



PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN MUATAN PPKn TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD

Mora Fatma¹
Indros Piliati¹
Budiarti¹
Iwan Putra¹
Molli Wahyuni¹
Masrul¹

¹Pendidikan Dasar, Pasca Sarjana, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jalan Tuanku Tambusai No. 23,
Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar, Riau, Indonesia
E-mail: morafatma1985@gmail.com

Artikel diterima: 20 Desember 2021; Artikel disetujui: 31 Mei 2022

Abstract: This research aims to determine whether the educational game influences the learning interests of grade V students of SDN 018 Ujungbatu in the content of Civics Education (PPKn). The type of research used in this study is correlational research with a quantitative approach. The population and samples used in this study were 20 students of SDN 018 Ujungbatu. The research instruments used are questionnaires on media use and questionnaires for students' interest in learning. Several tests had been used before the hypothesis test, namely the normality and linearity tests. The hypothesis test used linear regression after it was proven that the data meets the elements of normality and linearity of the data. Based on the results of a simple regression test, the value of the educational game was obtained, an addition of 0.383. Further, with a significance value of 5%, the t_{value} showed 2.105 > t_{table} of 2.093. It can be concluded that the educational game influenced the learning interests of grade V students of SDN 018 Ujungbatu as an innovation in PPKn learning.

Keywords: educational games; student's interest; learning innovation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game* edukasi pada muatan PPKn terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujungbatu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sample yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 20 siswa, yaitu siswa SDN 018 Ujungbatu. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket penggunaan media dan angket minat belajar siswa. Uji prasyarat melalui uji normalitas dan uji linieritas. Uji hipotesis menggunakan regresi liner setelah terbukti data memenuhi unsur normalitas dan linieritas data. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana diperoleh nilai *game* edukasi terjadi penambahan sebanyak 0,383. Uji lanjut yang dilakukan yaitu pada nilai signifikansi 5%, nilai t menunjukkan nilai t_{hitung} 2,105 > t_{tabel} sebesar 2,093. Dapat disimpulkan *game* edukasi memberikan pengaruh pada minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujungbatu sebagai inovasi pembelajaran muatan PPKn.

Kata kunci: *game* edukasi; minat belajar; inovasi pembelajaran

PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah isu yang menarik untuk diperbincangkan. Inovasi sendiri merupakan sebuah perubahan suatu sistem dari yang belum sempurna menjadi sistem yang sempurna (Hapsari & Fatimah, 2021; Hasanah, 2014). Inovasi pembelajaran merupakan proses belajar pada siswa yang sudah dirancang, dikembangkan, dan dikelola dengan kreatif, menerapkan berbagai macam pendekatan ke arah yang lebih baik untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif terhadap siswa (Hapsari & Fatimah, 2021; Sani, 2013). Dalam konteks inovasi yang disruptif, perlu sebuah perubahan dalam dunia pendidikan sebagaimana pendidikan menjadi lebih modular dan terjadi pemindahan dari kelas ke lingkungan informal, rumah, dan internet (Kristiawan & Rahmat, 2018; Mulyasa dkk., 2016).

Teknologi tersebut mendorong perubahan mendasar pendidikan yang mau tidak mau membuat perubahan mulai dari integrasi, adaptasi hingga adopsi. Masalah pada intinya adalah bahwa teknologi tidak dapat efektif sampai kurikulum diubah secara mendasar untuk memungkinkan teknologi tertentu diintegrasikan dengan cara yang bermakna (Taghizadeh & Hasani Yourdshahi, 2020). Namun, jika kurikulum tidak akan diubah sampai setiap teknologi terbukti efektif, ini adalah kebuntuan dan kontra-produktif untuk maju.

Terkait dengan pengintegrasian teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran, maka sangat penting untuk membentuk konsep pendidikan yang relevan dengan warga negara Indonesia yang memiliki karakter dalam implementasinya. Keterkaitan pendidikan kewarganegaraan terhadap pengembangan karakter terkait dengan asumsi bahwa pendidikan kewarganegaraan memiliki dimensi-dimensi yang tidak bisa dilepaskan dari aspek pembentukan karakter dan moralitas publik warga negara (Samsuri, 2018; Suardi dkk., 2019; Usmi & Samsuri, 2022). Pendidikan kewarganegaraan membantu peserta didik untuk membentuk pola pikir dan pola sikap sebagai warga negara yang mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan (Usmi & Samsuri, 2022). Pendidikan ini termasuk dalam pembentukan watak atau karakter, karena pendidikan kewarganegaraan mencakup nilai-nilai hidup yang khas dari masyarakat sekitarnya.

