



Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure untuk Fikih Kelas X Di MA Hidayatul Insan

Ario Dwi Santidar

ariodwisantidar74@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Jasiah

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

***Abstract.** This research focuses on the development of an innovative educational game media, Baamboozle, for the concept of fiqh material in class X at MA Hidayatul Insan. The main objective of this study is to enhance student engagement in the learning process of fiqh, which is often perceived as difficult. Through a systematic ASSURE model approach, this research designs an educational game tailored to the characteristics of the students and the learning objectives to be achieved.*

The development process includes analyzing student needs, formulating specific learning objectives, selecting the interactive and engaging Baamboozle media, and developing fiqh material presented in a challenging game format. It is hoped that the implementation of the Baamboozle educational game will have a significant positive impact on student motivation and interest in learning. Students become more active, enthusiastic, and involved in the learning process.

The development of this educational media contributes significantly to improving the quality of fiqh education in schools. The Baamboozle educational game can serve as an interesting and effective alternative for teachers in evaluating complex fiqh material. Additionally, this research provides recommendations for the development of other game-based educational media, particularly in the field of religious education. Thus, it is hoped that educational games can become an integral part of the learning process in the future, thereby enhancing the overall quality of education.

Keywords: Learning Media, Educational Game, ASSURE.

Abstrak. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran game edukasi Baamboozle yang inovatif untuk materi konsep fikih di kelas X MA Hidayatul Insan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran fikih yang seringkali dianggap sulit. Melalui pendekatan model ASSURE yang sistematis, penelitian ini merancang game edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan siswa, perumusan tujuan pembelajaran yang spesifik, pemilihan media Baamboozle yang interaktif dan menarik, serta pengembangan materi fikih yang disajikan dalam bentuk game yang menantang. Dengan penerapan game edukasi Baamboozle ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap

motivasi dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini memberikan kontribusi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di sekolah. Game edukasi Baamboozle dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif bagi guru dalam mengevaluasi materi fikih yang kompleks. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis game lainnya, terutama dalam bidang pendidikan agama. Dengan demikian, diharapkan game edukasi dapat menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di masa depan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan

Kata kunci: *game edukasi ,pengembangan media,model assure.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang, baik pada kemampuan intelektual, kemampuan fisik, ataupun kemampuan emosional peserta didik. Peran pendidikan sangatlah besar terhadap kehidupan manusia karena pendidikan dapat membantu setiap manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Astuti, 2014). Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk yang sempurna karena mempunyai akal. Maka dengan akal itulah manusia berpikir mengenai keberlangsungan hidupnya dan generasinya. Manusia akan selalu berusaha meningkatkan kualitas hidupnya dengan mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan menjadi salah satu hal penting untuk mengembangkan potensi didalam diri seseorang. Melalui pendidikan yang didapat dari keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar, manusia dapat mempelajari banyak hal yang dapat menambah wawasannya akan dunia (Syarifuddin, 2021)

Dalam dunia pendidikan, peran guru tidak hanya terbatas pada proses penyampaian materi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Di era digital saat ini, guru dan pendidik dapat memanfaatkan teknologi canggih yang ada saat ini untuk memfasilitasi pembelajaran. Tentu saja pengembangan pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan untuk memenuhi keperluan dan kebutuhan pendidikan saat ini, termasuk pengembangan potensi siswa. Seiring berkembangnya zaman, manusia dan kebutuhan pendidikan pun terus meningkat.

Meskipun banyak media pembelajaran berbasis smartphone telah ditemukan, kebanyakan hanya bersifat satu arah. Hanya ringkasan materi yang dipelajari dan alur yang diprogramkan oleh pembuat yang dapat diakses oleh pengguna. Dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang menarik minat siswa. Game edukasi adalah salah satu contohnya.

