

# RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI BOARD GAME EDUKASI UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DI MA AL-IHSAN BOYOLALI

Fachriza Ulfah<sup>1</sup>, Uswatun Khasanah<sup>2</sup>, Muhammad Setiyawan, M.Kom<sup>3</sup>

<sup>1234</sup>Prodi S1 Informatika, STMIK Amikom Surakarta

<sup>1234</sup>Sukoharjo Indonesia

Email:<sup>1</sup>[fachriza.10396@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:fachriza.10396@mhs.amikomsolo.ac.id)

<sup>2</sup>[Uswatun.10408@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:Uswatun.10408@mhs.amikomsolo.ac.id),

<sup>3</sup>[muhammadsetiyawan@dosen.amikkomsolo.ac.id](mailto:muhammadsetiyawan@dosen.amikkomsolo.ac.id)

## Abstract

*This research aims to develop a game that combines educational elements in Religious Education learning, using modified Uno cards and new game rules. The implementation of the educational UNO board game as a learning medium was carried out at MA Al-Ihsan Boyolali to increase student engagement and has been successfully executed. The researcher used the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results show that the use of this board game increases students' interest and motivation to learn. Testing also shows that this game helps improve problem-solving and critical thinking skills. There is a digital version design or interface design of the Uno board game that can be adapted into a playable game, which is still in the design stage.*

**Keywords :** Board game, UNO, Interface

## Abstraksi

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game menggabungkan elemen edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama, dengan kartu Uno yang dimodifikasi dan aturan permainan baru. Implementasi board game edukasi UNO sebagai media pembelajaran dilaksanakan di MA Al-Ihsan Boyolali untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan sudah terlaksana dengan baik. Peneliti ini menggunakan metode penelitian ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil menunjukkan bahwa penggunaan board game ini meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pengujian juga menunjukkan bahwa permainan ini membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Terdapat desain versi digital atau rancangan interface Board game Uno ini dapat diadaptasikan menjadi game yang bisa dimainkan yang masih dalam tahap perancangan.*

**Kata Kunci :** Board game, UNO, Interface

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi dalam negara dan bangsa untuk mempersiapkan generasi berikutnya untuk membangun, mengelola, dan menjalankan negara. Seorang

guru harus memiliki empat kompetensi pedagogis: kepribadian, profesional, dan sosial. Jika tidak, pendidikan tidak akan berkualitas [1]. Media pendidikan memiliki sisi pendidikan dan hiburan. Kedua elemen ini dapat digabungkan dengan baik dengan menambahkan fitur seperti audio, foto, dan animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa [2]. Penggunaan media masih terbatas dan pembelajaran belum diterapkan secara efektif di sekolah. Selain itu, media yang digunakan sangat sederhana, seperti peta konsep dan gambar, yang membantu siswa belajar dan mencegah mereka jenuh atau bosan [3].

Banyak hal dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan ini. Sikap seseorang akan memengaruhi kedepannya, dan pendidikan juga merupakan penentu kemajuan negara di masa depan, membuat orang yang dapat meningkatkan kesejahteraan sosial [4]. Siswa pasti akan termotivasi untuk belajar dari permainan ini dan mendapatkan esensi dari penampilannya saat bermain. Ini adalah ilustrasi pembelajaran interaktif Uno Card [5].

Salah satu cara untuk belajar dengan bermain kartu adalah dengan bermain kartu UNO. Istilah ini berasal dari kata "uno" dalam bahasa Spanyol dan Italia, yang berarti "satu", dan ini adalah permainan kartu yang dicetak. Kartu UNO dapat digunakan untuk mengajar dan mengatasi kebosanan siswa. Untuk memainkan kartu aksi UNO, ada aturan khusus. Kartu UNO adalah permainan multi-arah yang menghibur. Selama permainan, siswa diminta untuk menggunakan media kartu UNO untuk menjawab pertanyaan dan menemukan Solusi [6].

Bermain dapat melatih anak untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, dengan atau tanpa bantuan orang lain. Ini meningkatkan rangsangan internal dan eksternal. Pembelajaran harus dirancang dengan baik dengan menggunakan lingkungan belajar yang menggembirakan untuk melatih dan mengembangkan potensi peserta didik. Pilihan strategi pembelajaran, model, media, dan metode harus disesuaikan dengan demografi siswa dan materi pelajaran [7]. Sekarang ada banyak jenis board game yang beragam dan terus berkembang, mulai dari yang tidak memiliki tema khusus hingga yang memiliki tema khusus. Ada banyak aturan, dari yang sederhana hingga yang rumit. Desain permainan papan, termasuk bahasa, materi, dan alur permainan yang sesuai untuk digunakan di berbagai media Pendidikan [8].

