

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION GAMES*  
*IFD-ECONOMIC* BERBASIS ANDROID PADA MATERI  
KEGIATAN EKONOMI KELAS VII  
SMP KALIJOGO WATES**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi



OLEH:

**IRMA FAHRIANA DEWI**  
NPM: 2112030009

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2025**

**Skripsi Oleh:**

**IRMA FAHRIANA DEWI**  
NPM: 2112030009

**Judul:**

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION GAMES*  
*IFD-ECONOMIC* BERBASIS ANDROID PADA MATERI  
KEGIATAN EKONOMI KELAS VII  
SMP KALIJOGO WATES**

Telah Disetujui untuk Dijukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 4 Juli 2025

Dosen Pembimbing I

  
Tjepp Yusuf Affandi, S.E., M.Pd.  
NIDN. 0005086802

Dosen Pembimbing II

  
Bayu Sulindra, M.Pd.  
NIDN. 0711098201

**Skripsi Oleh:**

**IRMA FAHRIANA DEWI**

NPM:  
211203 0009

Judul:

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION GAMES*  
*IFD-ECONOMIC* BERBASIS ANDROID PADA MATERI  
KEGIATAN EKONOMI KELAS VII  
SMP KALIJOGO WATES**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Pada Tanggal: 11 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Tjejtep Yusuf Affandi, S.E., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. M. Anas, M.M., M.Si., Ak., C.A
3. Penguji II : Bayu Surindra, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,



**Dr. Amin Tohari, M.Si.**  
NIDN. 0715078102

### PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Irma Fahriana Dewi  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/  
NPM : 2112030009  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi mana pun. Sepengetahuan saya, tidak terdapat karya tulis atau pendapat orang lain yang telah diterbitkan, kecuali yang secara jelas dan tertulis telah disebutkan dalam naskah ini serta tercantum dalam daftar pustaka.

Kediri, .. Juli 2025  
Yang Menyatakan,



**IRMA FAHRIANA DEWI**  
NPM: 2112030009

## **MOTTO**

“Dan bersabarlah kau, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Ar-Rum ayat 60)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi jangan mudah menyerah”

(Joko Widodo)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmatilah saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin idak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kauceritakan”

(Boy Chandra)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya dan jangan biarkan impianmu dijajah oleh pendapat orang lain”

## ABSTRAK

**Irma Fahriana Dewi**, Penyusunan Media Pembelajaran IFD-*ECONOMIC* Pada Materi Kegiatan Ekonomi, Skripsi, Pendidikan Matematika, FEB UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukatif, Android, Kegiatan Ekonomi, Quasi Eksperimen

Pesatnya perkembangan teknologi digital menuntut inovasi dalam pembelajaran, terutama untuk menarik minat belajar siswa di era modern. Kegiatan belajar mengajar yang masih didominasi metode konvensional sering membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *Education Games IFD-Economic* berbasis aplikasi Android pada materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model *quasi experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan materi, pembuatan aplikasi dengan PowerPoint dan *website* APK Builder, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba terbatas dan uji coba luas pada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media dinilai sangat layak dengan persentase kelayakan 95% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Uji coba terbatas pada 5 siswa menghasilkan rata-rata kelayakan sebesar 82,9% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, uji coba luas pada 12 siswa menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari *pretest* sebesar 54,83 menjadi *posttest* sebesar 75,16, serta respon siswa yang sangat positif dengan persentase 88,12%, menandakan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Education Games IFD-Economic* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Media ini mampu meningkatkan pemahaman materi dan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCATION GAMES IFD-ECONOMIC BERBASIS ANDROID PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS VII SMP KALIJOGO WATES”** ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan kali ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Amin Tohari, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, selaku Ketua Prodi Manajemen yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tjetjep Yusuf Affandi, S.E.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Bayu Surindra, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Orang tua saya, ayah dan ibu tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, bantuan, doa, semangat, nasihat, pengorbanan secara

materi, serta pengertian yang tulus kepada penulis selama menjalani studi di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

7. Assa'adatul Kamilah, S.Pd kakak tersayang yang telah menjadi donatur memberikan dukungan penuh kepada penulis serta menjadi motivator terbaik.
8. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, M.S.K. terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Telah mendukung, mendengarkan keluh kesah, serta menjadi penyemangat untuk pantang menyerah.
9. Teruntuk sahabatku Septya Putri Dwi Prayoga terima kasih telah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, terima kasih telah menjadi pendengar terbaik dan tempat berkeluh kesah.
10. Kepada teman-teman seangkatan tahun 2021, terima kasih atas segala kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah dibagi selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan dan perjuangan ini.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk bantuan dan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. *Last but not least*, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun prosesnya. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. *I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berguna bagi semua pembaca.

