

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BERBANTUAN ANDROID BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Erlinda Novianawati Utami¹, Kurniana Bektiningsih²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Poncoharjo. Penelitian ini adalah kuantitatif jenis research and development (R&D). Subjek penelitian ini adalah guru kelas IVA 33 siswa Poncoharjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil 93,3% dan 100% dalam kriteria sangat layak. Hasil tanggapan guru dan siswa memperoleh hasil 95,8% dan 91% dalam kategori sangat layak. Hasil uji n-gain sebelum dan sesudah pembelajaran diperoleh hasil 0,58 dengan kriteria sedang, sehingga efektif digunakan untuk media pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: media pembelajaran, *puzzle* berbantuan android, hasil belajar IPS

1. PENDAHULUAN

Fenomena pandemik Covid-19 dapat dirasakan oleh hampir seluruh wilayah di dunia, tentunya beragam aspek kehidupan pun turut terdampak. Salah satu aspek yang mengalami perubahan yang cukup signifikan adalah aspek pendidikan. Kemendikbud mengeluarkan kurikulum darurat pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus yaitu Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 berkaitan dengan pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Keputusan menteri pendidikan berisikan kurikulum penyesuaian darurat, dimana kurikulum ini menjunjung fleksibilitas siswa dalam pembelajaran, dengan mengedepankan keamanan siswa. Penyesuaian tersebut tetap mengacu pada undang-undang yang berlaku.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara", Sedangkan pada pasal 1 ayat 2 menjelaskan bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman".

Salah cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memberikan pelayanan

pembelajaran yang baik. Pemberian pelayanan yang baik dilakukan dengan memperbaiki media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran merupakan alat bantu apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah komunikasi, dalam hal ini kegiatan pembelajaran (Arif & Rusijono, 2017). Media pembelajaran dikatakan layak ketika dapat menstimulus kreativitas, minat dan memotivasi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mentransfer ilmu dari guru kepada siswa adalah bentuk game edukasi. Hal ini dikarenakan secara tahapan perkembangan manusia, siswa SD sangat efektif untuk melakukan pembelajaran dengan bermain dimana penggunaan bentuk game edukasi untuk menginternalisasikan pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini, menjadikan games tidak hanya diperuntukkan untuk hiburan atau bermain saja. Namun games dapat digunakan sebagai media-media lainnya seperti, edukasi formal, pelatihan profesional, healthcare, pengiklanan, public policy dan perubahan sosial. Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan games sebagai media pembelajaran. Agar kesan yang ditimbulkan tidak hanya tentang modernisasi, peneliti membalut games dengan nuansa kearifan lokal. Kearifan lokal atau local wisdom merupakan perspektif dan laku hidup yang dimanifestasikan ke dalam bentuk aktivitas yang dilakukan dan disepakati oleh kelompok masyarakat setempat (Njatrijani, 2018:17). Peneliti melakukan wawancara awal untuk memperkuat dugaan peneliti bahwa sangat dibutuhkannya media pembelajaran lain yang menunjang proses pembelajaran, serta mengecek lebih lanjut

permasalahan lain yang mungkin terjadi. Wawancara awal peneliti lakukan kepada salah satu guru di SD Negeri Poncoharjo yaitu Ibu Sudarwati, S. Pd.SD, wawancara dilakukan pada tanggal 01 Desember 2020 di SD Negeri Poncoharjo Kabupaten Demak.

Ibu Sudarwati menjelaskan bahwa anak-anak kelas IV SD Poncoharjo rendah minat untuk muatan IPS dan matematika. Hal ini disebabkan oleh mata pelajaran matematika membutuhkan usaha untuk menghafal rumus dan konsep. Sementara muatan IPS penuh dengan hapalan sejarah, materi dan objek-objek spesifik yang terlalu luas. Siswa-siswa menganggap muatan IPS adalah muatan yang sulit dan membosankan. Usaha guru untuk menggunakan model pembelajaran intraktif seperti jigsaw dan menggunakan strategi dengan membuat jembatan keledai agar siswa mudah menghafalkan materi tertentu dalam pembelajaran IPS. Selain itu guru juga sudah memanfaatkan media pembelajaran yang ada mulai dari video dan gambar, dirasa masih jauh dari kata berhasil, untuk meningkatkan minat siswa terhadap muatan IPS.

