

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM WORDWALL* TEMA 5
PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI 01 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Naomi Yuni Herlina Manurung

NIM: 06131181924008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM WORDWALL* TEMA 5
PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI 01 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Naomi Yuni Herlina Manurung

NIM: 06131131924008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM WORDWALL TEMA 5
PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI 01 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Naomi Yuni Herliua Manurung

NIM: 06131181924008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumartani, M.Pd

NIP. 195901011986032001

Ketua Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM WORDWALL TEMA 5
PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI 01 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Naomi Yuni Herlina Manurung

NIM: 06131181924008

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 21 Januari 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd



2. Anggota : Vina Amilia Suganda, M.Pd.



Palembang, Januari 2023



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naomi Yuni Herlina Manurung

NIM : 06131181924008

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Berbasis *Platform Wordwall* Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Tema 5

Pahlawanku Guna Memperkuat Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Naomi Yuni Herlina Manurung

06131181924008

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas berkat, rahmat, serta kasih dari Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menikmati dunia perkuliahan. Atas izin Tuhan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Dengan rasa syukur, hormat dan kasih, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ibu Sondang H. Sormin dan Bapak Alm. Aiptu Parlindungan Manurung yang telah memberikan kepercayaan dan semangat kepada saya dan tidak pernah lelah memberikan yang terbaik untuk hidup dan pendidikan saya, selalu senantiasa mendoakan sehingga anakmu telah sampai di titik ini.
2. Saudara/I tersayang, Juli Albert Holong Manurung, Tiara Agnes Yulita Manurung, dan Haposan Manurung yang selalu memberikan sukacita dan semangat serta hal baik untuk saya.
3. Sepupu dekat saya Jenny Siagian, S.Pd., Franky Butar-Butar, S.Kom., Lena Siagian, S.Pd., Eben Esser Sembiring, Chintia Siagian, A.Md. A.B. Hanna Butar-Butar, S.E. yang telah memberikan kontribusi dalam perkuliahan saya.
4. Keluarga besar SDN 01 Palembang terkhusus Ibu Rahma Danniarti, M.Pd., Ibu Fariyus Nizayanti, S.Pd. SD dan Ibu Elva Sriyani, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Wali Kelas IV yang telah mendukung dan memberikan arahan pada penelitian yang saya laksanakan.
5. Reza selaku partner yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan dalam tiap rencana saya.
6. Sahabat kecil saya Risa Oktena, S.Pd.
7. Sahabat dekat saya sejak masa sekolah Destri Suci Mawarni dan Yasi Ria Sari.
8. Sahabat dekat saya dimasa kuliah Cahaya Digna Anugrah, Dea Fitsia Sanzela, Anisa Oktarina, dan Fenny Alya Ramadhani yang banyak membantudalam masa kuliah.
9. Teman-teman PGSD 2019 Universitas Sriwijaya yang telah berbagi kenangan yang berharga dibangku perkuliahan

10. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang saya banggakan
11. Kepada diri saya sendiri yang telah berhasil melalui banyak rintangan dalam setiap masalah dalam dunia perkuliahan, percaya diri, dan selalu memberikan yang terbaik selama ini.

MOTTO

**“KAMU ADALAH TERANG DUNIA, KOTA YANG TERLETAK DI
ATASGUNUNG TIDAK MUNGKIN TERSEMBUNYI”**

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Interaktif Berbasis *Platform Wordwall* Tema 5 Pahlawanku Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Januari 2023



Naomi Yuni Herlina Manurung
06131181924008

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	III
PERNYATAAN.....	IV
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	V
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
11.2 Batasan Masalah.....	6
11.3 Rumusan Masalah.....	6
11.4 Tujuan Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pendidikan Karakter.....	8
2.1.1 Hakikat Pendidikan.....	8
2.1.2 Hakikat Karakter.....	9
2.1.3 Hakikat Pendidikan Karakter.....	10
2.3.4 Nilai-Nilai Pendidikan Karakter.....	11
2.1.5 Tujuan dan Fungsi Karakter.....	15
2.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	17
2.2.1 Lahirnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	17
2.2.2 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	20

