

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

**Fitriyani<sup>1\*</sup>, Awalina Barokah<sup>2</sup>, Bulan Kurniati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pelita Bangsa, Cikarang

\*Fitriyani@pelitabangsa.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the limited teaching materials in elementary schools and the lack of interactive learning media developed. This development research aims to produce a "Garudaku" board product and to find out the practicality and effectiveness of students towards the "Garudaku" board product in PKN subjects in grade V, so that the quality of learning at school is much more enjoyable and more able to hone students' abilities. in creative thinking. This study uses the type of learning design development research or RnD using the ADDIE model. The research subjects involved consisted of three experts (media experts, linguists and material experts) and fifth grade students. The results of this study resulted in the product "Garudaku" board which can be used to explain basic schooling as teaching materials for students who have meet the very good criteria with an average score of the three experts, namely 96.9% with the very feasible category and very practical criteria and the level of effectiveness with an average of 90% is in the very effective category. The teaching materials for the "Garudaku" board product are appropriate, practical and effective for use in Class V elementary school PKN learning. The development of interactive learning media is a solution for learning that involves students actively in the learning process. The purpose of this research is to create learning media to help increase creativity and interest in learning Citizenship Education (PKN).*

**Keywords:** *Interactive Learning, Creativity, PKN, Elementary School*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya keterbatasan bahan ajar di sekolah dasar dan belum dikembangkannya Media pembelajaran interaktif. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Papan "Garuda ku" dan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifitasan peserta didik terhadap produk Papan "Garuda ku" pada mata pelajaran PKN di kelas V, sehingga kualitas dalam pembelajaran di sekolah jauh menyenangkan dan lebih mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan desain pembelajaran atau RnD dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yang terlibat terdiri dari tiga ahli (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi) dan peserta didik kelas V. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk Papan "Garuda ku" yang dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar sebagai bahan ajar peserta didik yang telah memenuhi kriteria sangat baik dengan skor rata-rata dari ketiga ahli yaitu 96,9% dengan kategori sangat layak dan kriteria sangat praktis dan tingkat keefektifitasannya dengan rata-rata 90% berada dalam kategori sangat efektif. Bahan ajar produk Papan "Garuda ku" sudah layak, praktis dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKN kelas V sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif adalah solusi bagi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kreativitas dan minat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

**Keywords:** *Pembelajaran Interaktif, Kreativitas, PKN, Sekolah Dasar*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang sangat berpengaruh dalam menjamin kemajuan bangsa dan negara. Di Indonesia, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional, hal ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi “Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Depdiknas, 2003).

Era abad 21 merupakan era globalisasi yang menuntut manusia untuk memiliki pemikiran jernih, kreatif, kritis, mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik. Untuk itu dibutuhkan suatu keterampilan yang dapat membantu memecahkan masalah. Keterampilan dalam memecahkan masalah berhubungan erat dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills*. Sebagaimana tuntutan abad 21 siswa diharapkan dapat memiliki keterampilan berpikir 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*), di dalam keterampilan 4C terdapat satu keterampilan berpikir yang sangat diutamakan untuk dikembangkan pada bidang pendidikan adalah keterampilan berpikir kreatif (Tendrita et al., 2016).

Pengembangan kemampuan peserta didik terutama dalam pembelajaran PKN merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Aspek pembelajaran PKN di Sekolah Dasar (SD) dapat diperoleh peserta didik dengan mudah yaitu jika mampu menguasai keterampilan dalam berpikir serta aktif dalam setiap pembelajarannya. Melalui pembelajaran HOTS peserta didik akan mampu membedakan ide, memecahkan masalah serta mampu meningkatkan keaktifannya di dalam kelas. Kurikulum 2013 sebagai sarana dalam pencapaian HOTS sejak tingkat SD merupakan upaya yang sangat bagus dalam meningkatkan kualitas berpikir siswa. Sehingga para siswa akan lebih berpikir kreatif dalam mengembangkan sebuah ide.