Guru merasa siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran video, karena menurut guru video dapat meningkatkan antusias siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Namun terkadang guru merasa kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran video yang sesuai dengan bahan ajar, sehingga guru memerlukan waktu yang lebih untuk mencari video yang akan digunakan. Hal tersebut menjadi alasan bagi guru sehingga jarang menggunakan video pembelajaran.

Diketahui jumlah siswa kelas IV SD N Poncoharjo ini adalah 33 siswa, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 10 siswa (10%), dan siswa yang

mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 23 siswa (70%). Sehingga peneliti memutuskan untuk berfokus pada muatan IPS untuk dijadikan objek penelitian.

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran dilakukan oleh Yusuf, Astuti dan Khairina (2015) membuktikan bahwa penggunaan game edukasi untuk pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar efektif dan lebih diminati oleh siswa. Hal ini dikarenakan muatan matematika yang rumit dikemas dalam bentuk games yang menghibur. Perbedaan penelitian yang dilakukan.

Penelitian terdahulu lain, dilakukan oleh peneliti lain yang pernah dilakukan oleh Agustina dan Wahyudi (2015) dengan judul “Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android untuk Memperkenalkan Pakaian Adat” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis android untuk memperkenalkan pakaian adat efektif dilakukan untuk anak-anak Sekolah Dasar. Untuk itu peneliti menggunakan game edukasi puzzle berbasis android, dikemas dengan kearifan lokal.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti menilai pengembangan ini pantas untuk dilanjutkan agar menjadi solusi permasalahan tersebut. Peneliti bertujuan untuk 1) Untuk mengembangkan desain game edukasi puzzle berbantuan android pada muatan IPS kelas IV SD N Poncoharjo, dengan sub-materi produksi, distribusi, dan konsumsi; 2) Untuk menguji kelayakan media pembelajaran game edukatif puzzle berbantuan android pada muatan IPS kelas IV SD N Poncoharjo, dengan sub-materi produksi, distribusi, dan konsumsi; dan 3) Untuk melihat keefektifan media game edukatif puzzle berbantuan android dalam

mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD N Poncoharjo, dengan sub-materi produksi, distribusi, dan konsumsi. Judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Poncoharjo”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Subyek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IVA dan IVB SD N Poncoharjo. Uji coba produk atau uji kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas IVB SD N Poncoharjo dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ialah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Uji coba pemakaian produk dilakukan kepada 33 siswa kelas IVA SD N Poncoharjo sebagai sampel. Uji coba dilakukan terhadap satu kelas untuk menguji keefektifan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk,

merevisi produk, dan menguji coba pemakaian. Model ini dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir, *paired t-test*, dan uji *n-gain*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengumpulkan Informasi dan Memecahkan Masalah

Pengumpulan informasi dan pemecahan masalah dilakukan dengan teknik wawancara dengan guru kelas IVA SD N Poncoharjo. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui permasalahan yang sedang dihadapi di kelas IVA SDN SD N Poncoharjo yaitu ketersediaan media pembelajaran yang kurang merangsang ingatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan 70% siswa kelas IV mendapat nilai di bawah KKM.

Mengumpulan Data

Pengumpulan data untuk bahan referensi atau data pelengkap. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kebutuhan guru dan siswa. Data berupa hasil angket kebutuhan guru dan siswa.