2.2.3 Pentingnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	20
2.3 Hakikat Media Pembelajaran.....	21
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.3.2 Peran dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2.3.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	26
2.3.4 Media Audio Visual.....	27
2.3.4 Manfaat Media Audio Visual.....	28
2.4 Aplikasi <i>Wordwall</i>	29
2.4.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	29
2.4.2 Kelebihan Aplikasi <i>Wordwall</i>	31
2.4.2 Kekurangan Aplikasi <i>Wordwall</i>	31
2.5 Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian.....	33
3.1.1 Penelitian Pengembangan.....	33
3.1.2 Lingkup Penelitian dan Pengembangan.....	34
3.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.3 Subjek Penelitian.....	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Wawancara.....	36
3.4.2 Kuesioner (Angket).....	37
3.4.3 Validasi Ahli.....	42
3.5 Teknik Analisis Data.....	44
3.5.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli.....	44
3.5.2 Analisis Kemenarikan Media <i>Game</i> Edukasi.....	45
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47

4.1	Hasil.....	47
4.1.1	Deskripsi Prototipe Produk.....	47
4.1.2	Hasil Uji Lapangan.....	70
4.2	Pembahasan.....	82
BAB V	85
KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	85
DAFTAR RUJUKAN	87
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Menurut Kemendiknas (2011)	12
Tabel 2. Perbandingan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berdasarkan Periode.....	18
Tabel 3. Angket Penilaian Peserta Didik	37
Tabel 4. Angket Penilaian Guru.....	39
Tabel 5. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	43
Tabel 6. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 7. Kriteria Kevalidan Media	45
Tabel 8. Kriteria Kemenarikan Media	46
Tabel 9. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	48
Tabel 10. Tujuan Pembelajaran	49
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif.....	70
Tabel 12. Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	72
Tabel 13. Hasil Respon Wawancara Peserta Didik.....	73
Tabel 14. Hasil Pengisian Angket Respon Guru.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Game Pecah Balon</i>	29
Gambar 2. Tampilan Papan Peringkat	30
Gambar 3. Tampilan Menu Pengaturan	30
Gambar 4. Pendekatan ADDIE.....	35
Gambar 5. Tampilan <i>Game Interaktif</i>	51
Gambar 6. Tampilan Folder <i>Play Kiddos</i>	52
Gambar 7. Tampilan Awal <i>Wordwall.net</i>	53
Gambar 8. Tampilan Menu <i>Sign In Wordwall.net</i>	54
Gambar 9. Tampilan Menu Utama <i>Wordwall.net</i>	55
Gambar 10. <i>Template</i> Dalam <i>Wordwall</i>	56
Gambar 11. Tampilan <i>Template Match Up</i>	57
Gambar 12. Tampilan Permainan Yang Telah Diganti <i>Template</i>	57
Gambar 13. Tampilan Awal <i>Game Maze Chase</i>	58
Gambar 14. Tampilan <i>Game Maze Chase</i>	59
Gambar 15. Tampilan Awal Anagram.....	60
Gambar 16. Tampilan Anagram.....	60
Gambar 17. Tampilan Awal Pesawat Terbang	62
Gambar 18. Tampilan Pesawat Terbang.....	62
Gambar 19. Tampilan Awal Random Wheel.....	63
Gambar 20. Tampilan <i>Random Wheel</i>	64
Gambar 21. Tampilan Awal <i>Find The Match</i>	65
Gambar 22. Tampilan <i>Find The Match</i>	65
Gambar 23. Tampilan Awal <i>Gameshow Quiz</i>	66
Gambar 24. Tampilan <i>Gameshow Quiz</i>	67
Gambar 25. Tampilan Buku Panduan.....	68
Gambar 26. Tampilan Data Diri Peneliti Dalam Buku <i>Play Kiddos</i> ..	68
Gambar 27. Uji Coba Kepada Peserta Didik	71
Gambar 28. Pengisian Angket Oleh Peserta Didik	73
Gambar 29. Menampilkan Media Kepada Guru	81

