

## PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI WHERE IS MYHOMETOWN BERBASIS ANDROID MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Silviana Agustin<sup>1</sup>, Novanita Whindi A<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. DR Hamka

silvianaagustin212@gmail.com<sup>1</sup>, novanita\_w.arini@uhamka.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Mayoritas anak usia 9 tahun keatas sangat senang bermain *game online*, sehingga membuat anak malas membuka buku untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media *Game Edukasi Where Is Myhometown* Berbasis Android Pada Kelas IV Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi, pada tahun ajaran 2021/2022 semester genap. penelitian ini telah di uji oleh 3 validator yaitu : ahli media , ahli materi, dan pakar pendidikan. Media game ini juga telah di uji coba melalui uji kelompok kecil yang berisi 10 siswa dan uji kelompok besar yang berisi 20 siswa yang mana siswa tersebut merupakan siswa kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model ADDIE dan teknik pengumpulan datanya berupa angket menggunakan skala likert. Media *game edukasi where is myhometown* ini berhasil membuat siswa mudah memahami ragam budaya Indonesia serta asalnya. dengan menggunakan *game edukasi* ini siswa menjadi lebih senang dalam mempelajari budaya Indonesia.

**Kata Kunci:** ADDIE , *game edukasi*

### ABSTRACT

*The majority of children aged 9 years and over are very happy to play online games, thus making children lazy to open books to study. This study aims to develop an Android-based Where Is Myhometown Educational Game Media in Class IV Civic Education Lessons on Cultural Diversity in Indonesia. This research was carried out at SDN Cipinang Melayu 10 Pagi, in the even semester 2021/2022 academic year. This research has been tested by 3 validators, namely: media experts, material experts, and education experts. This media game has also been tested through a small group test containing 10 students and a large group test containing 20 students where the student is a fourth grade student at SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. This study uses the Research and Development (R&D) method by applying the ADDIE model and the data collection technique is in the form of a questionnaire using a Likert scale. This educational game media where is myhometown succeeded in making it easy for students to understand the variety of Indonesian culture and its origins. By using this educational game, students become happier in learning Indonesian culture.*

**Keywords:** ADDIE, *educational game*

## PENDAHULUAN

Saat ini sudah memasuki era teknologi 4.0 dan pendidikan berkembang sangat cepat. (TEKNOLOGI, n.d.) Para pendidik diharuskan dapat mengikuti perkembangan jaman dengan cara dapat menggunakan berbagai perangkat yang berkaitan dengan TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi). Berbagai perangkat yang berkaitan dengan TIK ini dapat difungsikan untuk banyak hal diantaranya mempermudah kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. (Galih Pradana & Nita, 2019)

Para guru di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi merasakan permasalahan yang sama dengan para pendidik pada umumnya, dimana transfer ilmu yang mampu diterima oleh siswanya tidak maksimal. Masalah ini terutama muncul saat materi keberagaman budaya. Diperlukan sarana pendukung yang sesuai agar pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik. Sarana yang dibutuhkan adalah media pembelajaran sebagai alat peraga dalam proses belajar mengajar dikelas. (Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, 2020)

Dalam menyikapi masalah yang dialami SDN Cipinang Melayu 10 Pagi diupayakanlah menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran daring dengan mengembangkan sebuah game edukasi berbasis android yaitu *Where is My Hometown*. Dalam bahasa Indonesia Game berarti permainan. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*) (Mokhammad Ridoi, 2018). Sementara kata game bisa diartikan sebagai karena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. (Yana et al., 2019)

Game Edukasi *where is my home town* diambil dari kata bahasa Inggris yang artinya “dimanakah asalku” atau “darimana aku berasal”. (Narullita, 2021) Nama tersebut dipilih karna terinspirasi dari tampilan game itu sendiri. Yang mana game itu berisikan rumah adat pakaian adat dan tarian adat serta tersebar 10 daerah yang sudah dipilih secara acak. (Hadiyanti, 2021) Game Edukasi *where is my home town* terdapat dua *stage*, yaitu *stage* pertama dan *stage* kedua. *Stage* pertama pemain harus mencari atau mencocokkan daerah dengan kebudayaan yang sesuai dengan asal daerahnya. setelah berhasil menyocokkan maka pemain akan dilanjutkan ke *stage* kedua. Adapun persyaratan untuk dapat lanjut ke *stage* dua yaitu pemain harus memperoleh skor sebanyak 3 bintang. Manfaat dari Game edukasi *where is my home town* sebagai berikut: 1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. 2. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. 3. Mampu meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik tentang materi keberagaman budaya di Indonesia. 4. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dan pembelajaran terkesan lebih bermakna.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dibantu dengan penelitian yang relevan sebagai acuan. (Khairani, 2022) Adapun penelitian relevan yang dimaksud peneliti penelitian yang dilakukan oleh Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti, Universitas Kristen Satya Wacana, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021, penelitian yang dikembangkan ialah Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar, (Dasar, 2021) hasil penelitian

