

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKASI DAN INTERAKTIF PADA MATAKULIAH AKUNTANSI KEUANGAN

Oleh:

Edi Tohidi<sup>1</sup>, Ahmad Faqih<sup>2\*</sup>, Riri Narasati<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK IKMI Cirebon, Indonesia

<sup>2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Indonesia

Jalan Perjuangan 10B, Majasem, Kota Cirebon

Email: ahmadfaqih367@gmail.com

Sejarah Artikel: Diterima September 2021, Disetujui Oktober 2021, Dipublikasikan November 2021

### ABSTRAK

Matakuliah akuntansi keuangan dianggap oleh sebagian besar mahasiswa program studi komputerisasi akuntansi sebagai matakuliah yang membosankan dan sulit. Apalagi proses pembelajarannya masih menggunakan media ppt saja. Hal ini jelas semakin menyudutkan matakuliah akuntansi keuangan. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang *up to date*. Media pembelajaran berbasis permainan edukasi dan interaktif dirasa dapat mengatasi kendala pada pembelajaran akuntansi keuangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukasi dan interaktif pada matakuliah akuntansi keuangan dengan pendekatan *four D model* yang dimodifikasi. Modifikasi yang dilakukan adalah penyederhanaan model dari empat tahap menjadi tiga tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Media pembelajaran berbasis permainan edukasi dan interaktif, desainnya merujuk pada permasalahan serta kendala yang diperoleh dari hasil pendefinisian. Deskripsi hasil validasi pada tahap pengembangan, menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli media dalam kategori valid dan validasi ahli materi dalam kategori valid.

**Kata Kunci:** Permainan, Edukasi, Interaktif

### ABSTRACT

Most students of computerized accounting courses consider financial accounting courses as tedious and challenging courses. Moreover, the learning process still uses ppt media only. This is increasingly cornering the study of financial accounting. Therefore, it is necessary to update learning media that is up to date. Learning media based on educational and interactive games is considered to overcome obstacles in learning financial accounting. This study develops academic and interactive game-based learning media in financial accounting courses with a modified four D model approach. The modification made simplifies the model from four stages into three stages, namely defining, designing, and developing. Learning media based on educational and interactive games, the design refers to the problems and constraints obtained from the definition results. The description of the validation results at the development stage shows that the validation results from media experts are in the correct category and material expert validation is in the correct category.

**Keywords:** Game, Education, Interactive

### PENDAHULUAN

Mata kuliah akuntansi keuangan merupakan mata kuliah rumpun akuntansi yang harus diambil pada semester 1 di prodi Komputerisasi Akuntansi STMIK IKMI

Cirebon. Mata kuliah akuntansi keuangan jika dibandingkan dengan mata kuliah rumpun akuntansi lainnya lebih dianggap membosankan dan memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan merupakan salah

satu mata kuliah yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Hal ini terbukti dari nilai akhir yang diperoleh mahasiswa. Untuk mahasiswa angkatan tahun 2020 sebanyak 30% mahasiswa mendapat D atau E, 30% mahasiswa mendapat nilai akhir C, 30% mendapat nilai B, serta hanya 10% mahasiswa mendapat A. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa pembelajaran belum mencapai ketuntasan. Hal ini tidak sejalan dengan yang diungkapkan (Yanti dan Adhawiyah, 2019), setiap pendidik mengharapkan bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai peserta didik secara tuntas.

Untuk mengubah paradigma tersebut serta meningkatkan nilai mahasiswa, dirasa pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa (Supriyono, 2018). Nurseto (2012) menyatakan lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan aktif *learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan dalam berbagai hal diantaranya: upaya memanfaatkan media dalam aktivitas pembelajaran sebagai sumber-sumber untuk belajar (Miftah, 2014). Hal ini sejalan dengan Dina et al. (2017) yang menyatakan pencapaian hasil belajar yang optimal, apabila didukung oleh bahan ajar berupa media pembelajaran. Proses pembelajaran siswa akan lebih mudah mencerna isi materi pelajaran bila digunakan alat bantu atau media, baik berupa media cetak (buku, modul, brosur, atau sejenisnya) atau media non cetak yang berupa media elektronik (audio, video, film, dsb.) (Sugianto, 2017).

Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan terjadi secara efektif (Nurhabibie, 2017). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang diterapkan maupun dipergunakan guru (Rohayati et al., 2019). Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Arif dan Sumbawati, 2016).

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi (Salsabila & Setyaningrum, 2019). *Game* edukasi adalah permainan yang bersifat mendidik (Abdullah & Yunianta, 2018). *Game* edukasi yaitu media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir manusia termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah (Alwan, Djuniadi, & Manikowati, 2020). Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang disebut *game* edukasi bermula dari perkembangan video *game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran (Yakin et al, 2018). Apalagi *game* yang edukasi yang dikembangkan bersifat interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dalam penggunaannya terdapat hubungan interaktif antara media yang digunakan dengan penggunanya (Panjaitan et al., 2020).

Pemanfaatan *game* dalam media pembelajaran ternyata sangat berguna dalam kegiatan-kegiatan belajar mengajar, dikarenakan pada umumnya masyarakat Indonesia menyukai *game*, namun belum banyak yang mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran khususnya untuk mata kuliah Akuntansi Keuangan. Kondisi seperti ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk *game*. Dengan adanya pembelajaran yang disenangi oleh para mahasiswa, maka diharapkan para mahasiswa bisa termotivasi sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien dan tujuan akhir dari proses pembelajaran dapat terwujud. Di saat motivasi mahasiswa tinggi untuk belajar, maka secara otomatis hasil belajar mahasiswa juga meningkat. Peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi merupakan hal yang penting untuk dilakukan (Salsabila & Setyaningrum, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang variatif, salah satu caranya dengan memanfaatkan sebuah *game* atau permainan edukatif yang bersifat interaktif. Diharapkan juga dengan media pembelajaran ini memberikan solusi pembelajaran mata kuliah akuntansi keuangan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang kekinian serta selanjutnya dapat segera mungkin meningkatkan motivasi

belajar mahasiswa sekaligus mendongkrak nilai indeks prestasi belajar.

## METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian menggunakan pendekatan *Four-D* model yang dimodifikasi sehingga hanya terdapat 3 tahapan, yaitu,

Tahap Pendefinisian (*define*), Tahap ini meliputi: Analisis awal-akhir dilakukan melalui wawancara dengan dosen akuntansi keuangan, Analisis siswa dilakukan melalui wawancara dengan mahasiswa serta observasi pembelajaran, Analisis Tugas berdasarkan RPS mata kuliah akuntansi keuangan yang berlaku di STMIK IKMI Cirebon, Analisis konsep/materi berdasarkan RPS dan bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah akuntansi keuangan, dan Perumusan Tujuan Pembelajaran berdasarkan RPS yang digunakan.

Tahap Perancangan (*design*), Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap ini meliputi penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal.

Tahap Pengembangan (*develop*), Kegiatan pada tahap ini meliputi penilaian ahli yang diikuti dengan revisi dan uji coba pengembangan.

Salah satu kriteria yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang dikembangkan adalah kriteria *validity* (kevalidan) (Nieven, 1999). Media yang dikembangkan dikatakan memenuhi kriteria kevalidan jika dapat mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan pembuatannya (Allen dan Yen, 1979). Kevalidan dinilai oleh validator yaitu ahli media dan materi. Penilaian kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh para ahli menggunakan instrumen lembar validasi media pembelajaran oleh ahli media dan materi. Penilaian di lembar validasi juga digunakan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki kualitas media *game*.