Board game adalah permainan di mana sejumlah alat atau komponen permainan diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan di atas permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut aturan. Biasanya, permainan ini memiliki tujuan yang harus dicapai dan didasarkan pada strategi kesempatan, strategi murni, atau kombinasi keduanya [9].

Selama proses pembelajaran, media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat peserta didik rileks dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sebelum evaluasi pembelajaran dimulai. Sebelum evaluasi berlangsung, peserta didik akan antusias menyelesaikan latihan soal dengan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru [10].

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

Sitepu menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan dalam artikelnya tentang media pembelajaran berbasis digital. Media interaktif dengan elemen audio dan visual membantu siswa belajar lebih baik [1].

Penelitian ini berkonsentrasi pada pembuatan game edutainment berbasis smartphone yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam Pendidikan [2].

Studi ini menyelidiki bagaimana permainan Uno Stacko berkembang dan digunakan dalam pendidikan agama Islam. Permainan ini adalah media edukatif yang menarik dan berbasis permainan [3].

Fokus penelitian mereka adalah alat pembelajaran kartu Uno, di mana permainan ini dibuat sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut Larassati dan Nurseto, mengubah media tradisional dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan [4].

Dalam penelitian mereka, mereka membuat permainan kartu Uno sebagai alat interaktif yang mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung. Mereka menekankan bahwa permainan ini dapat membantu siswa memahami Sejarah [5].

Studi ini melihat bagaimana permainan mempengaruhi pembelajaran IPA. Ini menunjukkan bahwa komponen permainan dapat mendorong siswa untuk memahami konsep ilmiah dengan lebih baik [6].

Nilai board game sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kreatif siswa, kata Ningtyas. Dia juga menekankan pentingnya permainan dalam pendidikan kreatif [7].

Studi ini mengevaluasi board game Ranah Minang sebagai media untuk mengajar melalui diskusi kelompok. Ini menunjukkan bagaimana permainan dapat membantu mempromosikan edukasi budaya [8].

Aplikasi game yang mereka buat sebagai alat untuk membantu siswa kelas XI belajar bahasa Indonesia menggunakan teknologi interaktif [9].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Uno Stachem layak digunakan dalam pembelajaran kimia karena memiliki validasi dari ahli materi, bahasa, dan media. Selain itu, media ini menerima tanggapan yang sangat baik dari para guru yang menguji. Media Uno Stachem meningkatkan motivasi siswa dan memberi mereka cara yang lebih santai dan menyenangkan untuk belajar melalui permainan interaktif [10].

Penelitian lain menunjukkan bahwa media digital sangat penting untuk pembelajaran karena dapat membantu siswa mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri, dan meningkatkan partisipasi aktif mereka [11].

### 3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu menggunakan Metodologi Penelitian Pengembangan. Model Pengembangan ini menggunakan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi) [11]. Secara umum digunakan dalam bidang Pendidikan dan Pengembangan sumber daya manusia. Berikut penjelasan singkat tahapannya :

1. Analisis : Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran atau pelatihan. Di sini, peneliti pendidikan akan mengumpulkan informasi tentang peserta didik, sasaran pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta konteks dan tanggapan yang dihadapi.
2. Perancangan : Pada tahap ini, perancang pendidikan akan merencanakan kurikulum atau struktur pembelajaran pada tahap analisis. Rencana pembelajaran meliputi strategi pengajaran, konten pembelajaran, materi, metode evaluasi, dan sumber daya pembelajaran yang akan digunakan.
3. Pengembangan : Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan rencana yang telah dirancang. Materi dan sumber daya pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan yang telah ditentukan.
4. Implementasi : Tahap implementasi adalah saat dimana materi pembelajaran dijalankan dengan melibatkan peserta didik. Proses pembelajaran diawasi dan diselenggarakan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Evaluasi : Tahap akhir adalah evaluasi, di mana dilakukan penilaian terhadap efektivitas pembelajaran. Evaluasi dapat berfokus pada peningkatan proses pembelajaran, pencapaian tujuan, dan efisiensi sumber daya.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Analisis

Tujuan utama adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui penggunaan board game berbasis UNO yang menggabungkan konten pendidikan agama.