Mendesain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain media berbentuk Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal. Beberapa kriteria penyusunannya adalah pemilihan desain, konsep dan warna Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal. Desain dibuat agar dapat dibuka pada gawai android dan dengan

konsep e-learning. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dikenal dengan sebutan *e-learning*. *E-Learning* merupakan model pembelajaran yang dibentuk dalam format digital menggunakan sebuah perangkat komputer dan jaringan internet, dengan tujuan untuk memperluas akses serta variasi model pembelajaran agar beragam bagi peserta didik (Arief & Cahyandaru, 2018). *E-Learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi web dan internet, dimana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih luas dan memiliki lebih banyak pilihan media pembelajaran, seperti, *online learning*, *web based distance education*, dan *virtual learning* (Adawi, 2008). Media didesain berbasis pada kearifan lokal. Kearifan lokal atau local genius merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh sebuah kelompok spesifik di suatu daerah yang mencakup nilai-nilai (Daniah, 2016).

Memvalidasi Desain

Desain Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal yang telah dihasilkan kemudian dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan materi. Instrumen penilaian produk yang digunakan yaitu angket validasi dimana responden (ahli) mengisi pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Angket bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal. Penilaian kelayakan dilakukan oleh: (1) ahli media yaitu Dr. Kustiono, M.Pd. dan (2) ahli materi adalah Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd. hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Penilaian Kelayakan Media

No	Ahli	%	Kriteria
1	Media (Dr. Kustiono, M.Pd)	100%	Sangat Layak
2	Materi (Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.)	93,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 persentase kelayakan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal yaitu ahli media memberikan skor persentase 100% dan ahli materi memberikan skor persentase 93,3%. Berdasarkan skor tersebut persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi maka media termasuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal dapat digunakan dalam skala besar.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriyanti, Gani dan Muhandini (2020), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle sebagai predictor peningkatan hasil belajar pada siswa muatan IPS kelas IV. Perbedaan dengan penelitian pengembangan ini adalah pada media yang digunakan, dimana penelitian ini berbantuan android untuk aplikasi game edukatif yang dibuat. Penelitian ini menjadi penguat bahwa media pembelajaran berbentuk game edukatif puzzle efektif digunakan.

Penelitian terdahulu kedua, dilakukan oleh Yusuf, Astuti dan Khairina (2015),

dengan judul “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar”. Penelitian di atas menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan game berbasis android sangat efektif untuk meningkatkan minat siswa Sekolah Dasar untuk muatan matematika, yang mana matematika merupakan muatan yang sangat ditakuti siswa sebelumnya. Pada penelitian di atas, diketahui pula bahwa inovasi media pembelajaran di atas menjadi saran hiburan sekaligus edukatif bagi siswa yang menggunakannya.

Angket Tangapan Siswa dan Guru

Angket tanggapan siswa merupakan angket yang diberikan kepada siswa pada tahap uji coba skala besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IVA SD N Poncoharjo dengan jumlah siswa 33 anak menunjukkan hasil yang sangat layak terhadap Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal*. Angket tanggapan siswa menunjukkan hasil persentase 91% dengan kriteria sangat layak.

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait kelayakan penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal*. Angket tanggapan guru mendapat persentase 95,58% dan mendapat kriteria sangat layak. Penggunaan media pembelajaran tersebut dianggap guru sangat membantu pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Respon	Persentase Klasikal	Kriteria
Guru	95,5%	Sangat Layak

Siswa	91%	Sangat Layak
-------	-----	--------------

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Khaulani dkk (2020) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik pembelajaran yang disukai anak yaitu (1) belajar melalui permainan, (2) Belajar menguasai keterampilan dasar seperti, membaca, menghitung dan menulis; (3) Pengembangan konsep yang dibutuhkan anak; (4) Pengembangan moral, nilai dan hati nurani, dan (5) Menunjukkan minat pada sebuah kelompok. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik anak sesuai dengan tahapan dan tugas perkembangannya. Penelitian lain dilakukan oleh Noemi, P. M., & Maximo, S. H. (2014). Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan mampu memberikan dampak positif pada perolehan pembelajaran siswa.

Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi media pembelajaran adalah salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang koprehensip kepada peserata didik (Tafonao, 2018).

