih untuk orang tua serta rekan-rekan yang sudah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

(Jannah Et Al., 2021a)(Jannah Et Al., 2021b)

Agustin, W., Padmanthara, S., & Malang, U. N. (2018). *Nirkabel Sebagai Suplemen Pembelajaran Bermuatan Problem Based Learning*. 5(1), 1–8.

Indah, Ana Puspita Indah, Indria Laksmi Gamayanti, R. W. (2016). Efektivitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo Game Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 32(9), 317–322.

Jannah Et Al. (2021a). *Jurnal Basicedu*. 5(2), 1060–1066.

Jannah Et Al. (2021b). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066.

Keislaman, K. (2017). *Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan*. M(1989), 129–150.

Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–11. [Http://www.ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2068/1555](http://www.ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2068/1555)

Lestari, M. D., Ansori, Y. Z., Rodiyana, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Majalengka, U. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA Dasar Pada Praktiknya Lebih Banyak Mengajarkan Siswa Pengetahuan Verbalistik Yang Kurang Mempersiapkan Siswa Agar Mampu Menghadapi Kehidupan Sosial Yang Akan Mereka Temui (Ansori , 2020). Makna Pendidikan Yang Sarat*. 20, 441–452.

Marhadi. (2019). Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education Volume*, 7(2), 19–31.

Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 1–15. [Http://jurnal.upi.edu/file/enok_maryani.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/enok_maryani.pdf)

Minsih, Jatin Sri Nandang, W. K. (2021). Kontribusi Orang Tua Dalam Pendampingan Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Agung. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258.

- 2570 *Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar – Syifa Aulia Nissa, Novanita Whindi Arini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Mukh. Khudori1, A. Dan M. M. (2012). *Pembelajaran Ipa Dengan Metode Tgt Menggunakan Media Games Ular Tangga Dan Puzzle Ditinjau Dari Gaya Belajar Dan Kreativitas Siswa*. 1(2).
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 50–59.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/222455-Kedudukan-Ilmu-Pengetahuan-Sosial-Ips-Pa.Pdf>
- Rahmadani, R. D., & Marlina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 *Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1083–1089. <https://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jptn/Article/View/36054>
- Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. *Skripsi*. <https://Lib.Unnes.Ac.Id/34673/>
- Sari, P. I., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2010). Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punungkabupaten Pacitan. *IJCSS-Indonesian Jurnal On Computerscience*, 3(1), 1–7.
- SELVIANA KHODIZAH. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. *Journal Of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. <http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Cirp.2016.06.001%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Powtec.2016.12.055%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Matlet.2019.04.024%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Matlet.2019.127252%0Ahttp://Dx.Doi.O>
- Setiawanti, E. T. (2019). *Pengembangan Media E-Comic Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pengembangan Media E-Comic Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138. <https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V3i1.89>
- Sunzuphy, C. (N.D.). *Media Pembelajaran*.