Gambar 30. Guru Melakukan Penilaian.....	82
Gambar 31. Tampilan Bagian Buku	130
Gambar 32. Tampilan Bagian Menu Pada Buku	130
Gambar 33. Tampilan Petunjuk Permainan Pada Buku.....	130
Gambar 34. Aturan Main Dalam Buku Panduan	131
Gambar 35. Komponen-Komponen Penting Permainan Dalam Buku Panduan.....	131
Gambar 36. Tampilan Gambar Pada Buku Panduan Sebelum Revisi.....	132
Gambar 37. Tampilan Gambar Pada Buku Panduan Setelah Revisi	132
Gambar 38. Waktu Permainan Setelah Di Revisi	132
Gambar 39. Nilai Pancasila Sebelum Di Revisi.....	133
Gambar 40. Nilai Pancasila Setelah Di Revisi.....	133
Gambar 41. Tamplan Pengaturan Waktu Nilai Pancasila Sebelum Di Revisi.....	133
Gambar 42. Tampilan Pengaturan Waktu Nilai Pancasila Setelah Di Revisi.....	134
Gambar 43. Permainan Pahlawan Indonesia Sebelum Revisi	134
Gambar 44. Permainan Pahlawan Indonesia Setelah Revisi.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul.....	98
Lampiran 2. Permohonan SK Pembimbing	99
Lampiran 3. SK Pembimbing	100
Lampiran 4. Lembar Pengesahan Proposal.....	102
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 6. Permohonan Surat Izin Penelitian	107
Lampiran 7. SK Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	108
Lampiran 8. SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	109
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	110
Lampiran 10. Lembar Permohonan Validator Ahli Media	117
Lampiran 11. Angket Validasi Ahli Media.....	118
Lampiran 12. Lembar Permohonan Validator Ahli Materi.....	121
Lampiran 13. Angket Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 14. Angket Respon Guru	125
Lampiran 15. Bukti Plagiat	129
Lampiran 16. Dokumentasi.....	130
Lampiran 17. Dokumentasi Hasil Revisi Ahli Media.....	132
Lampiran 18. Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	135
Lampiran 19. Bukti Perbaikan Ujian Skripsi	142
Lampiran 20. Izin Penjilidan.....	143

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE GAME-BASED LEARNING MEDIA
BASED ON WORDWALL PLATFORM THEME 5 MY HEROES IN CLASS
IV STUDENTS OF SD NEGERI 01 PALEMBANG**

Oleh:

Naomi Yuni Herlina Manurung

06131181924008@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Siti Dewi Maharani

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* interaktif dengan menggunakan *platform wordwall.net* pada tema 5 Pahlawanku dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 02 Palembang serta untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran *game* interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi serta uji coba pada guru kelas IV C untuk dimintai respon. Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi adalah 86,9% dengan kategori sangat valid. Hasil yang didapat dari guru setelah mengisi angket adalah 93,33% sedangkan peserta didik adalah 86,22% dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, *wordwall*.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE GAME-BASED LEARNING MEDIA
BASED ON WORDWALL PLATFORM THEME 5 MY HEROES IN CLASS
IV STUDENTS OF SD NEGERI 01 PALEMBANG**

By:

Naomi Yuni Herlina Manurung

06131181924008@student.unsri.ac.id

Supervisor: Siti Dewi Maharani

siti_dewi_maharani@fac.unsri

Elementary School Teacher Education

Faculty of Teacher Training and Education

Sriwijaya University

ABSTRACT

This study aims to develop interactive game-based learning media using the wordwall.net platform on the theme 5 My Heroes with the Citizenship Education subject at SD Negeri 02 Palembang and to determine the validity and attractiveness of interactive game learning media. The type of research used is Research and Development (R&D). The research procedure used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was validated by media expert validators and material experts as well as trials on class IV C teachers to be asked for responses. The results of the assessment by media experts and material experts are 86.9% which are included in the very valid category. The results obtained from the teacher after filling out the questionnaire were 93.33% while the students were 86.22% and were in the very interesting category.

Keywords: *Development, learning media, wordwall*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 5.0 yang ditandai dengan peningkatan konektivitas, interaksi, dan pengembangan sistem, teknologi digital dan informasi, kecerdasan buatan dan virtualisasi. Teknologi informasi dan komunikasi tertentu juga berdampak pada berbagai kehidupan karena batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lain yang menjadi semakin konvergen (Nilasari, 2020:1). Dalam era *society* 5.0 masyarakat dihadapkan dengan teknologi yang memungkinkan pengaksesan dalam ruang maya yang terasa seperti ruang fisik (Nastiti, dkk, 2020:64). Menurut Skobelev & Borovik (dalam Nastiti, dkk, 2020: 62) menyatakan bahwa gagasan *society* 5.0 dikembangkan oleh pemerintahan Jepang. Gagasan yang dilakukan oleh masyarakat 5.0 tidak hanya memiliki fokus pada faktor manufaktur, tetapi mereka juga menggunakan integrasi ruang fisik dan virtual untuk menyelesaikan suatu permasalahan sosial. Masalah dalam dunia pendidikan adalah salah satu dampak yang mendasar dari kesulitan yang ditimbulkan oleh revolusi industri 5.0.

Dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan digitalisasi sistem pendidikan yang semakin berkembang mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat dan masif. Untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, tantangan revolusi industri 5.0 harus dapat dikemas dan dipersiapkan dengan matang. Proyeksi kurikulum pendidikan telah mencantumkan beberapa substansi utama sebagai persiapan menghadapi tantangan di era 5.0, yaitu 1) pengajaran karakter; 2) kemampuan berpikir kritis; 3) kemampuan untuk dapat menggunakan teknologi pada zaman itu (Sukarno, 2020:32-33). Sejalan dengan hal tersebut menurut Nilasari (2020) sangat diperlukan pendidikan yang dapat menghasilkan generasi yang berdisiplin tinggi, kreatif, inovatif, dan siap menghadapi revolusi industri 5.0.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas agar nantinya dapat berkontribusi bagi pembangunan bangsa dan Negara Indonesia adalah melalui dunia pendidikan. Pendidikan karakter merupakan salah satu jenis pendidikan yang diharapkan mampu membantu bangsa dan Negara maju di masa depan. (Mukhlas & Imron, 2021: 269-270). Menurut Zubaedi (dalam Mukhlas & Imron, 2021: 270) mengatakan bahwa Pendidikan karakter merupakan harta yang dapat

membedakan manusia dengan makhluk hidup lain, seperti hewan. Seseorang yang berkarakter baik adalah individu yang memiliki kepribadian baik secara pribadi maupun sosial.

Menurut Lickona (dalam Galuh, dkk, 2021: 8154) menyatakan bahwa ada sepuluh tanda perilaku manusia yang mengarah pada kehancuran suatu negara, misalnya terjadi kekerasan di kalangan kaum muda, penipuan sosial, penghinaan yang melebar luas dikalangan guru dan orang tua. Efek dari dampak kelompok teman pada demonstrasi kekejaman, keraguan dan cemoohan, melakukan pelanggaran bahasa, sikap yang tidak kooperatif, berkurangnya kesadaran tentang harapan orang lain terhadap individu dan penduduk, memajukan cara perilaku yang sia-sia, dan mengabaikan peraturan atau norma.

Peserta didik sekolah dasar di Indonesia mengalami krisis pendidikan moral dan nilai, sedangkan mereka adalah calon pemimpin masa depan bangsa (Galuh dkk, 2021: 5170). Sejalan dengan hal itu menurut Dewi dkk (2021: 74) menjelaskan bahwa salah satu cara yang ditempuh untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui lembaga pendidikan khususnya sekolah. Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu proyek pendidikan yang mencakup tiga aspek proses pengembangan pribadi, yaitu (1) secara *metroschooling* yang secara konseptual berkontribusi pada ide-ide spekulatif; (2) pelatihan kurikuler menumbuhkan berbagai proyek-proyek instruktif serta model implementasinya dalam mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang dewasa berkarakter melalui landasan akademik; dan (3) dalam hal interaksi sosial, sekolah umum membantu daerah menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi. (Galuh dkk, 2021: 8154)

Sejalan dengan UUD 1945 Pasal 31 Bab XIII bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam UUD 1945. Kemudian di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Kristiawan (dalam Khotimah dkk, 2019: 358) berpendapat bahwa dampak kemajuan TIK dalam dunia pendidikan sangatlah luar biasa. Berbagai model pembelajaran

dengan memanfaatkan komputer seperti: *e-learning (electronic learning)*, *Computer Assisted Instruction (CBI)*, dan *e-teaching (electronic teaching)* sangat memungkinkan *menghandle* perkembangan dunia pendidikan. Model pembelajaran tersebut memungkinkan guru dan peserta didik mencari bahan pembelajaran sendiri langsung dari situs-situs di internet melalui komputer sebagai sarana belajar. Sejalan dengan hal tersebut dengan demikian dunia pendidikan termasuk yang sangat diuntungkan dari kemajuan teknologi karena memperoleh manfaat yang signifikan. Mulai dari eksplorasi materi-materi pembelajaran seperti literatur, jurnal dan buku, membangun forum-forum diskusi ilmiah, sampai konsultasi/diskusi dengan para pakar di dunia, semua itu dapat dengan mudah dilakukan dan tanpa mengalami sekat-sekat karena setiap individu dapat melakukannya sendiri (Khotimah dkk, 2019: 358)