Kediri, 11. Juli 2025



**IRMA FAHRIANA DEWI**  
NPM.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
A. Landasan Teori .....	7
1. Media Pembelajaran .....	7
2. Media Pembelajaran Interaktif .....	15
3. Materi Kegiatan Ekonomi .....	23
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	25
C. Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
A. Model Eksperimen.....	30
B. Prosedur Eksperimen .....	32
C. Desain Penyusunan Media.....	33
D. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	36
E. Uji Coba Produk .....	36
1. Desain Uji Coba .....	36

2. Subjek Uji Coba .....	37
F. Validasi Produk .....	39
G. Instrumen Pengumpulan Data Angket.....	39
1. Eksperimen Instrumen Penilaian Validator .....	39
2. Validasi Instrumen.....	40
H. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Data Produk Hasil Pengembangan .....	45
1. Analisis Kinerja .....	45
2. Analisis kebutuhan .....	46
B. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Desain Aplikasi IFD- <i>Economic</i> .....	46
D. Analisis Data.....	57
E. Uji Coba Produk .....	53
1. Uji Coba Terbatas .....	53
2. Uji Coba Perluasan .....	54
3. Model Hipotetik.....	55
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Ahli Media .....	40
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	40
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Angket atau Respon Siswa.....	41
Tabel 3. 4 Kriteria Skala Likert.....	42
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi .....	42
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Produk Eksperimen.....	43
Tabel 4. 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 2 Lembar Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa terhadap Aplikasi IFD- <i>Economic</i> .....	59
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Terbatas .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3. 1 Tahapan <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	31
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi <i>IFD-Economic</i> .....	47
Gambar 4. 2 Route-Map .....	47
Gambar 4. 3 Petunjuk Aplikasi .....	48
Gambar 4. 4 Tampilan Materi pada Aplikasi .....	48
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Contoh Kegiatan Ekonomi .....	49
Gambar 4. 6 Tampilan Awal <i>Game</i> .....	50
Gambar 4. 7 <i>Game Multiple Choice</i> .....	50
Gambar 4. 8 Contoh Tampilan <i>Game Multiple Choice</i> .....	51
Gambar 4. 9 Kuis .....	51
Gambar 4. 10 Ringkasan .....	52
Gambar 4. 11 Profil Penyusun .....	52
Gambar 4. 12 Uji Coba Terbatas .....	53
Gambar 4. 13 Uji Coba Perluasan .....	54
Gambar 4. 14 Model Hipotik .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar validator .....	67
Lampiran 2 lembar angket dan pretest postest .....	68
Lampiran 3 surat penelitian .....	69
Lampiran 4 dokumentasi .....	70

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Rustandi, 2021). Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan menjadi populer di kalangan generasi muda adalah perangkat mobile berbasis Android (Nurrita, 2020). Ketersediaan perangkat-perangkat ini memungkinkan adanya berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing pengguna. Sekolah menengah merupakan tahap kritis dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi. Meskipun mata pelajaran ini dianggap penting dalam pemahaman konsep-konsep dasar ekonomi, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disajikan karena kurangnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang konvensional (Rustandi, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti permainan edukatif telah menjadi perhatian yang meningkat (Prasetya et al., 2020). Permainan edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam dengan menggabungkan aspek hiburan dan tujuan pembelajaran (Putriani et al., 2017). Namun, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukatif yang lebih beragam, terutama yang dapat diakses melalui

perangkat mobile seperti Android, untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah. Dengan mempertimbangkan tren penggunaan teknologi Android yang semakin meluas di kalangan siswa dan potensi permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif (Zahwa, 2022).

Namun, dalam konteks pembelajaran ekonomi di sekolah menengah, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Menurut (Rustandi, 2021), pendidikan di era digital telah mengalami transformasi signifikan, di mana teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pilihan, tetapi juga sebuah kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masyarakat global yang semakin terkoneksi. Sebagai contoh, platform Android telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memberikan akses mudah dan fleksibel ke berbagai aplikasi, namun pembelajaran ekonomi sering kali menghadapi kesulitan dalam menarik minat siswa. Mata pelajaran ini sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena keterkaitannya dengan konsep-konsep teoritis yang kompleks dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Permatasari et al., 2024).

Dengan melihat permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates terkait dengan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu tantangan besar, di mana siswa yang tidak termotivasi

cenderung tidak fokus dan hasil pembelajarannya tidak optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keterkaitan materi dengan minat pribadi siswa atau cara pengajaran yang kurang menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton, seperti hanya menggunakan buku teks dan papan tulis, juga menghambat proses belajar yang efektif. Siswa membutuhkan media yang lebih variatif dan interaktif, seperti video atau aplikasi pembelajaran digital, agar materi lebih menarik dan mudah dipahami. Keterbatasan dalam hal ini menghalangi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang optimal, serta menyebabkan ketidakseimbangan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, diperlukan usaha bersama yang melibatkan peningkatan motivasi siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta pelatihan bagi guru agar lebih siap dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Eksperimen Media Pembelajaran *Education Games Ifd-Economic* Berbasis Android Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMP Kalijogo Wates”

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SMP Kalijogo wates pada tanggal 11 Juni 2025 pada kelas VII dengan materi kegiatan ekonomi didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi belajar siswa
2. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia

3. Kesulitan memahami konsep-konsep abstrak
4. Keterbatasan waktu dan ruang pembelajaran
5. Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi

Dengan pembatasan masalah-masalah tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi tantangan-tantangan dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat sekolah menengah pertama khususnya pada SMP Kalijogo Wates melalui eksperimen media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas adapun rumusan masalah yang dikaji dapat yaitu :

1. Bagaimana eksperimen media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui eksperimen media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates?