Penelitian ini dilakukan di STMIK IKMI Cirebon. Subjek penelitiannya adalah mahasiswa prodi Komputerisasi Akuntansi angkatan 2020 yang berjumlah 36 mahasiswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang berhasil dikembangkan adalah media yang berbasis permainan edukasi dan interaktif pada materi Akuntansi: Tujuan, Arti, dan Fungsi.

Berdasarkan hasil pengembangan menggunakan *multimedia flashplayer*, media yang telah dikembangkan untuk selanjutnya disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran ini tidak hanya berbasis permainan edukasi tetapi juga bersifat interaktif. Hal inilah yang membedakan dengan media pembelajaran yang lain.

### 1. Deskripsi Tahap Pendefinisian (*Define*)

Identifikasi dilakukan terhadap pembelajaran di STMIK IKMI Cirebon. Pengidentifikasi meliputi proses serta media pembelajaran yang digunakan. Adapun proses identifikasi dilakukan melalui observasi, wawancara, serta menganalisis hasil-hasil penelitian sebelumnya.

#### a) Analisis Awal-Akhir

Pengidentifikasi masalah serta kendala dilakukan dengan bertanya kepada dosen akuntansi keuangan STMIK IKMI Cirebon melalui kegiatan wawancara langsung. Pertanyaan wawancara mengarah pada masalah-masalah serta kendala-kendala yang pernah dihadapi saat melaksanakan pembelajaran akuntansi keuangan. Dari pengidentifikasi ini, didapatkan beberapa masalah dan kendala yang dihadapi dosen serta memunculkan saran untuk proses pembelajaran kalkulus yang lebih baik. Kendalanya diantaranya adalah sulit memahami

materi yang diberikan, beragamnya latar belakang pendidikan mahasiswa, kurangnya minat mengikuti kuliah akuntansi keuangan, mahasiswa menyukai permasalahan yang teknis bukan pemahaman konsep, penggunaan metode diskusi tidak efektif, masih menggunakan media konvensional. Salah satu solusi untuk membuat belajar menjadi menyenangkan adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran yang menyenangkan serta menarik untuk digunakan. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sedangkan sarannya diantaranya adalah kembangkan media pembelajaran, disarankan mengikuti perkembangan teknologi, ada penyesuaian materi terlebih dahulu, penggunaan media pembelajaran berupa *game*.

### b) Analisis Siswa

Dari tahapan awal-akhir didapatkan masalah serta kendala pembelajaran akuntansi keuangan dari sudut pandang dosen. Sedangkan untuk pengidentifikasian masalah serta kendala dari sudut pandang mahasiswa, dilakukan analisis siswa. Pengidentifikasian masalah serta kendala dilakukan melalui wawancara tertulis kepada 36 mahasiswa yang telah mengampu matakuliah akuntansi keuangan serta melakukan observasi terhadap mahasiswa mengenai kendala dalam pembelajaran akuntansi lanjutan dan kondisi bagaimana yang mereka inginkan dalam proses pembelajaran akuntansi keuangan. Observasi tidak dilakukan dalam pembelajaran akuntansi keuangan tetapi dilakukan dalam pembelajaran lainnya, yakni data analytic. Hasil dari analisis siswa diantaranya adalah kurang dapat memahami materi, dasar dasar akuntansi keuangan yang kurang, butuh waktu untuk proses pemahaman, materi baru, malas, serta kurang teliti. Dari segi proses pembelajaran, mahasiswa menginginkan penggunaan media pembelajaran yang menarik, contoh kasus yang nyata, detail namun simpel secara rumus.