##### 4.1.1. Profil Sekolah

Madrasah Aliyah Al-Ihsan merupakan sekolah yang beralamat di Dukuh Doglo, Desa Candigatak, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. MA Al-Ihsan berdiri pada tanggal 31 Mei 1984, MA Al-Ihsan berstatus "Akreditasi B".

MA Al-Ihsan dipimpin oleh Kepala Sekolah yakni Ibu Hj. Hilma A'yunina, M.Pd. Bangunan yang ada : 6 Ruang Kelas Belajar, 1 Ruang Guru, 1 kantor Kepala Madrasah. 1 Ruang TU, 1 Ruang Perpustakaan, 1 Lapangan Olahraga, 1 Lap Komputer, 1 Ruang UKS. 3 Toilet Siswa, 1 Toilet Guru. Jumlah Total Siswa yang ada : 154 Siswa, terdiri dari Kelas X 54 Siswa, Kelas XI 60 Siswa, Kelas XII 40 Siswa

#### 4.1.2. Mata Pelajaran yang Digunakan

Pada materi pembelajaran yang digunakan pada kartu pertanyaan yaitu tentang pengetahuan umum Tingkat MA (Madrasah Aliyah). Adapun mata Pelajaran yang digunakan tentang Agama, Sejarah, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Kartu pertanyaan yang ada sejumlah 19 kartu.

#### 4.1.3. Target Pemain

Target dari pemain boardgame edukais UNO yaitu seluaruh siswa dan siswi di kelas 10 MA Al-Ihsan.

### 4.2. Desain Boardgame Dan Pengembangan UNO.

Pada desain ini kami membuat pelajaran dan struktur pembelajaran yang berbasis board game. Rencana termasuk mengubah desain kartu UNO dengan menambah kartu baru dan kartu pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran tertentu, seperti Pendidikan Agama serta ada sedikit materi lain. Penambahan kartu ini bertujuan untuk meningkatkan elemen edukasi

#### 4.2.1 Desain Boardgame Manual

Desain Boardgame edukasi UNO masih sama dengan kartu yang pada umumnya dengan tambahan kartu baru yang berjumlah 3 kartu. Desain bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Boardgame

#### 4.2.2 Peralatan yang digunakan

##### 1. Kartu UNO

Kartu Uno adalah set kartu yang digunakan dalam permainan Uno. Setiap set biasanya terdiri dari kartu berwarna, kartu angka, dan kartu khusus dengan instruksi tertentu. Permainan kartu Uno adalah permainan kartu 2 atau lebih yang seru dan cepat, di mana pemain mencoba untuk menyingkirkan semua kartu dari tangan mereka secepat mungkin dengan mencocokkan nomor, warna, atau mengikuti instruksi khusus pada kartu. Kami memodifikasi permainan ini dengan menambahkan kartu baru dan menambahkan kartu pertanyaan, dalam kartu pertanyaan ada pertanyaan umum untuk menambah wawasan yang bermain.

## 2. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi beberapa soal pertanyaan dengan materi Sejarah, Pendidikan Agama, serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.



Gambar 2. Kartu Pertanyaan

### 2.2.3 Atruran Permainan

#### 1) Pengawas/Juri

Tugas pengawas atau Juri adalah mengawasi pemain agar permainan dapat berjalan sesuai aturan, secara adil tanpa ada kecurangan antar pemain.

#### 2) Memulai Permainan

Pemain dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa pemain pertama, pemain pertama berhak memilih urutan bermain setelah ia bermain, untuk pemain ke-3, pemain ke-4, dan seterusnya.

#### 3) Kartu Baru (BOM)

Jika pemain mendapati kartu bom, pemain tersebut akan mendapat pertanyaan.

#### 4) Kartu Baru (ô)

Jika pemain mendapat kartu tersebut, pemain berikutnya akan mendapat hukuman pertanyaan. Jika tidak bisa menjawab akan ke skip 1 kali putaran.

#### 5) Kartu Baru (\*2)

Pemain yang mendapat kartu tersebut, Pemain ke-2 setelahnya akan mendapat hukuman menjawab pertanyaan. Jika tidak bisa menjawab, akan ke skip 2 kali putaran permainan.

#### 6) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yang ada berisi materi Sejarah, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Pancasila dan Kwarganegaraan. Setiap pemain yang mendapat hukuman menjawab pertanyaan soal tersebut, ia mendapat waktu menjawab 5 detik. Jika waktu sudah habis dianggap tidak bisa menjawab langsung ke skip.