Terdapat banyak jenis media yang bisa digunakan pada proses belajar matematika. Namun untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, media permainan menjadi solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Karena permainan merupakan suatu hal yang dapat dimainkan dengan mengacu pada aturan tertentu untuk

menghasilkan pemenang, yang umumnya untuk bersenang-senang (Nurdiana & Suryadi, 2017). Media papan “Garuda Ku” termasuk kedalam jenis media board game, menjelaskan board game sebagai permainan yang dilengkapi dengan peralatan dan bagian-bagian yang dapat digerakan dan diletakkan diatas permukaan pada bagian yang diberi tanda kemudian dimainkan dengan aturan yang telah ditentukan. Board game adalah permainan yang dilaksanakan diatas bidang datar dilengkapi dengan aturan yang telah ditentukan, yang mana pemain harus melalui track untuk menyelesaikan materi yang disajikan sebagai misi dalam permainan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan permainan yang dimainkan diatas bidang datar yang dilengkapi dengan beberapa alat dan bagian yang harus diletakkan, dijalankan atau digerakkan untuk melalui track yang telah ditandai dalam menyelesaikan misi permainan berdasarkan aturan yang telah ditentukan. Pengembangan media papan “Garuda Ku” ini tentunya berbeda dengan permainan jumanji pada umumnya, perbedaannya terletak pada desain, peralatan dan isi materi yang mampu membantu peningkatan hasil ketuntasan belajar siswa meningkat.

Menurut (Prasetyo & Wijaya, 2019) media permainan papan ini dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. Melalui media permainan, pembelajaran PKN akan lebih menyenangkan sebab tidak membebani siswa dan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar, karena permainan merupakan hal yang paling menyenangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut (Suprpto, 2013), kelebihan dan manfaat media permainan yaitu: 1. Menghilangkan kejemuhan dalam kegiatan belajar dikelas. 2. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa 3. Mencapai makna belajar melalui pengalaman siswa 4. Tujuan pembelajaran tercapai.

Sebagai pendidik juga harus mampu memberikan instrumen penilaian kepada siswa yang mengacu ke dalam kegiatan penyelidikan dan memecahkan masalah. Siswa diajak untuk mengeksplorasi serta berpikir kritis dalam mengerjakan soal. Pemberian soal dapat dituangkan ke dalam bentuk permainan dalam pembelajaran. Di dalamnya terdapat gambar, animasi dan video-video yang lebih efektif agar peserta didik tidak merasa bosan (Sintesa & Yulaikhah, 2022). Penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media papan “Garuda Ku” ini juga dapat dijadikan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran serta membantu siswa belajar secara terarah sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di kelas V didapatkan beberapa informasi yakni sebagai berikut; (1) Pembelajaran dilakukan berdasarkan kurikulum 2013 dengan menggunakan buku tematik terpadu. (2) Pada pembelajaran tatap muka materi disampaikan secara konvensional dan tugas diberikan dalam bentuk LKS sederhana. (2) Saat pembelajaran kurang adanya praktek percobaan, karena terbatasnya media pembelajaran. (3) Adanya kesulitan guru yaitu kurangnya pemahaman terhadap teknologi. Terkait bahan ajar yang digunakan, guru menilai bahwa masih sangat minim penjabaran materi serta kurangnya latihan soal yang diberikan kepada peserta didik. Penjelasan yang terdapat dalam buku pembelajaran terlalu singkat, sehingga guru harus memiliki inisiatif untuk menjelaskan lebih rinci kepada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa peserta didik sangat antusias belajar dengan berbantuan media atau alat peraga yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik.