Pengembangan inovasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang saat ini dikembangkan dengan menggunakan *game* edukasi pada siswa Sekolah Dasar Negeri 018 Ujungbatu adalah melalui penggunaan *game* edukasi memori. *Game* edukasi disebut sebagai *game* yang digunakan untuk melatih kemampuan mengingat siswa dalam mengingat apa saja materi yang diberikan, meningkatkan daya imajinasi, dan daya pikir siswa dalam menjawab soal-soal pada *game* edukasi memori. Dalam pengembangan *game* edukasi, media yang digunakan yaitu antara lain menggunakan media PowerPoint interaktif. Media *game* edukasi diharapkan dapat membuat siswa untuk lebih fokus saat melakukan pengerjaan setiap tugas, siswa diharapkan untuk

lebih kreatif, dan inovatif (Savitri, 2021; Sulistiyawati dkk., 2021). *Game* edukasi memori terbagi kedalam beberapa level yaitu level *Easy*, *Medium*, dan *Hard*. Penggolongan level ini dilakukan dalam rangka mencari tahu kemampuan siswa terkait penyelesaian soal yang diberikan. Media tersebut digunakan dengan harapan untuk dapat mengakomodir pembelajaran multimodal siswa yang relevan, khususnya di muatan PPKn di jenjang sekolah dasar.

Beberapa isu terkait penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran telah banyak dibahas di berbagai penelitian. Penggunaan *game* edukasi disarankan untuk dapat membangun kesempatan bagi siswa dalam meningkatkan kemampuannya (Arisandy dkk., 2021). Lebih khusus, melalui penggunaan *mobile learning* dan aplikasi berbasis digital maka akan dapat meningkatkan pengalaman siswa dalam pembelajaran (Kurniasari, 2018; R. Rahayu dkk., 2022). Sebagai contoh, penggunaan *game* akan memberikan peluang untuk komunikasi yang lebih tinggi (Nurhayati, 2020). Selain itu, dengan penggunaan teknologi digital, siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun untuk dapat diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan dirinya (Ally, 2019).

Penggunaan pembelajaran berbasis *game* edukatif erat kaitannya dengan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, dalam situasi dan konteks aktivitas pembelajaran untuk memfasilitasi minat belajar, perlu ditinjau dengan media khusus. Beberapa studi menunjukkan perhatian terkait peningkatan minat belajar dengan menggunakan aplikasi belajar berbasis *game* (Erfan & Ratu, 2018; Itqan, 2018; Utami & Putri, 2019). Dalam sebuah studi, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas *game* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris (Sari dkk., 2020). Studi lainnya juga menunjukkan bahwa secara khusus penggunaan *game* berbasis komputer di level sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian pembelajaran siswa di dalam pembelajaran (Partovi & Razavi, 2019). Akan tetapi studi tersebut juga menunjukkan bahwa siswa secara statistik menunjukkan motivasi yang berbeda dan signifikan meskipun fokus pembelajaran menurun untuk menggapai hasil dikarenakan pembelajaran lebih mandiri karena berbasis *game* individual (Aslan dkk., 2022; Malokhat, 2022).

Studi lain menunjukkan hasil yang cukup berbeda terkait dengan penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran. Penggunaan *game* online secara berlebihan dapat berdampak buruk dikarenakan dapat mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama (Rahyuni dkk., 2021). Selain itu, juga tidak ada pengaruh signifikan terkait penggunaan *game* online terhadap minat belajar siswa (Rizaldy, 2022).

Berdasarkan temuan teoritik yang telah dipaparkan, terdapat ketidakkonsistenan hasil penelitian terkait penggunaan *game* edukasi terhadap minat pembelajaran, maka penelitian ini layak diangkat. Hal ini menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi terhadap minat belajar siswa. Secara

khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game* edukasi pada muatan PPKn terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujungbatu.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel independen (X) yaitu penggunaan *game* edukasi, dan variabel dependen (Y) yaitu variabel minat belajar. Populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 20 siswa, yaitu siswa SDN 018 Ujungbatu.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket penggunaan media dan angket minat belajar siswa. Data angket disajikan dalam skala likert dengan pengkategorian data dari skala 4. Data angket penggunaan media dan angket minat belajar masing-masing terdapat 5 butir. Uji validitas butir dilakukan dengan menggunakan validitas konten (*content validity*) dengan meminta penilaian validator (ahli). Berdasarkan hasil dari validator dinyatakan bahwa 10 butir pertanyaan instrumen tersebut dinyatakan valid.