### c) Analisis Konsep/Materi

Analisis materi/konsep dilakukan berdasarkan penyesuaian kondisi di STMIK IKMI Cirebon. Berdasarkan RPS yang telah disusun dan berlaku di STMIK IKMI Cirebon, matakuliah akuntansi keuangan terdiri dari 8 bab, yaitu prinsip akuntansi dan pelaksanaannya (Akuntansi : Tujuan, Arti, dan Fungsi), data-data transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, neraca lajur, dan laporan keuangan. Sedangkan awal perkuliahan semester pertama dimulai akhir September, maka tidak memungkinkan membahas semua bab. Akhirnya, diputuskan berdasarkan analisis materi/konsep mengambil 1 bab yaitu materi akuntansi dan pelaksanaannya yang meliputi gambaran umum, informasi akuntansi, definisi akuntansi, kegunaan informasi akuntansi,

pemakaian informasi akuntansi, pekerjaan akuntan dan bidang – bidang akuntansi, pendidikan akuntansi dan profesi akuntan, akuntansi dan tata buku, serta prinsip – prinsip akuntansi.

### d) Analisis Tugas

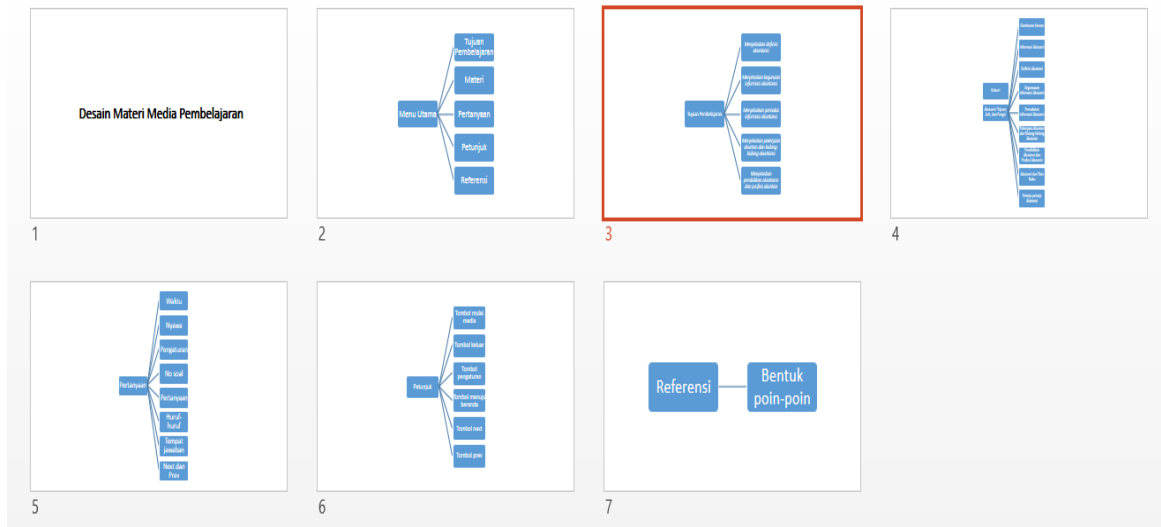
Pedoman yang digunakan pada proses analisis tugas adalah RPS matakuliah akuntansi keuangan yang berlaku di STMIK IKMI. Hasil analisis tugas materi akuntansi : tujuan, arti, dan fungsi untuk mahasiswa semester 1 adalah menjelaskan definisi akuntansi, menjelaskan kegunaan informasi akuntansi, menjelaskan pemakaian informasi akuntansi, menjelaskan pekerjaan akuntan dan bidang – bidang akuntansi, serta menjelaskan pendidikan akuntansi dan profesi akuntan. Tolak ukur keberhasilan pembelajaran akuntansi keuangan materi akuntansi: tujuan, arti, dan fungsi dapat dilihat dari kemampuan mahasiswa menjelaskan tujuan, arti, dan fungsi akuntansi.

