



Efektivitas Penggunaan Aplikasi Games Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Wonolopo 02

Dwi Febriani¹, Yeni Tri Hidayati², Muchamad Hidayatullah³, Amanda Dwi Setyo Rani⁴, Diana Shafa Nur Aisyah⁵, Putri Yanuarita Sutikno⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Semarang

Abstract

Received: 05 September 2025

Revised: 17 September 2025

Accepted: 28 September 2025

This study aims to determine the effectiveness of the use of Android-based educational game media on students' interest in learning solar system material in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) grade VI at SDN Wonolopo 02, Semarang City. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The sample in this study amounted to 28 students who were selected using purposive sampling techniques. The instrument used is a learning interest questionnaire with a Likert scale that has been tested for validity and reliability. Data were analyzed using a paired sample t-test with the help of SPSS version 26.0. The results of the study showed that there was a significant increase in students' interest in learning after using educational game media. This is shown by the tcal value of 50,857 > table 1.70562 with a significance value of 0.000 < 0.05. These findings reinforce that the use of Android-based educational games can be an innovative solution in creating more interactive, interesting, and fun learning, as well as effective in increasing students' interest in learning abstract materials such as the solar system.

Keywords: Educational Games, Android, Learning Interests, Solar System

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Febriani, D., Hidayati, Y., Hidayatullah, M., Rani, A., Aisyah, D., & Sutikno, P. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Games Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Wonolopo 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(10.C), 1-9. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11849>.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Kemajuan suatu bangsa dapat tercermin dari keberhasilan dalam sektor pendidikan (Ayu Annisa et al., 2022). Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi diri dimana memberikan tujuan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, budi pekerti luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Karseno et al., 2021). Pendidikan kini menjadi kebutuhan utama, mengingat laju globalisasi yang kian cepat. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Salah satu cara paling efektif untuk menghadapi perubahan tersebut adalah melalui proses belajar

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, ditandai oleh penerapannya di berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi dapat digunakan sebagai media dan sumber dalam proses pembelajaran

(Ayu Annisa et al., 2022). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sektor pendidikan mampu menghadirkan solusi serta mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Damayanti et al., 2020). termasuk dalam teknologi informasi yang kini mengalami perkembangan signifikan, dimana umumnya penggunaan *smarthone* dikalangan anak-anak digunakan untuk bermain game dan menonton youtube (Nisa & Susanto, 2022). Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat mobile, mencakup sistem operasi, *middleware*, serta berbagai aplikasi dan android juga memberikan kesempatan terbuka bagi para pengembang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi mereka sendiri (Rozi & Kristari, 2020). Android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sehingga meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan, alat, atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mendukung terjadinya interaksi edukatif yang efektif antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran penyampaian informasi yang selaras dengan teori pembelajaran, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik guna mendorong terjadinya proses belajar yang optimal (Ayu Annisa et al., 2022). Media pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, media ini mempermudah penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, menjadikan metode pembelajaran lebih beragam, serta mendorong keaktifan peserta didik sehingga mereka tidak cepat merasa bosan (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Penggunaan media pada proses pembelajaran saat ini bisa dikatakan membosankan dan kurang interaktif sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti game edukasi berbasis android.

Game edukasi adalah perpaduan antara konten pembelajaran, prinsip pendidikan, dan permainan komputer. Penggunaan game edukasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu mengurangi kejenuhan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan saat disajikan dalam bentuk permainan (Mokoagow et al., 2021). Game edukasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu pilihan bagi guru untuk mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik (Karseno et al., 2021). Pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran membuat proses belajar lebih variatif dan dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan, karena mereka merasa lebih terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya membuat peserta didik menjadi lebih aktif. (Damarjati & Miatun, 2021). Dengan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, diharapkan pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dapat membangkitkan semangat mereka untuk mempelajari materi yang diajarkan.

SD Negeri Wonolopo 02 merupakan sekolah dasar yang beralamat di Jalan Raya Kuripan, Wonolopo, Kec. Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah. Kurikulum yang digunakan SDN Wonolopo 02 dalam pembelajaran adalah Kurikulum Merdeka. Tata surya merupakan sekumpulan benda langit yang terdiri dari bintang-bintang yang disebut matahari dan semua benda yang terikat oleh gaya gravitasi (Nugraha & Hidayat, 2019). Benda-benda tersebut termasuk planet dan jutaan