## **METODE**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development /R&D*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru, menguji keefektifan produk baru. Bila produk baru telah teruji, maka produk tersebut akan lebih mudah, lebih cepat digunakan dalam pekerjaan sehingga kualitas dan kuantitas produk hasilkerja akan lebih meningkat (Saputro, 2017)

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan desain pembelajaran (*Instructional Design*) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Jumaidin Budaeng dkk, 2017). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jatireja 04 Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian pada pengembangan ini meliputi tiga orang validator yang terdiri dari validator uji ahli media, validator uji ahli bahasa, validator uji ahli materi dan sasaran pemakai dari produk ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data ada 3 yaitu: Angket kebutuhan dalam pengembangan produk ini akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif berupa angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria kategori

penilaian untuk menentukan kualitas produk. Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media, bahasa, dan materi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert dan pengukuran yang merujuk pada buku karangan (Hayuwari, 2016) Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada rumus yang ada di bawah ini:

Rumus persentase yang digunakan, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai per aspek

f = Skor yang didapat

n = Skor maksimum

Untuk menentukan kriteria dalam menentukan hasil dari validasi, sebagai berikut :

**Tabel 1** Kriteria Hasil Validasi

<b>Presentasi nilai</b>	<b>Kriteria</b>
$0 \leq P < 25\%$	Tidak Valid
$26 \leq P < 50\%$	Kurang Valid
$51 \leq P < 75\%$	Valid
$76 \leq P \leq 100\%$	Sangat Valid

**Sumber:** Hayuwari, 2016

Menghitung angket yang telah terkumpul dari validator akan dihitung menggunakan skala likert sebagai alat ukur. Data yang telah didapat peneliti selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hasil layak atau tidaknya dari suatu produk yang dikembangkan.

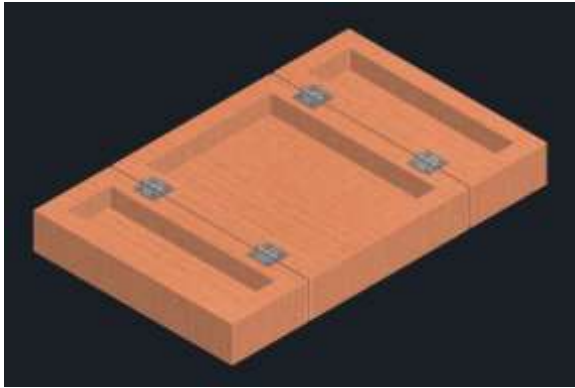
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan bahan ajar Produk media papan “Garuda ku”. Untuk mengembangkan Produk media papan “Garuda Ku”, peneliti menggunakan tahapan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development,*

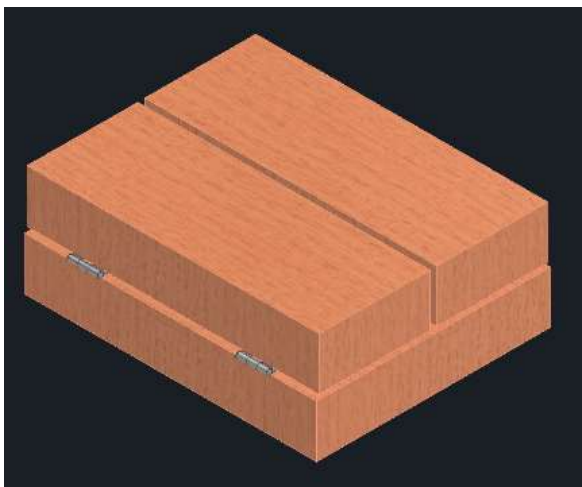
*Implementation, and Evaluation*). Tahapan pengembangan ini langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: Analisis digunakan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan bahan ajar media papan “Garuda Ku” sesuai kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu: analisis pendidik (guru). Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, penjelasan yang terdapat dalam buku pembelajaran terlalu singkat, sehingga guru harus memiliki inisiatif untuk menjelaskan lebih rinci kepada peserta didik. Selain itu, minimnya media pembelajaran untuk peserta didik menjadikan salah satu pemicu kurangnya pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa peserta didik sangat antusias belajar dengan media yang didalamnya terdapat unsur permainan, sehingga menarik perhatian dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik untuk memperoleh gambaran dalam membuat bahan ajar Produk media papan “Garuda ku” yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peserta didik. Media pembelajaran “Garuda Ku” adalah inovasi permainan yang dilaksanakan diatas papan berbentuk bidang datar sebagai tempat bermain. Media permainan ini merupakan sebuah permainan yang mampu diterapkan pada proses mempelajari mata pelajaran PKN. Permainan dipilih sebab materi PKN dapat dianalogikan sebagai langkah capaian yang mewakili sifat, penguatan dalam penyampaian materi, penguatan karakter serta implikasinya dengan kegiatan dan perilaku sehari-hari dilingkungan siswa yang disajikan sebagai isi pertanyaan dalam permainan dalam media “Garuda Ku” ini. Penerapan media permainan ini sangat cocok digunakan oleh siswa sekolah dasar, karena desain yang menarik mampu menarik perhatian serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Disamping itu, permainan menjadi aktivitas yang disukai siswa sekolah dasar karena bersifat menyenangkan dan diharapkan mampu membantu proses peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN Untuk menyusun media papan “Garuda Ku” ada beberapa tahapan dalam pengembangan produk yaitu:

