



**Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Game dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa**

**Ririn Febriyanti<sup>1\*</sup>, Ama Noor Fikrati<sup>2</sup>, Slamet Boediono<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

[\\*ririnfebriyanti280282@gmail.com](mailto:*ririnfebriyanti280282@gmail.com)

*Received: 01<sup>st</sup> March 2022; Revised: 22<sup>nd</sup> March 2022; Accepted: 30<sup>th</sup> April 2022*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di MI Badang Jombang Propinsi Jawa Timur kelas IV yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 2 siklus. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi dan metode tes. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar tes materi pecahan. Berdasarkan hasil pada siklus I memperoleh aktivitas guru sebesar 68% dengan kriteria cukup baik, ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 63,15% dengan rata-rata 67,10 dan aktivitas siswa dalam siklus I sebesar 61% dengan kriteria cukup baik. Sedangkan data pada siklus II diperoleh aktivitas guru meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik, aktivitas siswa menjadi 86% dengan kriteria sangat baik dan ketuntasan belajar menjadi sebesar 89,47% dengan rata-rata 82,89. Pada siklus II telah tercapai kriteria keberhasilan yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa > 75% secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media berbentuk *game* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Media Berbentuk Game, Hasil Belajar Matematika.

**Abstract:** This research is a classroom action research with purpose to improve mathematics learning outcome. This research has been done at MI Badang Jombang, East Java Province, class IV, with 19 students consisting of 2 cycles. The research method are observation and test method. The research instrument is an observation sheet and a test sheet for fractional materials. Based on the results in the first cycle, the teacher activity was 68% with quite good criteria, the learning outcomes was 63.15% with an average of 67.10 and student activity in the first cycle was 61% with good enough criteria. While the data in the second cycle obtained teacher activity increased to 90% with very good criteria, student activity became 86% with very good criteria. and learning outcome was 89.47% with an average of 82.89. In the second cycle the success criteria have been achieved, teacher activities, student activities and student learning outcomes > 75% classically. Based on the results of the study, it was found that the media like games could improve students' mathematics learning outcomes.

**Keywords:** Games, Mathematics Learning Outcomes.

**How to Cite:** Febriyanti. R, Fikrati. A.N., Boediono. S.(2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Game dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 4 (2), 86-96.

## PENDAHULUAN

G. Thomson menuliskan bahwa pendidikan adalah lingkungan yang dapat mempengaruhi setiap individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam bentuk perilaku, dan sebagainya (Taufiq, 2014). Pendidikan yang dilakukan di sekolah salah satunya adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika tidak selalu berjalan dengan lancar, terdapat masalah yang ditemui dalam memahami materi yang diberikan guru (Heryati & Dadi, 2019). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti siswa karena melibatkan angka dan menggunakan banyak rumus (Lestari & Suryani, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD khususnya siswa MI Badang Jombang. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat observasi di MI Badang Jombang, diperoleh fakta bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih sebagian besar siswa belum memenuhi KKM yang ditetapkan. Dari 19 siswa kelas IV, hanya 8 siswa yang tuntas mencapai KKM dengan presentase 42.10%. Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa dengan presentase

57,89%. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian kuis atau tugas, sehingga aktivitas siswa masih terbilang kurang aktif (hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru). Peneliti juga memperoleh data bahwa menurut narasumber selama proses pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi masih menggunakan media pembelajaran secara manual. Berdasarkan hasil observasi juga didapati bahwa materi yang masih kurang dipahami siswa yaitu materi pecahan. Dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif untuk mendorong kemandirian siswa dalam belajar (Taufik, 2019). Sehingga dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini akan digunakan pemanfaatan media pembelajaran.

Hernawan (2003:11) mengungkapkan dalam proses pembelajaran, manfaat media diantaranya yaitu mengatasi berbagai hambatan baik berupa proses komunikasi, terbatasnya kelas secara fisik dan membangkitkan motivasi dan keinginan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dan membantu dalam memahami materi (Lestari & Suryani, 2019). Ada

berbagai jenis media pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan teknologi berbasis komputer yang menyampaikan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital (Suryani,dkk 2018). Salah satunya yaitu media berbasis *game* yang bisa dimainkan di komputer. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk *game* dan diberi nama *game mathventure*. *Game ini* dibuat dengan bantuan aplikasi *construct 2*. Media pembelajaran *Game Mathventure* dikembangkan dengan konsep *behaviour* dan *event attachment* sehingga logika dalam *game* dapat dibangun tanpa harus mengetikkan satu baris *coding* pun, cukup *drag and drop*. Media *game* ini berisikan materi pecahan, baik pecahan desimal, campuran, dan pecahan biasa beserta contoh-contohnya. Di dalam media *game* ini juga diberikan soal-soal materi pecahan yang berupa permainan. Fungsi dari media pembelajaran *game* ini adalah sebagai alat bantu agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pecahan. Melalui media ini juga siswa dapat bermain sambil belajar pada materi pecahan, dan dapat memfasilitasi bahwa proses belajar pembelajaran tidak hanya dilakukan dalam kelas.