Akademisi telah berselisih beberapa tahun terakhir tentang penggunaan game edukasi sebagai alat pembelajaran di sekolah. Ada beberapa akademisi yang tidak setuju karena mereka percaya bahwa penggunaan game akan mengganggu pembelajaran di kelas. Di sisi lain, beberapa akademisi percaya bahwa pembelajaran berbasis game memiliki banyak potensi yang dapat dimanfaatkan (Denny Pratama et al., 2019). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat dirancang oleh guru dengan memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitarnya yang dapat membuat pembelajaran tersebut menjadi menarik dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran memiliki lima komponen yang sangat penting dan saling mempengaruhi yaitu Tujuan, Materi, Metode, Media, dan Evaluasi pembelajaran (Adam, 2023). Kelima komponen tersebut dapat dikembangkan lagi dalam pembelajaran, salah satunya media.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*; dalam bahasa Arab; *al-taqdir*; dalam bahasa Indonesia berarti; penilaian. Akar katanya adalah *value*; dalam bahasa Arab; *al-qimah*; dalam bahasa Indonesia berarti; nilai. Wysong (1974), mengemukakan bahwa evaluasi adalah proses untuk menggambarkan, memperoleh atau menghasilkan informasi yang berguna untuk mempertimbangkan suatu keputusan. (Magdalena et al., 2023). Edwind Wandt dan Gerald W. Brown (1977): *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Menurut definisi ini, istilah evaluasi itu menunjuk kepada atau mengandung pengertian: suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. (Ratnawulan, Elis, 2019).

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang banyak diminati banyak orang. Perkembangan game di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Game digunakan untuk mengisi waktu luang, refreshing, dan bermain bersama teman. Permainan (game) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan bermain. Game edukasi adalah suatu permainan yang dirancang oleh si pembuat dengan tujuan untuk merangsang daya berpikir seseorang yang memainkannya, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah-masalah tertentu (Rozi & Kristari, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Oktober 2024 bersama bapak A selaku guru mata pelajaran fiqih di MA HIDAYATUL INSAN Palangka raya mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran fiqih masih terbatas dan masih sering dilakukan secara 1 arah, dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang menarik dan asik dikelas X MA HIDAYATUL INSAN pada materi “konsep fiqih dalam islam”. Hal ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, diharapkan terobosan ini menjadi salah satu motivasi siswa agar lebih bersemangat dalam melaukan kegiatan belajar dan agar pembelajaran fiqih ini terus dapat berkembang seiring berkembangnya zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang biasanya dikenal dengan *research and development (R&D)*. Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal. Sedangkan pengembangan merupakan suatu aktivitas pengembangan dengan penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan (Penelitian & Konsep, 2024). Dengan model ASSURE, yang terdiri dari enam langkah: Analisis Siswa, Menetapkan Tujuan, Memilih Metode, Media, dan Bahan, Memanfaatkan Media dan Bahan, Melibatkan Siswa, dan Evaluasi. Dalam tahap analisis siswa, peneliti melakukan survei untuk memahami karakteristik dan kebutuhan siswa kelas X MA Hidayatul Insan. Selanjutnya, tujuan pembelajaran ditetapkan berdasarkan kurikulum dan kebutuhan siswa. Pemilihan metode dan media dilakukan dengan mempertimbangkan efektivitas dan relevansi game edukasi dalam konteks pembelajaran Fiqih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game edukasi Baamboozle dirancang dengan mempertimbangkan elemen interaktif dan edukatif yang dapat menarik perhatian siswa. Dalam pengembangan game ini, peneliti menggunakan teknologi multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik. Game ini berisi berbagai pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi Fiqih, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game edukasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Setiawan et al., 2019)

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari lingkungan sekitar (motivasi ekstrinsik) yang memicu siswa untuk terlibat dalam proses belajar dan mencapai tujuan akademik mereka (Putri et al., 2021). kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Guru yang mampu menciptakan

lingkungan belajar yang menarik dan relevan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dengan demikian, peran aktif guru dan dukungan dari teman sebaya merupakan dua elemen yang saling melengkapi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa (Oktiani, 2017)