### e) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

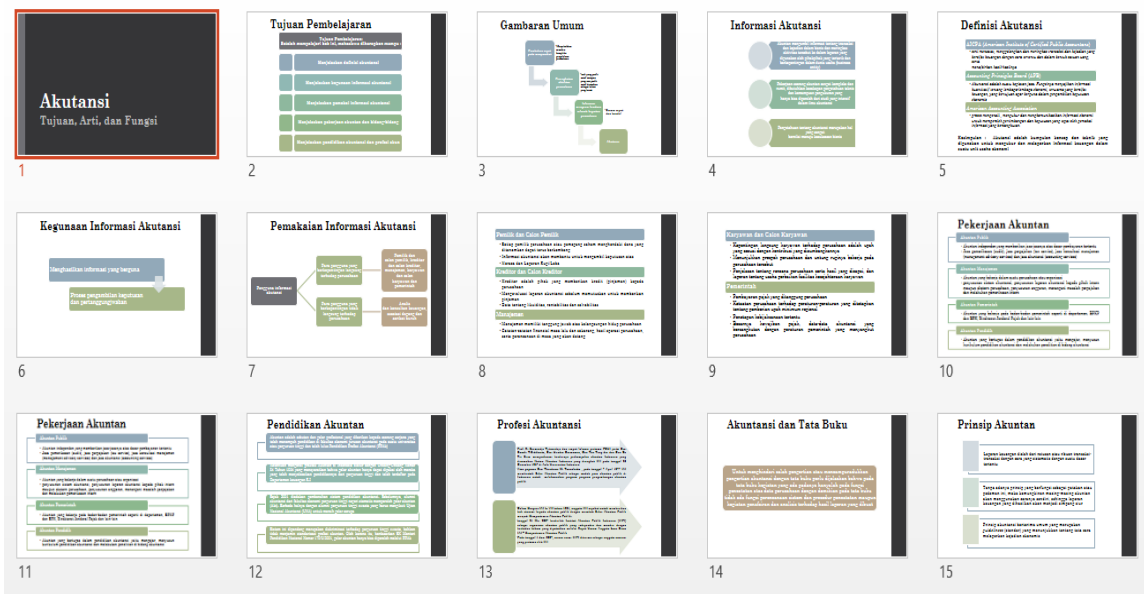
Berdasarkan serta sesuai dengan analisis tugas yang telah dilakukan, spesifikasi tujuan yang merupakan indikator pencapaian proses belajar adalah kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan tujuan, arti, dan fungsi akuntansi.

## 2. Deskripsi Tahap Perancangan

Perancangan bahan ajar akuntansi keuangan materi akuntansi: tujuan, arti, dan fungsi dilaksanakan setelah selesai melakukan tahap pendefinisian. Pada tahap ini dihasilkan *draft* bahan ajar yang sudah disesuaikan dengan permainan edukasi dan interaktif. Permainan edukatif akuntansi yang peneliti gunakan di sini diadaptasi dari *game Hangaroo*. Cara memainkan *game* ini cukup mudah, para pemain hanya diharuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dalam waktu maksimal 60 detik untuk setiap soal, jika jawabannya benar maka pemain dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Apabila pemain menjawab dengan jawaban salah sebanyak empat kali maka otomatis permainan akan berakhir.



Gambar 1: Draft Awal Desain Menu Materi Pembelajaran



Gambar 2: Draft Awal Materi Pembelajaran

Berikut ini pertanyaan yang digunakan pada permainan edukasi dan interaktif mata kuliah akuntansi: tujuan, arti, dan fungsi.

Pertanyaan:

1. Kumpulan konsep dan teknik yang digunakan untuk mengukur dan melaporkan informasi keuangan dalam suatu unit usaha ekonomi
2. Pihak yang memberikan kredit (pinjaman) kepada perusahaan
3. Istilah lain untuk jasa perpajakan
4. Sebutan dan gelar profesional yang diberikan kepada seorang sarjana yang telah menempuh pendidikan di fakultas ekonomi jurusan akuntansi pada suatu universitas atau

perguruan tinggi dan telah lulus Pendidikan Profesi Akuntansi (PPAk)