Penerapan media pembelajaran berbasis *game* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan aktivitas siswa khususnya pada materi pecahan. Penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil positif, diantaranya dilakukan oleh Ary Yulianti (2021) dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Penelitian yang dilakukan Ary Yulianti dengan menggunakan pencarian pustaka yaitu mengumpulkan 10 artikel tentang media *game* edukasi dengan aplikasi dalam *android*. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan perhatian dan keahlian siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasar latar belakang di atas maka peneliti tertarik dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melaui penerapan media berbentuk *game* dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk *Game* Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2011), PTK merupakan penelitian

tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Empat tahap yang dilakukan dalam penelitian diantaranya adalah tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi sebanyak 2 siklus. Dalam proses pembelajaran matematika dengan materi pecahan ini akan menggunakan media berbentuk *game* yaitu *game mathventura*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi dan tes. Sehingga instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, dan lembar tes. Terdapat dua jenis lembar observasi yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar ini digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa. Sedangkan lembar tes berbentuk uraian yang diberikan kepada siswa kelas IV MI Badang Jombang yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus dan dikerjakan oleh siswa secara individu. Instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Berdasarkan hal tersebut, terlebih dahulu instrumen diuji validitasnya sebelum digunakan. Uji validitas instrumen dilakukan oleh validator ahli yaitu dosen matematika dan guru matematika kelas VIII.

Adapun untuk menganalisis hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

- a. Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

(Purwanto, 2011)

Keterangan:

$NP$  = nilai persen yang dicari atau diharapkan

$R$  = skor mentah yang diperoleh guru

$SM$  = skor maksimum aktivitas yang diamati

$100\%$  = bilangan tetap

- b. Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk menghitung rata-rata belajar siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N} \quad (2)$$

(Sudjana, 2014)

Keterangan:

$M$  = nilai rata-rata peserta didik (*mean*)

$\sum X$  = nilai yang diperoleh individu

$N$  = banyaknya individu

Dengan persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Penelitian ini dianggap berhasil apabila telah terjadi peningkatan hasil belajar matematika dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pelajaran matematika. KKM yang digunakan di MI Badang Kabupaten Jombang adalah minimal 75. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebagai berikut 1). Aktivitas yang dilakukan guru dikatakan berhasil apabila mencapai > 75%; 2). Aktivitas yang dilakukan siswa dikatakan berhasil jika mencapai > 75% secara klasikal; sedangkan 3). Ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika telah mencapai > 75% secara klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian Tindakan Kelas, terlebih dahulu dilakukan validasi instrumen dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam siklus I. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Lembar Tes Siklus I

Soal	Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
Kalimat soal	Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan benar!	Tentukan bentuk paling sederhana dari pecahan di bawah ini !

Sedangkan instrumen siklus II tidak ada yang direvisi dari validator.

Setelah diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diperoleh data aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar sebagai berikut:

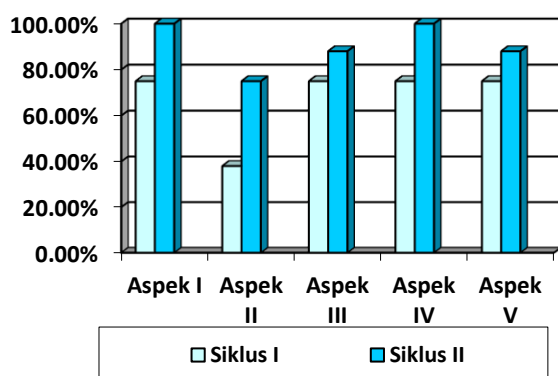
### 1. Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Guru memperkenalkan media <i>game mathventure</i> kepada siswa.	75%	100%
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi yang terdiri dari 2-3 siswa setiap kelompoknya.	38%	75%
3	Guru menginstruksi siswa untuk mempelajari materi pecahan yang ada di dalam media <i>game mathventure</i> .	75%	88%
4	Guru menginstruksi siswa untuk bermain media <i>game mathventure</i>	75%	100%
5	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	75%	88%
<b>Persentase rata-rata</b>		<b>68%</b>	<b>90%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dipresentasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 1.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh keterangan pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan selama pengamatan pada proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada siklus I diperoleh aspek I yaitu guru mampu memperkenalkan media *game mathventure* kepada siswa memperoleh hasil 75 % dan pada siklus II memperoleh hasil 100%. Sedangkan pada aspek II yaitu guru mampu membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi yang terdiri dari 2-3 siswa setiap kelompoknya juga mengalami peningkatan dari 38% ke 75%. Pada aspek ke III guru mampu menginstruksi siswa untuk mempelajari materi pecahan yang ada di dalam media *game mathventure* juga mengalami peningkatan dari 75% ke 88%. Pada aspek IV yaitu guru mampu menginstruksi siswa