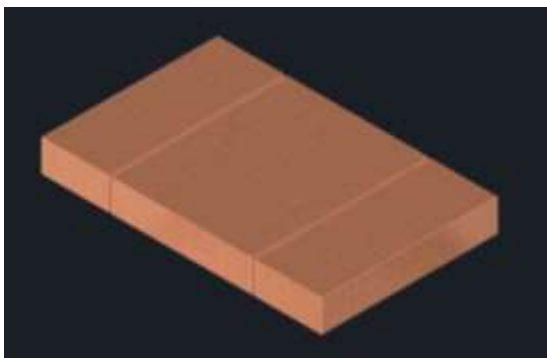
Bentuk 3D dari papan “Garuda Ku”



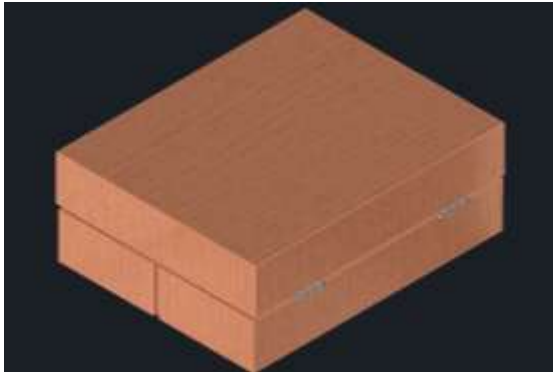
Gambar 1. Tampak Papan Terbuka



Gambar 2. Tampak Papan Tertutup



Gambar 3. Tampak Belakang Papan Terbuka



Gambar 4. Tampak Belakang Papan Tertutup

Cover merupakan gambaran dari materi yang akan disajikan, pada gambar 5 cover depan papan dan gambar 6 cover dalam papan.



Gambar 5. Cover Depan Papan



Gambar 6. Cover Dalam Papan

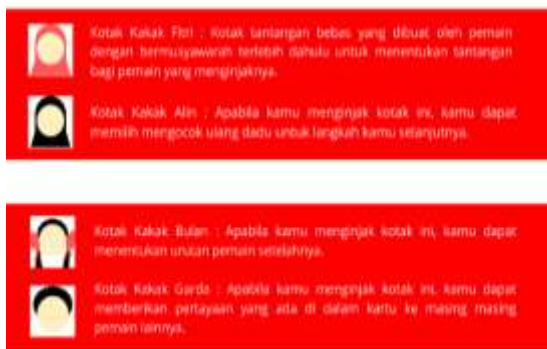
Petunjuk penggunaan merupakan arahan untuk menggunakan bahan ajar yang disajikan yang terdapat pada gambar 7.