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan yang mencerminkan pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar yang telah dilalui. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan konsep hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya, serta cara untuk mengukur dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Hubungan positif antara motivasi dan hasil belajar menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan motivasi siswa harus menjadi prioritas dalam proses pendidikan. Dengan menerapkan strategi yang tepat dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

Model ASSURE adalah salah satu model pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan game edukasi, seperti game Baamboozle yang ditujukan untuk mata pelajaran fikih dengan materi konsep fikih dalam Islam. Model ini terdiri dari enam tahapan, yaitu Analyze, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, dan Evaluate and Revise.

Pada tahap pertama, Analyze, penting untuk melakukan analisis kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Hal ini mencakup identifikasi karakteristik siswa, seperti usia, latar belakang pengetahuan, dan gaya belajar mereka. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukasi, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Setelah analisis dilakukan, tahap kedua adalah State Objectives, di mana tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas. Tujuan ini harus spesifik, terukur, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Misalnya, tujuan dari game Baamboozle ini bisa mencakup pemahaman konsep dasar fikih, pengenalan sumber-sumber hukum Islam, dan penerapan prinsip-prinsip fikih dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang jelas dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. (Muhdi et al., 2023).

Selanjutnya, pada tahap Select Methods, Media and Materials, pengembang harus memilih metode pengajaran yang tepat serta media dan bahan ajar yang akan digunakan.

Dalam konteks game edukasi, pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan materi fikih sangat penting. Game yang interaktif dan berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep fikih dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Pada tahap Utilize Media and Materials, pengembang harus memastikan bahwa media dan bahan ajar yang dipilih dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Ini mencakup pengujian game untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik dan dapat diakses oleh siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pengujian dan evaluasi media pembelajaran sangat penting untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. (Pratama & Waskitoningtyas, 2020)

Selanjutnya Require Learner Participation. Require Learner Participation, menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Game edukasi seperti Baamboozle dapat dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif melalui kuis, tantangan, dan interaksi dengan teman sekelas. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, oleh karena itu, guru perlu merancang elemen permainan yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa. Akhirnya, tahap keenam adalah Evaluate and Revise. Pada tahap ini, penting untuk mengevaluasi efektivitas game edukasi yang telah dikembangkan. Evaluasi dapat dilakukan melalui pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru, serta analisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa evaluasi yang sistematis dapat membantu pengembang memahami kekuatan dan kelemahan media yang telah dibuat, serta memberikan dasar untuk perbaikan di masa mendatang. (Sejati & Koeswanti, 2020)

Setelah game edukasi Baamboozle dikembangkan, tahap selanjutnya adalah implementasi dalam kelas. Game ini diterapkan dalam beberapa sesi pembelajaran Fikih, di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk berkompetisi dalam menjawab pertanyaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan game edukasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep Fikih yang kompleks (Budhayanti & Bata, 2021; Damastuti et al., 2022; Wang & Eka, 2022).

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi Fikih setelah berpartisipasi dalam permainan. Interpretasi dari temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan penggunaan model ASSURE, pengembangan media pembelajaran menjadi lebih

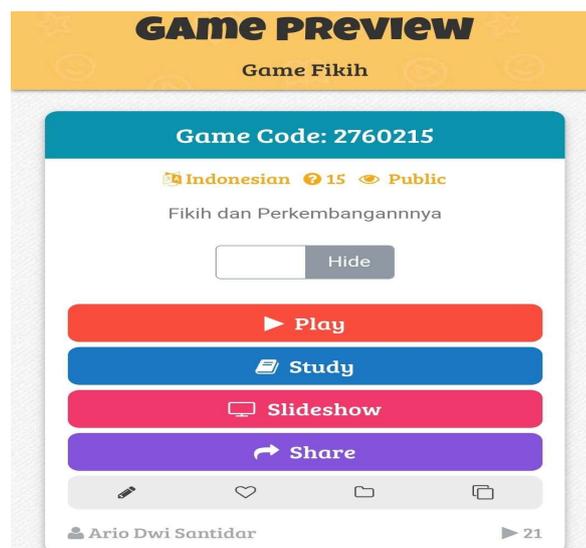
terstruktur dan sistematis, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan lebih baik (Nurkamilah & Muthmainnah, 2022). Temuan ini juga mengindikasikan bahwa penerapan teknologi dalam mata pelajaran Fiqih, materi Konsep Fiqih Dalam Islam dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks.