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti serta memudahkan siswa dalam belajar materi kegiatan Ekonomi

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dilakukan pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pengelolaan pengajaran.

- b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran serta bahan evaluasi.

- c) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi serta beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan lebih baik lagi dengan versi yang lebih menarik.

e) Bagi peneliti sendiri

Penelitian memberikan manfaat bagi peneliti dengan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta untuk menyelesaikan tugas

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “Telaah Perspektif pada Era Society 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.)). CV. Tohar Media.
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, *11*(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Effendi, A., Nyanasuryanadi, P., Prasetyo, E., Tinggi, S., Agama, I., Smaratunga, B., Williem Iskandar, J., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Buddha Parinibbana Kelas 9 Sekolah Menengah Pertama. *Journal on Education*, *05*(04), 17435–17443.
- Ghofur, M. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 1 Bangkalan Karimatin Nurisa Abstrak*. *7*(2), 38–43.
- Harjanti, I. M., & Anggraini, P. (2020). Pengelolaan Sampah Di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Jatibarang, Kota Semarang. *Jurnal Planologi*, *17*(2), 185. <https://doi.org/10.30659/jpsa.v17i2.9943>
- M. Haviz. (2019). Research and Development; Penelitian di Bidangn Kependidikan Yang Inovatif dan Bermakan. *Ta'dib*, *16*(1), 29–43.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- 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>
- Nurrita, T. (2020). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.
- Nurul Anisa, A., & Setyowati, E. (2023). SEIKO : Journal of Management &

- Business Analisis Peran Ekonomi Digital Terhadap Ketahanan Dan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 6(1), 720–729. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v6i1.3745>
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10(April), 479–492.
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sucito, F., & Andanti, M. F. (2024). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Etika dan Moralitas untuk Tingkat SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 5(1), 24–34. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.16524>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Alfabeta.
- Syaputra, A. (2022). Implementasi Metode Random Sampling Pada Animasi Motion Grapich Herbisida Dan Fungisida. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(2), 142–147. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1370>

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Semo, S., Theo Tomi Pamungkas, B., & Rahmawati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Qizwhizzer Berbentuk Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 7 Kupang. *Prosiding Seminar Nasional Geografi*, 1(1), 79–89. <https://conference.undana.ac.id/SEMNASGEO/article/view/625>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “Telaah Perspektif pada Era Society 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.)). CV. Tohar Media.
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Effendi, A., Nyanasuryanadi, P., Prasetyo, E., Tinggi, S., Agama, I., Smaratungga, B., Williem Iskandar, J., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Buddha Parinibbana Kelas 9 Sekolah Menengah Pertama. *Journal on Education*, 05(04), 17435–17443.
- Ghofur, M. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 1 Bangkalan Karimatin Nurisa Abstrak*. 7(2), 38–43.
- Harjanti, I. M., & Anggraini, P. (2020). Pengelolaan Sampah Di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Jatibarang, Kota Semarang. *Jurnal Planologi*, 17(2), 185. <https://doi.org/10.30659/jpsa.v17i2.9943>
- M. Haviz. (2019). Research and Development; Penelitian di Bidangn Kependidikan Yang Inovatif dan Bermakan. *Ta'dib*, 16(1), 29–43.

- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- 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>
- Nurrita, T. (2020). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Nurul Anisa, A., & Setyowati, E. (2023). SEIKO : Journal of Management & Business Analisis Peran Ekonomi Digital Terhadap Ketahanan Dan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 6(1), 720–729. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v6i1.3745>
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10(April), 479–492.
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sucito, F., & Andanti, M. F. (2024). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Etika dan Moralitas untuk Tingkat SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 5(1), 24–34. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.16524>

- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Alfabeta.
- Syaputra, A. (2022). Implementasi Metode Random Sampling Pada Animasi Motion Grapich Herbisida Dan Fungisida. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(2), 142–147. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1370>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Semo, S., Theo Tomi Pamungkas, B., & Rahmawati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Qizwhizzer Berbentuk Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 7 Kupang. *Prosiding Seminar Nasional Geografi*, 1(1), 79–89. <https://conference.undana.ac.id/SEMNASGEO/article/view/625>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.