yang diperoleh mengatakan bahwa media pembelajaran berupa Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Pada Siswa Kelas IV dapat dikatakan layak digunakan karena sudah di validasi oleh tim Ahli. Penelitian pengembangan selanjutnya dilakukan oleh Tia Dwi Kurnia<sup>1</sup>, Cica Lati<sup>2</sup>, dkk, Unswagati, tahun 2019, penelitian yang dikembangkan Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip, (Kurnia et al., 2019) hasil penelitian yang diperoleh yaitu Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tahapan pada model ADDIE ini cocok diterapkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3D Pageflip, karena sudah di validasi oleh tim Ahli.

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Game Edukasi Where is My Home Town* berbasis android pada siswa kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi, agar lebih mudah untuk memahami pelajaran keragaman budaya di Indonesia. (Latip, 2022) Dan juga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Game Edukasi Where is My Home Town* berbasis android pada materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. Yang nantinya akan memudahkan para guru untuk menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian dengan judul Pengembangan Media Game Edukasi *Where Is Myhometown* Berbasis Adroid Pada Kelas IV Materi Keragaman Budaya Di Indonesia peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation)*. *ADDIE* adalah salah satu model yang dipercayai ampuh dan dapat bermanfaat dalam setiap langkah pengembangan dengan memperhatikan 5 tahapan dasar yang sudah disiapkan kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji validasi oleh 3 validator, diantaranya : satu dosen validator media, satu dosen validator materi, dan satu guru sebagai validator pakar pendidik (Nur Sa'adah, 2021). Dalam jurnal nya (Pengembangan, 2019) Menurut Borg and Gall (1983) penelitian (R&D) atau biasa disebut penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

(Zakariah, M Askari, Afriani Vivi, 2020) Langkah-langkah proses ini biasanya disebut dengan siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan temuan tersebut, mengujinya dilapangan ditempat yang nantinya akan digunakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara, observasi dan angket. Uji validasi terhadap produk yang dikembangkan dinilai oleh validator ahli media, ahli materi dan pakar pendidik dengan membuat angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Tujuannya ialah untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat. (Muqdamien et al., 2021) produk dapat dihitung menggunakan rumus untuk menghitung kelayakan produk:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yg diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

100% = Konstanta /skala

Presentase kriteria validitas :

**Tabel 1**

Presentase Kriteria

Presentasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media game ini telah melewati proses uji kelayakan pada game ini agar nantinya dapat digunakan (Hotimah et al., 2021). *Game* ini diuji oleh tiga validator, karna media dapat dikatakan pantas atau layak digunakan apabila mendapatkan penilaian dari para validator terkumpul. Uji validasi penelitian ini dilakukan oleh satu validator ahli media, satu validator ahli materi, dan satu validator pakar pendidik. Proses penilaian ini dilakukan dengan menyiapkan lembar angket yang nantinya akan diisi oleh para validator. Dan adapun hasilnya sebagai berikut :

**Tabel. 2**

Rata-rata Nilai Keseluruhan Validasi

Validator	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata Persen
Ahli Media	63	65	96,9%
Ahli Materi	60	65	92,3%
Pakar Pendidik	54	55	98,1%
Total			95,6%

(Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diatas rata-rata hasil dari validasi uji kelayakan media game where is my hometown oleh validator ahli media sebesar 96,9%, validator ahli materi 92,3%, dan pakar pendidik 98,1% memperoleh rata-rata 95,6% dengan kategori “sangat baik” atau media *game where is my hometown* layak digunakan.

Kemudian peneliti meguji kelayakan media *game where is my hometown*. (Dewi & Handayani, 2021) Uji kelayakan ini dilakukan dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, uji kelompok kecil diujikan pada 10 peserta didik dan uji kelompok

besar dilakukan pada 20 peserta didik kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. Berikut hasil rekapitulasi data yg disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel. 3**

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil & Besar

Uji Coba	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata Persen
Kelompok Kecil	407	500	81,4%
Kelompok Besar	904	1.000	90,4%
Total	1.311	1.500	87,4%

(Sangat Baik)

*Game* Edukasi *Where is My Hometown* berbasis Android, yaitu *game* pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dalam materi Keragaman Budaya di Indonesia. *Game* Edukasi *Where is My Hometown* merupakan suatu media berupa *audio visual* yang menggunakan aplikasi pendukung *Adobe Flash Animate* dalam pembuatannya.