Hasil penelitian ini dapat dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang telah ada mengenai pembelajaran berbasis game dan model ASSURE. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan game edukasi Baamboozle ini tidak hanya menambah khazanah penelitian dalam bidang pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

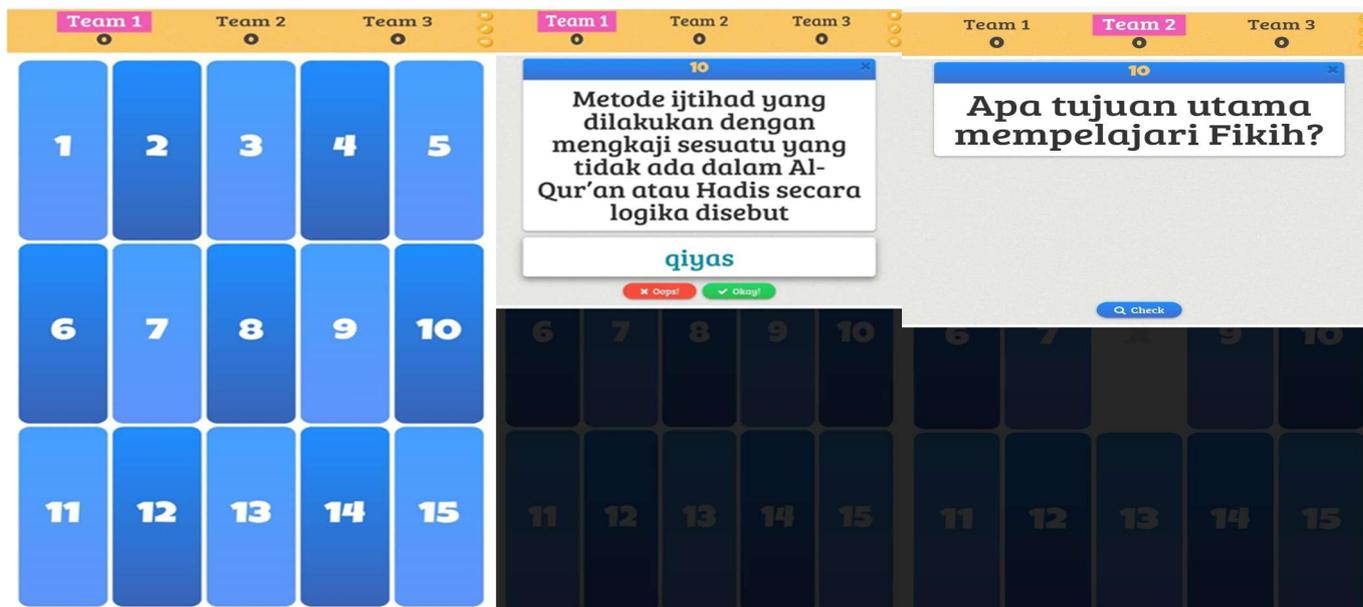
Pengembangan media pembelajaran game edukasi Baamboozle dengan model ASSURE pada materi Fiqih di kelas X MA Hidayatul Insan menunjukkan hasil yang positif. Game edukasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Penelitian ini memberikan bukti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan pendidik lainnya mempertimbangkan penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Berikut beberapa tampilan media yang dihasilkan:

Gambar 1. Tampilan awal sebelum masuk game



Gambar 2. Tampilan didalam game baamboozle



Wawancara kami lakukan pada guru kelas tentang materi yang diajarkan, tingkat pemahaman siswa, dan semangat siswa pada pembelajaran fikih tanpa menggunakan media. Kepada guru kelas kami telah menanyakan terkait pembelajaran sehari-hari dan bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran fikih, beliau mengatakan bahwa siswa-siswi kelas X kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Tapi tidak dipungkiri bahwa mata pelajaran fikih guru banyak menerapkan metode ceramah saja, sehingga, siswa-siswi cenderung bosan dan mengantuk dalam mengikuti pelajaran. Disisi lain siswa siswi lebih menyukai pembelajaran praktek/ menggunakan media daripada pembelajaran dengan metode ceramah, menurut mereka pembelajaran seperti itu akan membuat mengantuk. Oleh karena itu saya menggunakan game edukasi pembelajaran ini, agar siswa siswi lebih aktif dalam belajar dalam kelas, dan game ini juga membuat siswa lebih interaktif dengan temannya, karna game ini menggunakan kerjasama tim agar pertanyaan dapat dijawab dengan benar. Dan juga kegairahan belajar peserta didik lebih meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran game edukasi Baamboozle berbasis model ASSURE pada materi konsep fikih di kelas X MA Hidayatul Insan ini diharapkan berhasil dalam menunjukkan hasil yang signifikan. Penggunaan game edukasi Baamboozle diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep fikih secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Model ASSURE yang digunakan dalam penelitian ini terbukti menjadi kerangka kerja yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap dalam model ASSURE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, telah dilaksanakan secara sistematis.

Pengembangan media pembelajaran ini memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di sekolah. Game edukasi Baamboozle dapat menjadi

alternatif yang menarik dan efektif bagi guru dalam menyampaikan materi fikih yang seringkali dianggap sulit dan abstrak. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran berbasis game lainnya, tidak hanya untuk mata pelajaran fikih, tetapi juga untuk mata pelajaran lain.

Sebagai kesimpulan, penelitian ini menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Game edukasi Baamboozle telah membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat limpahan dan rahmat-Nya penyusun mampu menyelesaikan artikel yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle menggunakan model Assure Pada Materi Konsep Fikih Dalam Islam Dikelas X MA Hidayatul Insan" dengan baik. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru mata pelajaran fikih dan Dosen Pengampu yang telah membantu saya dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Astuti, W. (2014). Hakikat Pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–2.
- Denny Pratama, L., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Magdalena, I., Ramadanti, S., Ramdhan, S. N., & Luftiyah, V. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Gintung I Kecamatan Sukadiri. *Masaliq*, 3(5), 729–740. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1355>
- Muhdi, I., Rezki Yuniarti, & Agus Komarudin. (2023). Desain Game Edukasi Pengenalan Peredaran Sel Darah Merah Dengan Genre Rpg Menggunakan Pendekatan Mda. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 6(1), 100–111. <https://doi.org/10.36595/jire.v6i1.817>
- Nurkamilah, S., & Muthmainnah, R. (2022). Analysis of Teacher Needs on Interactive Learning Media for Distance Learning. *Akademika*, 11(01), 131–143.

- <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1817>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Pratama, R. A., & Waskitoningtyas, R. S. (2020). Game Android “MENALAR” Berbasis Adobe Animation CC. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 617. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3027>
- Putri, W. A., Fitriani, R., Setya Rini, E. F., Aldila, F. T., & Ratnawati, T. (2021). Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa IPA di SMAN 6 Muaro Jambi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3), 248–254. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i3.7760>
- Ratnawulan, Elis, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1561>
- Sejati, K. A. P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis PC Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 602–614. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.279>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Syarifuddin, H. (2021). Hakikat Pendidik. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 26. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v5i1.9792>