Gambar 7. Petunjuk Peraturan Permainan

Pada gambar 8 terdapat Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan materi bahan ajar dan dijadikan target pencapaian tujuan pembelajaran.



Gambar 8. Petunjuk Permainan

Kartu materi yang didalamnya terdapat materi bahan ajar dengan jumlah 50 kartu. 10 kartu tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan, 10 kartu tentang konstitusi dan norma di masyarakat, 10 kartu tentang membangun jati diri dalam kebhinekaan, 10 kartu tentang negaraku Indonesia, 10 kartu tentang pola hidup bergotong royong. Pada tahapan ini, media yang sudah dibuat dengan menggunakan desain grafis *Canva* dan *Autodesk Inventor* kemudian diubah ke dalam bentuk *pdf* dan *jpg*. Langkah selanjutnya setelah Produk media papan “Garuda ku” dibuat adalah melakukan validasi produk. Validasi produk ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk melakukan penilaian terhadap kelayakan produk ini pada mata pelajaran PKN kelas V sekolah dasar. Sedangkan untuk melakukan penilaian terhadap kepraktisan Produk media papan “Garuda ku” ini, peneliti menggunakan angket penilaian kepada

pendidik atau wali kelas V sekolah dasar dan peserta didik kelas V. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **Analisis Uji Kelayakan Produk Media**

Produk Media Papan “Garuda Ku” yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator. Validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah dilakukan penilaian oleh setiap validator, kemudian dilakukan analisis pada lembar hasil validasi oleh tiga ahli tersebut. Maka hasil validasi instrumen yang diperoleh adalah rerata total dari semua aspek penilaian. Media Papan “Garuda Ku” dikatakan valid apabila memperoleh dan memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian. Adapun dikatakan valid jika memenuhi kriteria minimal 51-75 %. Berdasarkan hasil validasi dari tiga orang validator diperoleh nilai sebesar 96,9% sehingga Papan “Garuda Ku” tersebut berada pada kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Papan “Garuda Ku” dapat dikatakan sangat valid dan layak digunakan.

#### **Analisis Uji Kepraktisan Media**

Uji kepraktisan dilakukan pada produk media papan “Garuda ku” yang telah dikembangkan peneliti. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mudah atau tidaknya penggunaan produk tersebut kepada pendidik dan peserta didik. Pengujian ini dilakukan secara tatap muka di ruangan kelas V. Adapun analisis angket respon pendidik dan peserta didik terhadap produk media papan “Garuda ku” adalah sebagai berikut:

**Tabel 3** Kepraktisan Pendidik dan Peserta Didik

No.	Nama	Nilai
1.	Pendidik	90
2.	Peserta Didik	85,8
Hasil Rata-rata		87,9

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahan ajar produk Media papan “Garuda Ku” dikatakan praktis apabila jika memenuhi kriteria minimal praktis sama dengan atau lebih dari 75. Berdasarkan hasil rata-rata respon guru dan peserta didik diperoleh nilai sebesar 87,9 yang berarti produk media papan “Garuda ku” yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kriteria sangat praktis.

#### **Analisis Nilai Keefektifitasan Media**

Hasil tes belajar peserta didik dilakukan untuk menguji keefektifan pada soal pada mata pelajaran tersebut. Untuk menguji keefektifitasan maka dilakukan pengujian terhadap peserta didik sebanyak 40 orang. Peserta didik tersebut