5. Bidang khusus akuntansi yang mencatat, menghitung, menganalisis, mengawasi dan melaporkan kepada manajemen persoalan-persoalan yang berhubungan dengan biaya dan produksi
6. Salah satu jenis informasi akuntansi yang diperlukan oleh pemilik dan calon pemilik
7. Akutansi yang bekerja dalam suatu perusahaan atau organisasi
8. Menghasilkan informasi yang berguna bagi pihak-pihak yang menyelenggarakan maupun pihak-pihak diluar perusahaan

9. Mengajar, menyusun kurikulum pendidikan akuntansi dan melakukan penelitian di bidang akuntansi
10. SK Menteri Pendidikan Nasional Nomor 179/U/2001, gelar akuntan hanya bisa diperoleh melalui
11. Kongres IAI ke VII tahun 1994, anggota IAI sepakat untuk memberikan hak otonomi kepada akuntan publik dengan merubah Seksi Akuntan Publik menjadi
12. Istilah lain *bookkeeping*
13. Laporan keuangan diolah dari ratusan atau ribuan transaksi-transaksi dengan cara yang sistematis dengan suatu dasar tertentu

14. Istilah lain untuk keuntungan
15. Istilah lain untuk pemeriksaan akuntan

### 3. Deskripsi Tahap Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukasi dan interaktif pada matakuliah akuntansi keuangan materi akuntansi: tujuan, arti, dan fungsi. Permainan edukatif akuntansi diadaptasi dari *game Hangaroo*. Berikut ini beberapa tampilan media pembelajaran



Gambar 3:  
Tampilan *Preface*



Gambar 4:  
Tampilan Menu Media Pembelajaran



Gambar 5  
Tampilan Materi Akuntansi: Tujuan, Arti, dan Fungsi



Gambar 6:  
Tampilan Permainan Pertanyaan 1

#### a) Deskripsi hasil Validasi Ahli media

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil validasi yang kedua, dapat dihitung prosentase pencapaian kevalidan media pembelajaran berbasis permainan edukasi dan interaktif pada materi Akuntansi: Tujuan, Arti, dan Fungsi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{80} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori valid.

#### b) Deskripsi Hasil Validasi Isi/Materi

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil validasi ahli materi yang kedua, dapat dihitung prosentase pencapaian kevalidan media pembelajaran berbasis permainan

edukasi dan interaktif pada materi Akuntansi: Tujuan, Arti, dan Fungsi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{130}{160} \times 100\% = 81,25\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori valid.

#### PENUTUP

Media pembelajaran sudah cukup baik untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi keuangan, namun ada beberapa hal yang perlu dikembangkan serta ditingkatkan. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan pada *handphone* (android).



## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Kemenristekdikti atas dana hibah Penelitian Dosen Pemula Tahun Pelaksanaan 2021.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri, 7(3), 434–443.
- Allen, M. J., & Yen, W. M. (1979). *Introduction to Measurement Theory*. Monterey: California: Brooks/Cole Publishing Company.
- Alwan, A. Z., Djuniadi, & Manikowati. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3, 8–14. Retrieved from <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/1063>
- Arif, M. N., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI Di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Nieven, N. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training, Prototyping to Reach Product Quality*. Springer.
- Nurhabibie, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 7(1), 87–95.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Rohayati, Y., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Salsabila, N. H., & Setyaningrum, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic. *Mandalika (Mathematics and Educations Journal)*, 1, 53–63.
- Sugianto, D. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS pada Kelas VIII C SMP Negeri 1 Ciasem Melalui Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS). *Jurnal EDUKASI (Ekonomi, Pendidikan, Dan Akuntansi)*, 5(1), 61–66.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Yakin, R. Q., Suwindra, I. N. P., & Mardana, I. B. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan jatuh Bebas. *JPPF*, 8(2), 21–30.
- Yanti, R. A. E., & Adhawiyah, N. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Auditif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal EDUKASI (Ekonomi, Pendidikan, Dan Akuntansi)*, 7(November), 59–68.