Keefektifan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal*

Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal* dianalisis melalui uji *t-test* dan uji *n-gain*. Uji *t-test* dan uji *n-gain* dilakukan setelah melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas data hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung menggunakan rumus uji *chi kuadrat* yang dibantu dengan bantuan *software Ms. Excel*. Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal* dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang terdiri atas skor sebelum dan sesudah pembelajaran. Skor sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Skor Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Tindakan	Rata-Rata	Keterangan
Sebelum	69.70	Ho ditolak
Sesudah	86.65	

Berdasarkan tabel, diperoleh peningkatan rata-rata maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SD. Langkah selanjutnya yaitu menghitung uji *n-gain*. Dari pengolahan data tersebut, didapatkan hasil pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *N-Gain*

Tindakan	Rata-Rata	Skor <i>n-gain</i>	Kriteria
Sebelum	69,7	0,58	Sedang
Sesudah	86,7		

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji *n-gain* terlihat bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar dari skor sebelum dan sesudah pembelajaran siswa kelas IV SD N Poncoharjo mempunyai selisih skor 17 dan skor uji *n-gain* sebesar 0,58 dengan kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbantuan Android Berbasis *Kearifan Lokal* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hutabri & Putri (2019) bahwa kegiatan pembelajaran secara konvensional mengakibatkan peserta didik jenuh, statis, dan sulit berkonsentrasi, dan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang menarik misalnya aplikasi *android* mengakibatkan peserta didik bersemangat dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang sesuai dengan hasil tersebut adalah penelitian oleh Rahmatia, M., Monawati, & Darnius, S. (2017). Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,8 \geq 2,042$, sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media e-learning terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh. Kemampuan siswa menyelesaikan soal tes yang berhasil yaitu 78,12%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, Keefektifan pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal efektif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media adalah 100% dan ahli materi sebesar 91%.

Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal mendapat tanggapan positif dari guru maupun siswa, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor yang diperoleh siswa. Rata-rata skor sebelum pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal efektif adalah 69,7 dan rata-rata skor sesudah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal efektif adalah 86,7. Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal efektif digunakan pada mata pelajaran IPS dilihat dari hasil uji *n-gain* sebesar 0,44 dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua yang telah memberikan doa dan dukungannya, kepada dosen pembimbing hasil belajar IPS, mitra bestari I Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D, mitra bestari II Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd., dan penyunting abstrak bahasa Inggris Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D. yang telah memberi bimbingan dan saran perbaikan artikel penelitian ini. Kepala Sekolah, guru dan karyawan serta siswa SD

N Poncoharjo yang telah membantu melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawi, R. (2008). Pembelajaran Berbasis E-Learning. *BAHAS*, Vol 35 (69), -.
- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol 1(1), 1-8.
- Arief, A., & Cahyandaru, P. (2018). Implementasi Media E-Learning untuk Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik. *Jurnal Taman Cendekia*, Vol 2 (1), 163-168.
- Arif, R., & Rusijono. (2017). Pengembangan Media Permainan Puzzle Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 8 (3) , 3-9.
- Daniah. (2016). Kearifan Lokal (Local Wisdom) sebagai Basis Pendidikan Karakter. *Pionir*, Vol 5 (2), 1-14.
- Hutabri, E., & Putri , A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, Vol 8(2), 57-64.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS*: 8(2): 108-118.
- Khaulani, F., Neviyarni, & Murni , I. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 7 (1), 51-59.
- Noemi, P. M., & Maximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, Vol 2 (3), 230-238.
- Palupi , T. N. (2020). Tingkat Stres pada Siswa-siswi Sekolah Dasar dalam

Menjalankan Proses Belajar di Rumah Selama Pandemi Covid-19. JP3SDM, Vol 9(2), 18-29.

Rahmatia , M., Monawati, & Darnius , S. (2017). Pengaruh Media E-Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 2 (1), 212-227.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2(2), 103-114.

Yusuf , M., Astuti, I. F., & Khairina , D. M. (2015). Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar. Jurnal Informatikan Mulawarman, Vol 10(2), 59-64.