diminta untuk mengerjakan soal pada produk media papan “Garuda ku” yang telah divalidasi oleh validator. Hal ini dilakukan supaya mengetahui keefektifitasan soal yang telah dikembangkan. Dapat disimpulkan bahan ajar Papan “Garuda Ku” dikatakan efektif apabila jika memenuhi kriteria minimal efektif sama dengan atau lebih dari 70. Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik diperoleh nilai sebesar 90% yang berarti produk media papan “Garuda Ku” yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kriteria sangat efektif.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan Produk media papan “Garuda ku” ini dikembangkan dengan memperhatikan materi pembelajaran, kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Untuk membuat Produk media papan “Garuda ku” yaitu merancang media dengan didesain menggunakan desain grafis kemudian media diubah ke dalam bentuk *pdf* (*Portable Document Format*) sebagai panduan media peraga yang bisa digunakan dalam menyelesaikan soal dan pertanyaan-pertanyaan dari pembelajaran PKN. Media papan “Garuda Ku” yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta respon dari guru kelas V dan di uji cobakan ke peserta didik yang terdiri dari 40 orang peserta didik. Kualitas Produk media papan “Garuda Ku” ini telah mencapai standar kelayakan dan kepraktisan penggunaan dalam pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, pendidik dan peserta didik. Ruang lingkup PKN ini menjadi salah satu sarana pendekatan pada hakikat pendidikan PKN, seperti yang dikemukakan oleh (Rahman et al., 2023) bahwa hakikat PKN di sekolah dasar adalah sebagai proses pembentukan karakter peserta didik agar mampu berperan dan bertanggung jawab sebagai warga negara Indonesia serta mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Pembelajaran PKN menjadi lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Pernyataan tersebut didasari oleh salah satu 34 pendapat ahli yaitu Bruner yang mengungkapkan, bahwa dalam mempelajari ilmu matematika, anak-anak akan melalui tiga tahap, yaitu (1) enactive (belajar dengan cara memanipulasi benda konkret), (2) iconic (belajar melalui gambar), dan (3) simbolic (belajar dengan simbol atau lambang). Sehingga dalam mempelajari pembelajaran, anak akan lebih mudah paham apabila dibantu dengan media pembelajaran (Mashuri, 2019). Pembelajaran PKN juga berisikan tentang pembentukan nilai karakter siswa, untuk bisa membentuk nilai kemandirian dan karakter yang bertanggung jawab. (Fitriyani et al., 2023) Dari konsep tersebut, media pembelajaran

dapat disimpulkan sebagai alat atau perantara yang membantu guru dalam mentransfer pengetahuan serta memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahamannya terkait materi pembelajaran PKN.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi diperoleh nilai keseluruhan rata-rata adalah 96,9% pada kriteria sangat valid. Dari pengembangan bahan ajar Produk media papan “Garuda Ku”. Dari hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik pada media papan “Garuda Ku” yaitu dengan memberikan angket kepada guru dan 40 orang peserta didik diperoleh nilai keseluruhan rata-rata yaitu 87,9% berada pada kriteria sangat praktis. Sedangkan berdasarkan hasil uji keefektifitasan dilakukan pengujian soal kepada 40 peserta didik yang diperoleh nilai rata-rata 90% berada pada kriteria sangat efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fitriyani, F., Kurnia, I. R., & Saripah, S. (2023). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Persari Siaga di Sekolah Dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(1), 1–9.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(2), 39–44.
- Prasetyo, A., & Wijaya, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan “Jumanji Physics” Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma 17agustus1945 Surabaya. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL)*, 8, SNF2019-PE.
- Rahman, A. A., Sianipar, D., Affrida, E. N., Baiti, N., Khasanah, F., Junaidi, A., Hutapea, B., Wahidin, A. J., Fadillah, A., & Purba, S. (2023). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Global Eksekutif Teknologi.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sintesa, N., & Yulaikhah, S. (2022). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENILAIAN PEMBELAJARAN MELALUI PENYUSUNAN DIGITAL STUDENTS'WORKSHEET. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(1), 21–35.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1.

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 3 No 2 (2023) 540-551 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v3i2.5000

Tendrita, M., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2016). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Remap Think Pair Share The Empowerment of Creative Thinking Skills through Remap Think Pair Share. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 285–291.