#### 7) Pemenang

Pemenang dalam permainan ini adalah siapa pemain dengan kartu yang dipunyai habis pertama yaitu pemenangnya.

### 4.3. Implementasi dan Pengujian

Setelah pengujian atau pengimplementasi boardgame yang telah dibuat terhadap siswa siswi MA AL-Ihsan, siswa siswi diminta untuk mengisi kuesioner kelayakan boardgame pembelajaran. Range Nilai 1-5. Dimana nilai maksimal adalah 5. Masing-masing siswa siswi memainkan boardgame UNO mengisikan satu kuesioner. Dari

sebanyaknya 15 siswa siswi MA AL-Ihsan yang telah menguji permainan ini, sehingga hasil yang didapat total seperti tabel 1:

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Permainan

No	Indikator	Total Niai	Rata-rata
<b>1</b>	<b>Desain dan Peralatan permainan</b>		
	a. Desain boardgame pembelajaran	69	4,6
	b. Kelengkapan peralatan untuk permainan	66	4,4
	c. Tingkat modifikasi / ide boardgame	68	4,5
	<b>Sub Total</b>	<b>203</b>	<b>13,5</b>
<b>2</b>	<b>Rule of The Game</b>		
	a. Peraturan permainan menarik	70	4,6
	b. Pemain memahami aturan permainan	68	4,5
	c. Antusias dalam permainan	69	4,6
	d. Mudah untuk dimainkan	67	4,4
	<b>Sub Total</b>	<b>274</b>	<b>18,1</b>
<b>3</b>	<b>Materi pembelajaran</b>		
	a. Kesesuaian dengan model permainan	65	4,3
	b. Pemahaman materi	69	4,6
	c. Tingkat kesulitan	65	4,3
	d. Prosentase pertanyaan yang didapatkan pemain	64	4,2
	<b>Sub Total</b>	<b>263</b>	<b>17,4</b>
<b>4</b>	<b>Akhir permainan</b>		
	a. Semua pemain dapat menyelesaikan permainan	65	4,3
	b. Durasi permainan	66	4,4
	<b>Sub Total</b>	<b>131</b>	<b>8,7</b>
	<b>Total</b>	<b>197,1</b>	<b>57,7</b>

- (a) Nilai untuk indikator 1, rata-rata 13,5
- (b) Nilai untuk indikator 2, rata-rata 18,1
- (c) Nilai untuk indikator 3, rata-rata 17,4
- (d) Nilai untuk indikator 4, rata-rata 8,7
- (e) Nilai total keseluruhan, rata-rata 57,7

#### 4.4. Desain dan Pengembangan

Pada era modern dan digital seperti sekarang ini, boardgame permainan uno dapat diadaptasikan menjadi game yang bisa dimainkan pada ponsel atau pc. Board game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran.

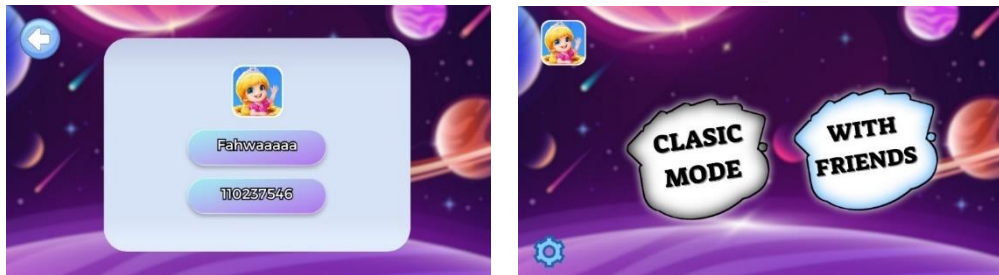
#### 4.4.1 Interface Versi Digital

- 1) Desain Splash Screen/ Loading Page :  
Pada gambar 3 menampilkan tampilan awal game.