Permasalahan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah masih rendahnya kualitas pembelajaran di Indonesia, khususnya pada proses belajar dan mengajar. Seiring permasalahan pendidikan di Indonesia, pengelolaan alat bantu belajar berupa media sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar (Wafiq dkk, 2021:448). Sejalan dengan hal itu menurut Al-Tabany (dalam Candra & Rahayu, 2021: 2312) berpendapat bahwa media digunakan sebagai salah satu komponen strategi pembelajaran, berupa wadah dari pesan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada penerima pesan, tujuannya yaitu terjadinya proses pembelajaran. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi peserta didik dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak menarik, dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan peserta didik mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan (Wafiq dkk, 2021: 448)

Penggunaan *smartphone*, *Ipad*, *playbook*, *tablet*, *pc*, dan sejenisnya lebih banyak digunakan saat ini karena berbagai alasan dan pilihan daripada *personal computer (PC)* yang ada di rumah (Putra dkk, 2016:46). Dijelaskan dalam Dunia Teknologi dan Gaya Hidup (dalam Putra dkk, 2016: 46) bahwa ada 4 alasan dengan peringkat tertinggi alasan orang memilih barang tersebut karena ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan dibawa saat berpergian (praktis). Selain itu ada banyak fitur *game* yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak *game* untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami anak yang masih dalam usia dini.

Menurut Costikyan (dalam Candra & Rahayu, 2021: 2312) menjelaskan bahwa *game* adalah sebuah karya seni di mana peserta didik disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Jusuf (dalam Gandasari & Pramudiani, 2021: 3690-3691) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan desain yang menggunakan strategi berbasis permainan, estetika, dan permainan yang menginspirasi, mempromosikan atau mengenalkan pembelajaran dan memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, gamifikasi sangat membantu pendidikan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *wordwall* adalah salah satu contoh teknologi yang berbasis *game* (Gandasari Pramudiani, 2021: 3691).

Dijelaskan menurut Sari & Yarza (2021:196) bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak *template* yang dapat digunakan oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut menurut Gandasari & Pramudiani (2021:3691) menjelaskan bahwa *wordwall* adalah alat evaluasi yang di dalamnya tersedia pilihan dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), teka-teki silang (*Crossword*), memilih kartu sebagai pasangan yang cocok (*matching pairs*), mencocokkan jawaban yang benar (*find the match*), dan pilihan lainnya yang serupa. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti berharap dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi interaktif, dapat lebih membantu guru dalam memberikan materi yang lebih komprehensif untuk setiap pelajaran dan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menarik.

Hal ini sejalan dengan hasil yang didapatkan pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan yang dilakukan pada bulan Maret 2022 lalu, didapatkan hasil bahwa sekolah sudah mulai menggunakan *platform Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan. Namun pada penerapannya masih kurang efektif dikarenakan beberapa guru masih kesulitan dalam menggunakan *platform* ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Berbasis Platform Wordwall Berbasis Platform Wordwall Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 5 Pahlawanku Guna Memperkuat Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Palembang*”

1.2 Batasan Masalah

Peneliti akan lebih terfokus karena adanya batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- 1) *Platform* yang dipilih untuk mengembangkan media *game* interaktif adalah *Wordwall* dengan bantuan *software Canva, Google*, buku guru dan buku siswa
- 2) Materi yang akan disajikan hanya pada Tema 5 Pahlawanku, Subtema 3 Sikap Kepahlawanan, Pembelajaran 2 dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- 3) Model Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah ADDIE

1.3 Rumusan Masalah

Dalam langkah suatu penelitian, perlu dirumuskan suatu masalah sebagai acuan. masalah yang dirumuskan secara khusus oleh penulis dengan berlandaskan latar belakang di atas, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi interaktif dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV yang valid
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi interaktif dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV yang menarik?"

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disajikan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi interaktif dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV yang valid.
2. Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi interaktif dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini dapat diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pengembangan media interaktif, dan secara praktis peneliti berharap hasil ini dapat menjadi mafaat sebagai berikut:

- 1) Bagi guru peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tambahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif baik secara daring maupun luring.