Media *Game* Edukasi berbasis *Where is My Hometown* android tersebut berisikan tentang aplikasi permainan yang didalamnya terdapat tampilan latar belakang */background* berwarna, kemudian ada beberapa tombol menu pada tampilan layar awal permainan, yaitu :

*Material* : berfungsi untuk membaca materi berkaitan dengan soal pada *game*.

*Play* : berfungsi untuk memulai *game*.

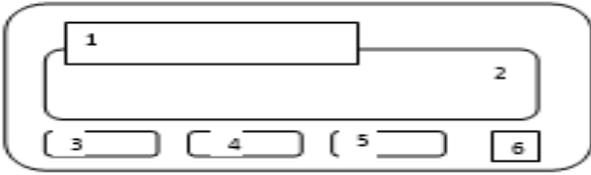
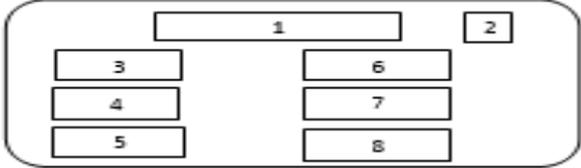
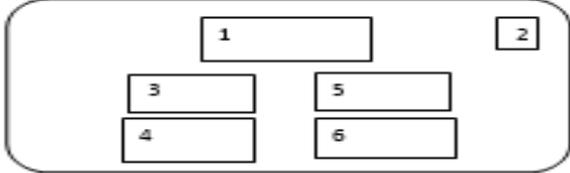
Keluar : berfungsi untuk mengakhiri pengaplikasian *game*.

*Setting* : berfungsi untuk mengatur suara *on/off* pada *game*

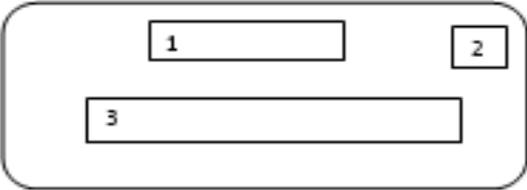
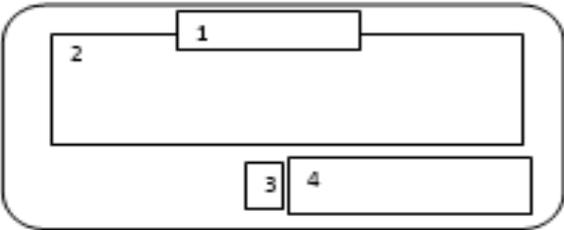
Peneliti dalam mengembangkan media *game* edukasi *where is my hometown* berbasis android pada kelas IV materi keragaman budaya di Indonesia dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Erri Wahyu Puspitarini, 2016). Yang mana model pengembangan ADDIE ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi atau penerapan dan tahap evaluasi. Adapun penjabaran dari setiap tahapannya sebagai berikut :

Tahap *analysis* ini peneliti mulai menganalisis masalah, analisis karakter dan analisis kebutuhan peserta didik.(Nurfritiana et al., 2022) Setelah melakukan wawancara oleh guru kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. Maka masalah yang diperoleh yaitu siswa kurang tertarik belajar hanya dengan buku saja, memastikan pemilihan media *game* edukasi *where is my hometown* merupakan solusi yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi.

Tahap *Design* peneliti membuat rancangan produk yang nantinya akan dikembangkan, seperti penyusunan tampilan layar (gambar dan desain), *backsound*, dan *storyboard* (Sari, 2017). Berikut *storyboard* pada *game where is my hometown* :

Frame	Storyboard	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama game</li> <li>2. Gambar peta</li> <li>3. Tombol "materi"</li> <li>4. Tombol "play"</li> <li>5. Tombol "setting"</li> <li>6. Tombol keluar</li> </ol>
2.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Tombol kembali</li> <li>3. Materi singkat</li> <li>4. Jawa</li> <li>5. Kalimantan</li> <li>6. Sumatra</li> <li>7. Sulawesi</li> <li>8. Papua</li> </ol>
3.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Tombol kembali</li> <li>3. Level 1</li> <li>4. Level 2</li> <li>5. Level 3</li> <li>6. Level 4</li> </ol>

Gambar 1 storyboard 1, 2,3

4.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Tombol keluar</li> <li>3. Pengatur suara</li> </ol>
5.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Kolom jawaban</li> <li>3. Tombol zoom</li> <li>4. Soal</li> </ol>

Gambar 2 Storyboard 4, 5

Tahap *Development* atau pengembangan . pada tahap pengembangan ini mewujudkan desain yang sudah dibuat pada tahap desain sebelumnya. (Vivien Pitriani et al., 2021) pengembangan media *game* edukasi *where is my hometown* dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel. 4**  
 Produk Media Game *Where is my hometown*