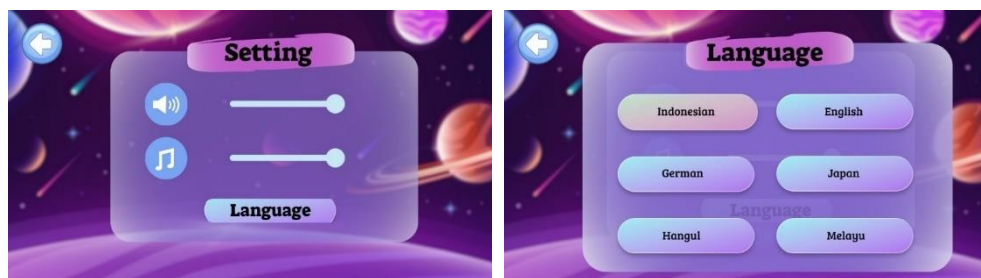
Gambar 3. Loading Page

- 2) Desain Menu  
Pada gambar 4. menampilkan Menu bermain, Setting, serta Profil pemain



Gambar 4. Menu game dan Profil

Pada gambar 5, merupakan tampilan setting yang berisi music, sound, serta beberapa pilihan Bahasa yang bisa dipilih.

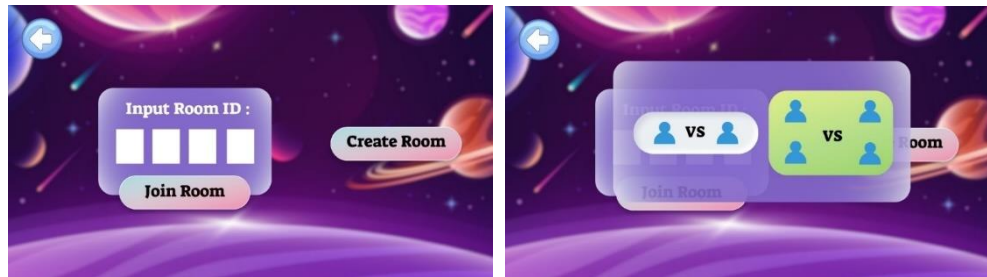


Gambar 5. Desain Setiing dan Pilihan

Bahasa

- 3) Desain Permainan  
Pada gambar 6, merupakan tampilan awal membuat room untuk mulai bermain.  
Serta Pilihan bermain berapa orang.





Gambar 6. Create room dan Play With Friend

Pada gambar 7 , merupakan tampilan pemain ingin memasukkan kode yang di dapatkan dari teman yang mengundang atau menginvite bermain. Serta Mulai permainan dengan 2 pemain saja.



Gambar 7. Kode Room dan Play 2 pemain

Pada gambar 8 , merupakan tampilan permainan sedang berlangsung. Dan jika Pemain mengeluarkan kartu ô, maka akan mendapatkan soal pertanyaan.



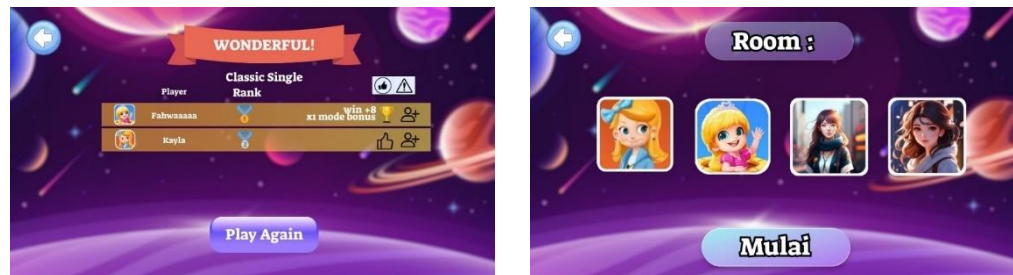
Gambar 8. Desain Bermain Berjalan dan Tampilan Soal

Pada gambar 9, merupakan tampilan benar, jika pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, klik tombol kiri atas untuk kembali bermain.



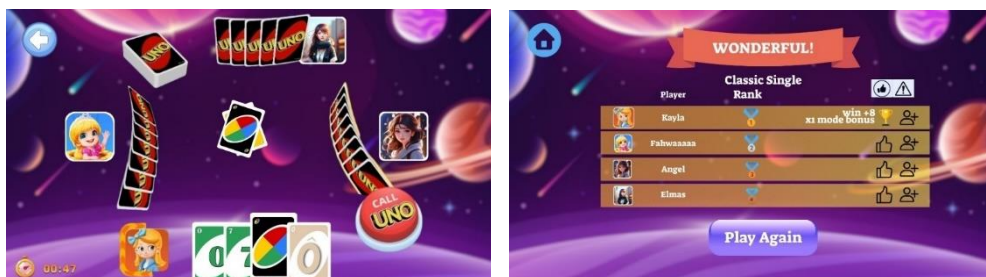
Gambar 9. Tampilan Benar dan Salah

Pada gambar 10, merupakan tampilan peringkat, jika permainan berakhir langsung muncul papan peringkat, klik tombol play again untuk kembali bermain.