benda langit lainnya seperti meteor, asteroid, dan komet. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri Murtini, S.Pd., selaku wali kelas VI didapat informasi bahwa dalam pembelajaran IPAS materi "Sistem Tata Surya" guru terbatas pada media pembelajaran dan bahan ajar yang sudah ada. Guru belum memaksimalkan penggunaan media yang menarik dan mampu menambah minat peserta didik dalam pembelajaran khususnya materi sistem tata surya. Media visual yang digunakan juga masih terbatas karena hanya memberikan visualisasi dalam bentuk yang sederhana sehingga peserta didik kesulitan dalam membayangkan bentuk, posisi, dan pergerakan benda-benda langit dalam tata surya. Media yang digunakan belum dapat memberikan pemahaman maksimal kepada peserta didik dan dapat membuat peserta didik menjadi salah persepsi terkait pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab yang dapat menurunkan minat peserta didik dalam pembelajaran sistem tata surya karena mereka beranggapan bahwa materi tersebut susah karena tidak dapat dibayangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VI, peserta didik terkadang merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan mereka terlalu fokus pada materi tanpa adanya *game* menarik yang dapat mereka lakukan serta sulitnya memahami materi sistem tata surya dikarenakan belum adanya media yang mampu memberikan gambaran nyata terkait sistem tata surya. Oleh karena itu, diperlukan media berupa *games* edukasi berbasis Android yang dapat memberikan gambaran jelas kepada peserta didik terkait materi sistem tata surya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga minat peserta didik dalam pembelajaran sistem tata surya meningkat.

Game edukasi menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dikenalkan kepada peserta didik agar mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran. *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang didesain khusus dalam pembelajaran untuk mengembangkan konsep, mengarahkan, dan melatih kemampuan peserta didik dalam memainkannya (Ayu Annisa et al., 2022). Melalui *game* edukasi peserta didik dapat belajar materi yang diajarkan dalam bentuk permainan. Penggunaan *game* edukasi mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dikarenakan penggunaan *game* edukasi dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan pada peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan (Mokoagow et al., 2021).

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian (Prakoso et al., 2024) berjudul *Pemanfaatan Media Games Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun* menunjukkan bahwa pemanfaatan media *games* edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN 02 Madiun Lor ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar peserta didik, *games* edukasi tersebut dapat menimbulkan daya tarik terhadap materi pembelajaran.

Penelitian relevan selanjutnya adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh (Latif et al., 2021) berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Games Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar* didapat hasil penelitian bahwa *game* edukasi dapat menjadi upaya meningkatkan minat peserta didik karena *game* edukasi selain dapat digunakan ketika dalam

pembelajaran sekolah namun peserta didik dapat mengakses media tersebut dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *game* edukasi berbasis android terhadap minat belajar peserta didik untuk materi sistem tata surya pada mata pelajaran IPAS kelas VI di SDN Wonolopo 02..

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *game* edukasi berbasis Android terhadap minat belajar peserta didik pada materi sistem tata surya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas VI. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest-posttest design, di mana peserta didik diberikan angket minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *game* edukasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Wonolopo 02, Kota Semarang, yang berjumlah 28 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, karena keterbatasan perangkat teknologi seperti smartphone dan Chromebook yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penerapan *game* edukasi.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar adalah angket berbentuk skala Likert yang terdiri dari beberapa pernyataan dengan empat alternatif pilihan jawaban. Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu diuji validitasnya dengan uji validitas isi (content validity), dan diuji reliabilitasnya menggunakan bantuan software SPSS versi 26.0. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar peserta didik setelah penggunaan *game* edukasi, dengan hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar $50.857 >$ ttabel 1.70562 dan p-value sebesar 0.000 , yang berarti signifikan pada taraf 5%. Dengan demikian, penggunaan media *game* edukasi berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi sistem tata surya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen melalui pengujian validitas. Instrumen yang telah dinyatakan valid kemudian digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik kelas VI dalam mata pelajaran IPAS. Hasil pengukuran minat belajar peserta didik dari kedua kelas yang menjadi subjek penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi data pada Tabel 1.

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Range	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Minat Belajar	28	48	104.07	10.516	75	123

Data yang dimaksud merupakan hasil dari penyebaran angket kuesioner kepada peserta didik kelas VI SDN Wonolopo 02, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi sistem tata surya berbasis Android terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan data

yang diperoleh, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan respon yang lebih positif setelah diberi perlakuan menggunakan media tersebut. Dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelum penerapan game edukasi ini, pembelajaran setelah penggunaan media interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi keterlibatan peserta didik, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, maupun minat mereka terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis Android dalam bentuk game edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan game edukasi sistem tata surya berbasis Android terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan analisis prasyarat data. Analisis ini diawali dengan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov yang diolah melalui perangkat lunak SPSS Statistics versi 26.0 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05.