untuk bermain media *game mathventure* mengalami peningkatan dari 75% ke 100%, Sedangkan pada aspek ke V guru mampu mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok juga mengalami peningkatan dari 75% ke 88%. Pada siklus II telah tercapai kriteria keberhasilan yaitu aktivitas guru telah mencapai  $\geq 75\%$

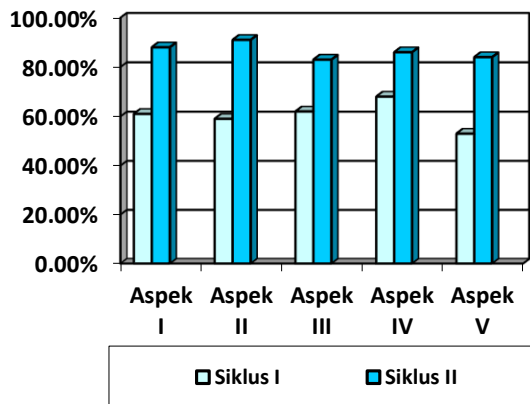
## 2. Aktivitas siswa

Aktivitas Siswa pada siklus I dan siklus II dapat ditabelkan sebagai berikut:

**Tabel 3.** Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II.

No	Aspek yang Diamati	Persentase %	
		Siklus I	Siklus II
1	Siswa mendengarkan tentang media <i>Game Mathventure</i> dari guru	64%	88%
2	Siswa berkelompok sesuai yang telah dibagikan oleh guru	59%	91%
3	Siswa mempelajari dan mendiskusikan materi pecahan yang ada di dalam media <i>Game Mathventure</i>	62%	83%
4	Siswa bermain media <i>Game Mathventure</i>	68%	86%
5	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	53%	84%
<b>Persentase rata-rata</b>		<b>61%</b>	<b>86%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dipresentasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

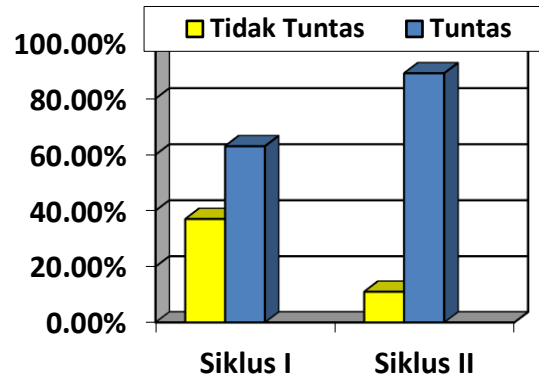


**Gambar 2.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 61% dengan kriteria Cukup Baik dan pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan kriteria sangat Baik. Pada siklus II telah tercapai kriteria keberhasilan yaitu aktivitas siswa telah mencapai  $\geq 75\%$ .

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I, dari 19 siswa terdapat 12 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II diperoleh data dari 19 siswa terdapat 17 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Adapun hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:

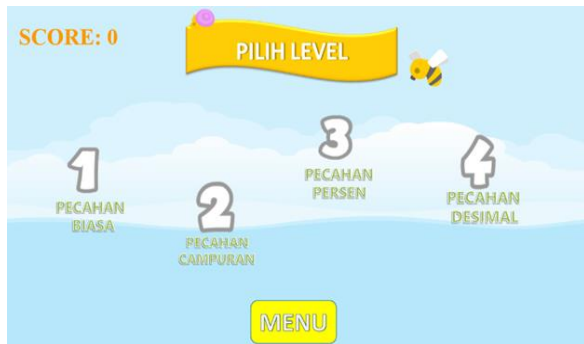


**Gambar 3.** Diagram Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 63,15% dan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 89,47%. Hasil yang belum mencapai ketuntasan belajar disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran matematika metode diskusi atau berkelompok yang dilaksanakan di laboratorium menggunakan media *game* berbasis komputer.