No.	Tampilan	Keterangan
1.		<p>Tampilan saat masuk aplikasi game.</p>
2.		<p>Tampilan dari tombol "material" Untuk membaca materi sebelum memainkan game.</p>
3.		<p>Tampilan dari tombol "play" Untuk memilih level.</p>
4.		<p>Tampilan dari tombol "setting" Untuk mengatur volume suara game.</p>

5.		<p>Tampilan dari tombol “level1” <i>Game</i> siap dimainkan dengan cara mengklik salah satu pulau yg ada pada layar.</p>
----	--	--

Sebelum memasuki tahap implementasi maka akan dilakukan uji kelayakan pada game ini agar nantinya dapat digunakan (Hotimah et al., 2021). *Game* ini diuji oleh tiga validator, karna media dapat dikatakan pantas atau layak digunakan apabila mendapatkan penilaian dari para validator terkumpul. Uji validasi penelitian ini dilakukan oleh satu validator ahli media, satu validator ahli materi, dan satu validator pakar pendidik. Proses penilaian ini dilakukan dengan menyiapkan lembar angket yang nantinya akan diisi oleh para validator. Hasil dari validasi uji kelayakan media *game where is my hometown* oleh validator ahli media sebesar 96,9%, validator ahli materi 92,3%, dan pakar pendidik 98,1% memperoleh rata-rata 95,6% dengan kategori “sangat baik” atau media *game where is my hometown* layak digunakan.

Tahap *implementation*, tahap ini peneliti menguji kelayakan media *game where is my hometown*. (Dewi & Handayani, 2021) Uji kelayakan ini dilakukan dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, uji kelompok kecil diujikan pada 10 peserta didik dan uji kelompok besar dilakukan pada 20 peserta didik kelas IV SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. Hasil yang diperoleh rata-rata presentase keseluruhan dari dua tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yaitu 87,4% dengan kategori “sangat baik” dapat disimpulkan media *game* edukasi *where is my hometown* berbasis android pada kelas IV materi keragaman budaya di Indonesia layak digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Tahap *evaluation*, dalam tahapan evaluasi ini peneliti menggunakan evaluasi formatif (Wahyudi et al., 2019). Upaya revisi dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil revisi dari para validator yaitu ahli media ahli materi, dan pakar pendidik kemudian setelah dilakukan revisi produk maka dipake untuk uji coba oleh siswa dengan uji kelompok kecil dan kemudian uji kelompok besar. Dan pada saat uji kelompok besar produk sudah berhasil dan layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan media game edukasi *where is my hometown* berbasis android pada kelas IV materi keragaman budaya di Indonesia telah selesai dilakukan dengan sesuai data hasil penelitian yang diperoleh. Pengembangan media game edukasi *where is my hometown* menggunakan metode penelitian *Research*

and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation*.

Media game edukasi where is my hometown yang dibuat oleh peneliti dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hal ini berdasarkan penilaian dari para validator. Hasil yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 96,9%, validator ahli materi 92,3%, dan pakar pendidik 98,1% dari ketiga validator tersebut memperoleh rata-rata 95,6% dengan kategori “sangat baik” atau media game edukasi where is my hometown layak digunakan. Kemudian hasil dari uji coba kelompok kecil memperoleh 81,4% dan uji coba kelompok besar memperoleh 90,4% dengan rata-rata 87,4% yang berkategori “sangat baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dasar, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2), 1027–1038.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 49–53.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4356–4362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336>
- Hotimah, H., Ermiana, I., Nur, A., Rosyidah, K., Artikel, I., Flash, M., Hotimah, H., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Mataram, U., & Mataram, K. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK*. 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Khairani, D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi ”Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Latip, A. (2022). *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS*. 2, 102–108.
- Mokhammad Ridoi, S. S. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha.

- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. 114 hlm; 16 x 23 cm.
- Narullita, R. F. (2021). *Pengembangan media game edukasi find my food berbasis android pada mata pelajaran ipa kelas v materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya*.
- Nur Sa'adah, R. . W. (2021). *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.(**Buku**)
- Nurfitriana, A., Enawaty, E., Harun, A. I., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Perkembangan Model Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2434–2453. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2032>
- Pengembangan, A. M. (2019). *Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983). 10*.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- TEKNOLOGI*. (n.d.). (
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Yana, E., Swadaya, U., Jati, G., Komara, A., Swadaya, U., Jati, G., Anisah, A., Swadaya, U., Jati, G., & Mahasiswa, K. A. (2019). *Pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan analysis ability mahasiswa*.
- Zakariah, M Askari, Afriani Vivi, K. M. Z. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. <https://doi.org/6239377309>