Berikut hasil uji normalitas ditunjukkan tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov Test

		Minat Belajar
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	104.07
	Std. Deviation	10.516
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.114
	Negative	-.181
Test Statistic		.181
Asymp. Sig. (2-tailed)		.019 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) berada di atas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas tersebut berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t (t-test) melalui perangkat lunak SPSS Statistics versi 26.0 for Windows. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan game edukasi sistem tata surya berbasis android terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Hasil dari uji t yang telah dilakukan disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Uji Hipotesis Uji t-test

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
50.857	1.70562	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Hasil perhitungan dari uji t-tes diperoleh t_{hitung} 50.857 dimana lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai 1.70562 dan dihasilkan Sig. (2-tailed) dibawah 0,05 yaitu 0,0000. Maka dapat ditarik kesimpulan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut

membuktikan adanya pengaruh game edukasi sistem tata surya berbasis android terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas VI SDN Wonolopo 02, Kota Semarang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa penggunaan aplikasi game edukasi sistem tata surya berbasis Android di kelas VI terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Efektivitas ini terlihat melalui perbandingan dengan pembelajaran sebelum diterapkannya media tersebut, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang turut mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, penelitian yang dilakukan oleh (Savitriana & Anjarwati, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) telah terbukti secara efektif meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran IPA, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik di jenjang Sekolah Dasar.



Gambar 1. Pengenalan Aplikasi Games Edukasi Sistem Tata Surya

Selama proses pembelajaran di kelas VI SDN Wonolopo 02, peneliti mengamati adanya perubahan signifikan pada respons peserta didik ketika diterapkannya aplikasi game edukasi sistem tata surya berbasis Android dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya dalam meningkatkan minat belajar mereka. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran pada topik Sistem Tata Surya, yang merupakan salah satu materi di kelas VI. Penyajian materi dilakukan melalui perangkat *Chromebook* dan *Smartphone* di dalam kelas, dengan bantuan slide presentasi dari PowerPoint dan game edukasi interaktif sebagai media utama.



Gambar 2. Penggunaan Aplikasi Games Edukasi Sistem Tata Surya

Untuk memastikan seluruh peserta didik dapat mengakses aplikasi tersebut, peneliti meminjamkan *Chromebook* dan *Smartphone* sebagai sarana pendukung. Saat sesi permainan dimulai, peserta didik secara berkelompok mengakses materi dan langsung mencoba game edukasi tersebut. Respon peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan, serta motivasi untuk memperoleh skor terbaik. Selain itu, interaksi antara peserta didik dan guru menjadi lebih dinamis, dengan peserta didik yang tampak lebih senang dan tertarik terhadap materi IPAS yang sedang diajarkan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Kurniawan & Aryanto, 2024) yang menyatakan bahwa aplikasi tersebut mampu menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik dalam memahami konsep tata surya. Dukungan tambahan juga disampaikan oleh (Wissha & Ikrimach, 2024), yang mengungkapkan bahwa aplikasi ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi tata surya secara lebih mendalam.

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada pelaksanaannya yang tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan rencana awal. Hal ini disebabkan oleh kendala jaringan internet serta keterbatasan media pendukung seperti *Chromebook* dan *Smartphone* yang menghambat proses penerapan game edukasi. Namun demikian, hambatan tersebut berhasil diatasi melalui strategi pembelajaran berkelompok, sehingga seluruh peserta didik tetap memperoleh kesempatan untuk mencoba dan berinteraksi langsung dengan game edukasi yang digunakan.

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, serta dengan mengacu pada teori dan studi relevan, diperoleh bukti bahwa penggunaan game edukasi sistem tata surya berbasis Android berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SDN Wonolopo 02, Kota Semarang. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut, sebagai media pembelajaran interaktif, merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, penerapan teknologi ini juga turut mendorong literasi digital di kalangan guru dan peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VI SDN Wonolopo 02, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi sistem tata surya dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut. Analisis uji t menunjukkan nilai thitung sebesar $50.857 > t_{tabel} 1.70562$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, observasi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi ketika game edukasi digunakan. Dengan demikian, pemanfaatan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran tidak hanya mampu mengurangi kejenuhan dalam proses belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pemahaman peserta didik secara lebih visual dan konkret. Media ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dan relevan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem tata surya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Karseno, Sariyasa, & I.G. Astawan. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621
- Kurniawan, A. D., & Aryanto, J. (2024). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Sparepart Motor Berbasis Android. *Jurnal Desain Dan Analisis Teknologi*, 3(1), 78–87. <https://doi.org/10.58520/jddat.v3i1.56>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.
- Mokoagow, F. M., Hadjaratie, L., & Dai, R. H. (2021). Penerapan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(1), 40–50. <https://doi.org/10.37905/inverted.v1i1.9691>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis

- Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nugraha, B. S., & Hidayat, I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif “ Sistem Tata Surya ” untuk Kelas VI Sekolah Dasar. *INFOS Journal*, 1(3), 1–6. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal/article/view/2336>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Prakoso, B. S., Lestari, S., & Rahmadhani, R. (2024). PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 02 MADIUN LOR KOTA MADIUN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 1946–1954.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Savitriana, H., & Anjarwati, P. (2024). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar : A Systematic Literature Review*. 01(01), 41–53.
- Wissha, I. G., & Ikrimach. (2024). *Aplikasi Pengenalan Planet Tata Surya Berbasis Augmented Reality*. 7, 352–359. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i1.1059>