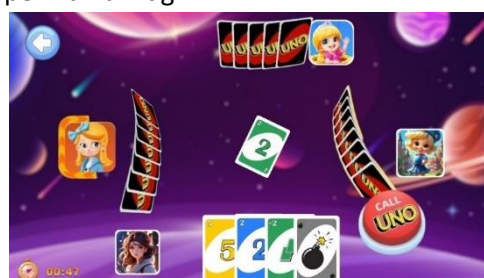
Gambar 10. Tampilan Peringkat dan Mulai bermain lagi

Pada gambar 11, merupakan tampilan permainan sedang berlangsung. Dan Tampilan papan peringkat, klik tombol play jika ingin Kembali bermain.



Gambar 11. Tampilan permainan berjalan dan Papan peringkat

Pada gambar 12 , merupakan tampilan jika pemain menekan play again artinya pemain melakukan permainan lagi.



Gambar 12. Tampilan permainan berjalan

#### 4.4.2 Aturan Permainan Digital

Aturan permainannya sebenarnya tidak terlalu berbeda dengan manual yang telah didesain sebelumnya. Pada permainan digital ini menu awal play with friend, salah satu pemain perlu membuat kode ruangan terlebih dahulu, dan nanti pemain lain

memasukkan kode ruangan yg sudah dibuat tadi. Sebelum itu juga pemain memilih ingin bermain berdua atau berempat.

Pada Tampilan permainan dimulai, setiap pemain akan mendapatkan giliran bermain sesuai urutan. Jika pemain mendapati kartu ô, kartu \*2, serta kartu bom akan mendapat hukuman menjawab pertanyaan. Jika permainan telah berakhir akan muncul urutan hasil peringkat setiap pemain.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan permainan edukatif berbasis board game UNO di MA Al-Ihsan Boyolali yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama. Hasil ini menunjukkan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, dan menanamkan keterampilan pemecahan masalah dan berfikir kritis melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Untuk saat ini, permainan ini mungkin belum siap untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran atau materi pembelajaran. Serta diperlukan penyesuaian lebih lanjut mengenai penambahan kartu untuk memastikan semua pemain memahami alur dengan benar. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak jenis materi pembelajaran atau tema lain untuk memperluas cakupan dan manfaat permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. N. Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Mahesa*, vol. 1, no. 1, pp. 242–248, 2021, doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.
- [2] F. K. Mahfi, J. Marzal, and S. Saharudin, "Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 1, p. 39, 2020, doi: 10.36709/jpm.v11i1.9901.
- [3] K. Khadijah, R. K. Illahi, and F. Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X," *J. Intelekt. Keislaman, Sos. dan Sains*, vol. 11, no. 2, pp. 168–180, 2022, doi: 10.19109/intelektualita.v11i2.13285.
- [4] L. Larassati and T. Nurseto, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno," *Kaji. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–17, 2019.
- [5] N. M. Lathifah, V. Rachmedita, and Y. S. Ekwandari, "Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam

- Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo,” *J. Artefak*, vol. 11, no. 1, p. 129, 2024, doi: 10.25157/ja.v11i1.13681.
- [6] Ai Tuti Kusmiati, Shinta Purnamasari, and Andinisa Rahmaniar, “Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA,” *J. Pendidik. Mipa*, vol. 14, no. 2, pp. 498–510, 2024, doi: 10.37630/jpm.v14i2.1595.
- [7] S. I. Ningtyas, “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa,” *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 9, no. 2, p. 871, 2023, doi: 10.30998/rdje.v9i2.19392.
- [8] R. Mayang Sari, “Efektivitas Board Game Ranah Minang sebagai Media Edukasi melalui Focus Group Discussion (FGD),” *Urban J. Seni Urban*, vol. 7, no. 2, pp. 145–155, 2024, doi: 10.52969/jsu.v7i2.99.
- [9] M. A. Daniar, R. Soe’oed, and A. Hefni, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI,” *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 71–82, 2022, doi: 10.30872/diglosia.v5i1.332.
- [10] M. S. V. E. E. H. A. M. Amelia, “Pengembangan Media Uno Stacko Chemistry Pada Materi Hidrokarbon,” *J. Educ. Dev.*, vol. 10, no. 1, pp. 51–59, 2022.
- [11] I. Fitriyah, I. Wiyokusumo, and I. P. Leksono, “Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 84–97, 2021, doi: 10.21831/jitp.v8i1.42221.