Uji reliabilitas dilakukan dengan konsistensi internal menggunakan *Cronbach's Alpha*. Adapun uji reliabel tujuannya adalah dalam rangka mengetahui konsisten tidaknya kuesioner yang digunakan apabila digunakan untuk mengukur secara berulang-ulang. Uji reliabel bisa dilaksanakan dengan cara bersamaan pada semua item pertanyaan pada variabel yang diteliti. Berdasarkan hasil uji reliabilitas statistik menunjukkan angka 0,794. Hasil pengujian dengan nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih dari 0,6, maka dinyatakan reliabel (Cho & Kim, 2015). Berdasarkan hasil uji tersebut, maka instrumen yang digunakan termasuk reliabel.

Prosedur selanjutnya setelah memastikan instrumen layak digunakan yaitu dengan melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji prasyarat melalui uji normalitas dan uji linieritas. Uji hipotesis menggunakan regresi linier setelah terbukti data memenuhi unsur normalitas dan linieritas data. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : tidak adanya pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap minat belajar siswa

H_1 : adanya pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap minat belajar siswa

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tahap persiapan yang meliputi observasi ke sekolah yang dituju, mengkaji teori kreativitas dalam penyusunan indikator-indikator penelitian, dan pengembangan instrumen. Tahap pelaksanaan penelitian yang mana meliputi, memberikan soal-soal tes kemampuan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), pemilihan subjek penelitian berdasarkan tingkatan kemampuan siswa, dan memberikan soal dalam memecahkan masalah yang mana hasilnya akan dianalisis dengan berbagai indikator

penelitian. Tahap penyelesaian terdiri dari mengolah dan menganalisis setiap data dari hasil penelitian, dan menyusun laporan dari hasil penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian jenis korelasional untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen dan variabel terikat. Data dari instrumen angket dari dua variabel yaitu variabel penggunaan *game* edukasi dan variabel minat belajar disajikan pada Table 1 dan 2. Instrumen angket tersebut diuji normalitas dan linieritas data untuk mengetahui kedua data termasuk berdistribusi normal dan linier.

Table 1. Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov

Item		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.47432300
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.109
	Negative	-.155
Test Statistic		.155
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* diketahui nilai signifikansi instrumen menunjukkan signifikansi $0,20 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari data yang digunakan termasuk berdistribusi normal. Selanjutnya data dianalisis linieritasnya dengan uji linieritas sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Output Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Model Summary

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
minat * game_edu	Between Groups (Combined)	11.252	4	2.813	1.267	.326
	Linearity	3.251	1	3.251	1.465	.245
	Deviation from Linearity	8.001	3	2.667	1.201	.343
Within Groups		33.298	15	2.220		
Total		44.550	19			

Uji linieritas untuk mengetahui bagaimana bentuk hubungan antara variabel dependen dengan variabel independent. Diketahui bahwa nilai $F_{hitung} 1,201 < F_{tabel} 3,290$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan *game* edukasi dengan minat belajar siswa. Persyaratan dalam melakukan pengujian regresi linier yaitu data memenuhi uji prasyarat. Adapun dalam mengambil keputusan pengujian regresi linier didasarkan pada

perbandingan nilai signifikan yang bernilai probabilitas sebanyak 0,05 serta melakukan perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Adapun hasil dari pengujian regresi linier sederhana ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Output Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.445a	.198	.153	1.94599	2.134

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variabel: y

Berdasarkan tabel 3, data menunjukkan nilai hubungan (R) yakni sebanyak 0,445, berdasarkan hasil didapatkan koefisien determinasi (*R Square*) sebanyak 0,198 artinya pengaruh *game* edukasi dalam mengembangkan inovasi pendidikan adalah sebesar 19,8%. Pada Tabel 4 didapatkan hasil koefisien yaitu didapat dari hasil pengolahan data nilai konstan (a) yaitu sebanyak 10,485, lain halnya dengan nilai *game* edukasi (X) yaitu (b / koefisien regresi) adalah sebanyak 0,383, dengan demikian persamaan regresi yang ada bisa dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 10,485 + 0,383X$$

Persamaan itu bisa diartikan bahwa konstanta sebanyak 10,485 artinya nilai konsistensi variabel partisipasi sebanyak 10,485, sedangkan regresi X sebanyak 0,383 menyebutkan masing-masing penambahan 1% nilai *game* edukasi dengan demikian partisipasi nilainya terjadi penambahan sebanyak 0,383. Maka koefisien regresinya bernilai positif, dengan demikian pengaruh variabel X pada Y berarah positif.