Pada waktu pelaksanaan penelitian pertama kali guru memperkenalkan media *game mathventure* di depan kelas, sedangkan siswa di meja menggunakan komputer yang sudah diinstal media tersebut, kemudian guru membagi kelompok untuk berdiskusi dan dilanjutkan dengan menjelaskan materi yang disampaikan pada pertemuan siklus pertama. Setelah mendapat penjelasan dari guru baru siswa bermain *game mathventure*, dilanjutkan dengan presentasi yang diikuti siswa. Siswa antusias dalam bermain *game* dikarenakan *game* tersebut

sesuai dengan karakteristik siswa yang senang dengan pembelajaran yang berupa cerita .



**Gambar 4.** Tampilan menu level permainan

*Game mathventure* sendiri memuat 3 menu yaitu materi, kompetensi dan pilihan level permainan. Pada pilihan menu materi terdapat 4 subpokok materi yaitu pecahan campuran, pecahan biasa, pecahan desimal, dan persen yang semuanya dilengkapi dengan contoh soal. Sedangkan pada menu kompetensi terdapat uraian kompetensi dasar dan indikator. Pada menu pilihan level permainan ada 4 sub yaitu pecahan biasa, campuran, persen dan desimal. Pada menu ini juga ditampilkan *score* sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengerjakan *game* dengan semangat dan menimbulkan ketertarikan siswa.



**Gambar 5.** Siswa didampingi guru dalam bermain *game*

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I didapati bahwa aktivitas guru masih terdapat kelemahan diantaranya sebagai berikut :

- a) Aspek I, guru memperkenalkan media *Game Mathventure* kepada siswa dikarenakan guru masih belum menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- b) Aspek II, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi dikarenakan guru belum mengkondisikan siswa agar tertib.
- c) Aspek III, guru menginstruksi siswa untuk mempelajari materi pecahan yang ada di dalam media *Game Mathventure* dikarenakan guru belum menyampaikan bahwa materi yang ada harus berdiskusi dengan kelompok.
- d) Aspek IV, guru menginstruksi siswa untuk bermain media *Game Mathventure* dikarenakan guru belum memberikan kesempatan untuk bertanya.



- e) Aspek V, guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok dikarenakan guru tidak menanggapi presentasi siswa.

Sehingga diperoleh persentase rata-rata total aktivitas guru dari setiap aspek pada siklus I melalui media *Game Mathventure* mencapai 68% dengan kriteria cukup baik. Hasil Belajar dari siklus I ini masih belum memenuhi kriteria keberhasilan karena persentase ketuntasan klasikal yang ditentukan oleh peneliti adalah 75% secara klasikal. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 63,15%.

Pada siklus II diketahui bahwa hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 89,47% dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,89.



**Gambar 6.** Tampilan Awal *Game mathventure*

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa pada siklus I dari 19 siswa terdapat 12 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak

tuntas. Siswa yang tidak tuntas dalam hasil belajar siswa dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran matematika metode diskusi atau berkelompok yang dilaksanakan di laboratorium dengan menggunakan media *game* berbasis komputer. Dalam pemberian materi pecahan khususnya pada sub bab menyederhanakan berbagai bentuk pecahan baik desimal, biasa, campuran, persen siswa dirasa masih kurang fokus dan cenderung lebih tertarik untuk segera memainkan *game* tersebut. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan, dari 19 siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus II terdapat 17 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 89,47% dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,89. Dalam siklus II ini siswa sudah lebih terbiasa dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk dapat melanjutkan setiap level dalam *game*, sehingga siswa dengan sendirinya siswa termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menggunakan media

pembelajaran *Game Mathventure* diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Melalui media pembelajaran *Game Mathventure* guru dapat mengelola pembelajaran di kelas IV MI Badang Jombang pada materi pecahan.
2. Melalui media pembelajaran *Game Mathventure* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Badang Jombang pada materi pecahan.

Agar proses pembelajaran berjalan maksimal diperlukan saran diantaranya:

1. Guru hendaknya dapat menerapkan media pembelajaran berupa *game* dan menguasai kondisi kelas agar tidak gaduh selama proses pembelajaran.
2. Dalam membuat media pembelajaran ini diperlukan analisis terlebih dahulu untuk menentukan RAM yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada lembaga STKIP PGRI Jombang dan P3M yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta pihak sekolah MI yang berkenan memberikan tempat penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hernawan, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Heryati, & Dadi, O. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI TPH SMK Negeri 1 Tanah Miring Melalui Metode Pemberian Tugas. *Musamus Journal Of Mathematics Education*, 2(1), 43–49.

Lestari, N., & Suryani, D. R. (2019). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal Of Mathematics Education*, 1(2), 74–79.

Purwanto, N. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sudjana, N. (2014). *Dasar dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suryani, N. dkk (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Taufik, A. R. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi*

- Statistika Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Abdul. Musamus *Jurnal of Mathematics Education*, 2(1), 22–31.
- Taufiq, A. (2014). *Pendidikan Anak di SD*. In: Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.