- 2) Bagi sekolah peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dalam pengembangan kurikulum dan media pembelajaran yang kreatif di masa yang akan datang.
- 3) Bagi peneliti, sebagai guru di masa yang akan datang hasil dalam penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penciptaan media pembelajaran yang lebih kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustian, N. O. dkk. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Fisikan Berbasis WEB Pada Konsep Temofinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA. *Pillar Of Physics Education*, 2, 12.
- Aidah, S. N., & Indonesia, T. P. K. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Vol. 57). Penerbit KBM Indonesia.
- Ar-Rahmah, A. N. (2021). *Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall. net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *BINTANG*, 2(1), 35-48.
- Anwar, M. (2015). *Filsafat pendidikan*. Kencana.
- Astuti, W. U. R. I. (2017). Hakikat Pendidikan. *Over The Rim*, 191-199.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKN SD. *Nusantara*, 2(1), 129-138.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Branch, R M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer Science & Business Media, LLC.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.

- Darmadi, H. (2020). *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn): konsep dasar strategi memahami ideologi pancasila dan karakter bangsa*. Animage.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter di Persekolahan. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 71-84.
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2 (2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>. [diakses di Indralaya, Indonesia 3 November 2022]
- Fajri, N., & Mirsal, M. (2021). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1)
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. (2013). Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal PPKn UNJ Online*, 1(2), 1-15.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).1-10.
- Galuh, A. D., Maharani, D., Meynawati, L., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi Nilai dan Moral dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5169-5178.

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Haryati, S. (2017). Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013. <https://lib.untidar.ac.id/wp-content/upload>. [diakses di Indralaya, Indonesia: 23 September 2022]
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635.
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153-8160.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Pusat Kurikulum dan Perbukuan*. Jakarta : Kemendiknas.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41-47.
- Kusnoto, Y. (2017). Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247-256.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019, July). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(1).
- Marzuki, I. (2017). Menelusuri Konsep Pendidikan Karakter dan Implementasinya di Indonesia. *Jurnal Didaktika*, 1(1).
- Musyadad, V. F., Saputro, A. N. C., Prihatmojo, A., Salamun, S., Subakti, H., Ritonga, M. W., ... & Yulianda, A. (2022). *Pendidikan Karakter*. Yayasan Kita Menulis.

- Mukhlas, M., & Imron, I. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Society 5.0. *Proceeding UMSURABAYA*, 1(1).
- Mulyoto, G. P., Miftahusyainan, M., Sos, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Mustoip, S. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1-5.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal, Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- Nasution, T. (2018). Membangun Kemandirian Siswa Melalui Pendidikan Karakter. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Nilasari, S. (2020, May). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 5.0 Terhadap Disiplin Kerja Guru. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Nurmalita, S. (2019). Hakikat Pendidikan dan Landasan Pendidikan.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif.

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050-8054
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- Permendikbud. No. 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- Permendiknas. No. 20 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, E. (2016). Pendekatan pendidikan karakter. *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.

- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5459-5467.
- Sa'adiyah, H. (2021). Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1). NEM
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.
- Siswinarti, P. R. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Bangsa Beradab. *Retrieved August, no.*
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian&Pengembangan*. Alfabeta.
- Sukarno, M. (2020, September). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Era Masyarakat 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional Milleneial 5.0 Fakultas Psikologi Umb*
- Sukmawati, H. (2013). Tripusat Pendidikan. *PILAR*, 4(2).
- Sumato, 2012. *Modul Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Suanto, S., & Nurdiyana, N. (2020). Implementasi Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 107-114.

- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Syamsunardi, S. P., & Syam, N. (2019). *Pendidikan Karakter Keluarga Dan Sekolah*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Syafril, M. P., & Zen, Z. (2019). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Prenada Media.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-ML.pdf>. [diakses di Indralaya, 16 Agustus 2022]
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.
- Uno, H. B. (2022). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wafiq, K., Rosyid, H., Kristari, A., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Dengan Model Prototipe. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 448-456.
- Wahono, M. (2018). Pendidikan Karakter: Suatu Kebutuhan Bagi Mahasiswa di Era Milenial. *Integralistik*, 29(2), 145-151.
- Suanto, S., & Nurdiyana, N. (2020). Implementasi Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 107-114.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.

- Syamsunardi, S. P., & Syam, N. (2019). *Pendidikan Karakter Keluarga Dan Sekolah*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Uno, H. B. (2022). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-Ml.pdf>. [diakses di Indralaya, 16 Agustus 2022)
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wafiq, K., Rosyid, H., Kristari, A., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Dengan Model Prototype. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 448-456.
- Wahono, M. (2018). Pendidikan Karakter: Suatu Kebutuhan Bagi Mahasiswa di Era Milenial. *Integralistik*, 29(2), 145-151.
- Yaumi, M. (2018). *Media&Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.