Tabel 4. Output Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	10.485	3.148		3.330	.004
X	.383	.182	.445	2.105	.003

a. Dependent Variabel: y

Dalam mengambil keputusan saat penggunaan uji regresi linier sederhana adalah dengan melihat nilai signifikan berdasarkan tabel koefisien maka didapatkan nilai signifikan sebanyak $0,003 < 0,05$, dengan demikian kesimpulannya *game* edukasi memberikan pengaruh pada minat belajar. Dari nilai t menunjukkan nilai t_{hitung} sebanyak $2,105 > t_{tabel}$ sebesar 2,093 dengan demikian kesimpulannya *game* edukasi sebagai bentuk inovasi pembelajaran memberikan pengaruh pada pada variabel minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat pengaruh *game* edukasi terhadap minat belajar. Hal ini sejalan dengan beberapa studi terkait dengan pengaruh *game* edukasi terhadap minat yang menunjukkan adanya peningkatan (Itqan, 2018;

Utami & Putri, 2019). Hal ini antara lain dikarenakan bahwa ternyata beberapa studi menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam menggunakan *game* relevan terhadap karakteristik siswa yang suka bermain (Nizar & Hajaroh, 2019). Berdasarkan hasil tersebut, tampak bahwa ada hal khusus yang diperhatikan bahwa penggunaan *game* harus dikembangkan dengan dasar konteks yang familiar kepada siswa (Kusuma & Pradana, 2019; Saputra, 2021, p. 3). Pendekatan konteks yang akrab tersebut tersebut, ditambah dengan unsur-unsur permainan, menghasilkan peningkatan motivasi belajar bahasa siswa. Terlebih lagi, dalam lingkup pembelajaran PPKn, penggunaan *game* edukasi tampak berpengaruh terhadap pembelajaran (T. Rahayu dkk., 2018).

Meskipun demikian, mengingat beberapa studi tampak memberikan penekanan pada dampak *game* terhadap prestasi belajar siswa menjadi sebuah hal tidak dapat dielakkan. Beberapa studi menunjukkan bahwa adanya kecenderungan media *game* yang dapat menjadi distraksi pembelajaran (Rizaldy, 2022). Studi menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan menjadi kurang fokus (Aslan dkk., 2022; Malokhat, 2022). Oleh sebab itu penting bagi guru dan pendamping belajar anak untuk dapat menentukan konten dan aturan *game* edukasi yang dapat mendukung pembelajaran. Faktor waktu menjadi penekanan penting terkait durasi yang dihabiskan siswa untuk bermain agar tetap dapat memberikan dampak yang positif terhadap kinerja siswa (Dehraj & Gopang, 2019; Delos Santos & Cornillez, 2020).

Pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran secara umum dapat memberikan dampak positif bila diberikan dengan benar dan sesuai pada porsinya. Akan tetapi, apabila *game* tersebut tidak diberikan aturan yang disepakati dengan siswa maka akan menjadi sisi negatif (Chen & Hsu, 2020; Taub dkk., 2020). Sumbangsih *game* edukasi sebagai sebuah inovasi pembelajaran memberikan nilai lebih dalam pendidikan. Orientasi tersebut menunjukkan bahwa *game* sebagai sebuah alternatif media pembelajaran menjadi hal yang patut dipertimbangkan di masa kini dan masa mendatang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana diperoleh nilai *game* edukasi terjadi penambahan sebanyak 0,383. Maka koefisien regresinya bernilai positif, dengan demikian pengaruh variabel X pada Y berarah positif. Uji lanjut yang dilakukan yaitu pada nilai signifikansi 5%, nilai t menunjukkan nilai t_{hitung} sebanyak $2,105 > t_{tabel}$ sebesar 2,093 dengan demikian kesimpulannya *game* edukasi memberikan pengaruh pada minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujungbatu sebagai inovasi pembelajaran muatan PPKn.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan jenis eksperimen yang berbeda dan dapat menggunakan sampel yang lebih besar dengan menggunakan tambahan variabel yang relevan yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Selain itu, dari hasil ini dapat diberikan saran kepada guru-guru untuk dapat mengembangkan media *game* edukasi yang relevan dengan materi yang diajarkan agar dapat mengakomodir kebutuhan siswa sebagai bentuk inovasi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ally, M. (2019). The digital teacher in a mobile and always-on world. In *Shaping Future Schools with Digital Technology* (pp. 225–239). Springer.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan game edukasi menggunakan software construct 2 berbantuan phet simulation berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052.
- Aslan, S., Agrawal, A., Alyuz, N., Chierichetti, R., Durham, L. M., Manuvinakurike, R., Okur, E., Sahay, S., Sharma, S., Sherry, J., Raffa, G., & Nachman, L. (2022). Exploring Kid Space in the wild: A preliminary study of multimodal and immersive collaborative play-based learning experiences. *Educational Technology Research and Development*, 70(1), 205–230. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10072-x>
- Chen, Y.-L., & Hsu, C.-C. (2020). Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment. *Computers & Education*, 154, 103910.
- Cho, E., & Kim, S. (2015). Cronbach's coefficient alpha: Well known but poorly understood. *Organizational Research Methods*, 18(2), 207–230.
- Dehraj, M. A., & Gopang, Z. H. (2019). Study the impact of video games on students' outcomes and time management skills. *Journal of Educational Sciences*, 6(2), 63–72.
- Delos Santos, J. R. N., & Cornillez, E. E. (2020). Mobile games and academic performance of university students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE) ISSN*, 2278–3075.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2018). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 332–337.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi pembelajaran sebagai strategi peningkatan kualitas guru di SDN 2 Setu Kulon. *Prosiding Dan Web Seminar (Webinar) Cirebon*, 28, 187–194.
- Hasanah, A. (2014). *Inovasi Pengelolaan Pendidikan*. STIT Pematang.
- Itqan, M. S. (2018). Pendekatan game android untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa Sekolah Dasar. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 2(2), 161–170.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan profesionalisme guru melalui inovasi pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390.
- Kurniasari, I. R. (2018). *Pengembangan media game edukasi berbasis mobile learning untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran ekonomi di SMA Purbalingga* [PhD Thesis]. UNS (Sebelas Maret University).
- Kusuma, R. D., & Pradana, E. A. A. (2019). Pengembangan 3D Virtual Learning Environment. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 7(3), 331–338.

- Malokhat, S. (2022). Teachers' techniques in teaching english to young learners. *Asian Journal of Research in Social Sciences and Humanities*, 12(4), 489–494. <https://doi.org/10.5958/2249-7315.2022.00221.0>
- Mulyasa, E., Iskandar, D., & Aryani, W. D. (2016). Revolusi dan inovasi pembelajaran. In *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409.
- Rahayu, T., Ahmad Chamsudin, S. T., Eng, M., & Sujalwo, M. (2018). *Pengembangan game edukasi pada pembelajran pendidikan kewarganegaraan untuk kelas VII SMP* [PhD Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Rizaldy, M. H. (2022). *Pengaruh persepsi kecanduan game online dan dampak penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa kelas X Di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022* [PhD Thesis]. IAIN Ponorogo.
- Samsuri, S. (2018). Penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar PKN di Kelas V SDN Pabuaran Kecamatan Grogol Kota Cilegon. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 4(2).
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh game edukasi adventure berbantuan online HOTS test terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736.
- Sari, D. F., Yusuf, Y. Q., Darniati, N., & Fajrina, D. (2020). Boosting young EFL students' speaking through game activities. *Elementary Education Online*, 19(2), 436–444.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan game edukasi wordwall sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara daring di perguruan tinggi. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 159–166.
- Suardi, S., Herdiansyah, H., Ramlan, H., & Mutiara, I. A. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMA Jaya Negara Makassar. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(1), 22–29.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! Dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57.
- Taghizadeh, M., & Hasani Yourdshahi, Z. (2020). Integrating technology into young learners' classes: Language teachers' perceptions. *Computer Assisted Language Learning*, 33(8), 982–1006.
- Taub, M., Sawyer, R., Smith, A., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2020). The agency effect: The impact of student agency on learning, emotions, and problem-solving behaviors in a game-based learning environment. *Computers & Education*, 147, 103781.

- Usmi, R., & Samsuri, S. (2022). Urgensi pendidikan kewarganegaraan global dalam kurikulum pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 149–160.
- Utami, Y. T. & Putri, A. W. S. C. Y. (2019). Game edukasi akuntansi sebagai sarana peningkatan minat belajar siswa (studi kasus: SMK Negeri 8 Bandar Lampung). *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 13(2), 16–23.