

**GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA (SMP): LITERATURE REVIEW**

Ainun Wava<sup>1</sup>, Meilinda Agustina<sup>2</sup>, Aulia Hafidz Azzahra<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan IPS, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia

[ainun.wavaa@gmail.com](mailto:ainun.wavaa@gmail.com), [maedchenmai@gmail.com](mailto:maedchenmai@gmail.com) [auliaahazzahra@gmail.com](mailto:auliaahazzahra@gmail.com)

**Abstrak**

Mata pelajaran IPS memiliki jumlah materi yang banyak sebagai bidang sosial humaniora dan menjadi tantangan sendiri kepada siswa SMP. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas, kelebihan dan kekurangan penggunaan media game dari berbagai jenisnya dalam pembelajaran IPS pada tingkat SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan referensi buku, jurnal artikel, maupun berita daring yang relevan dalam rentang penelitian 5 tahun terakhir. Media game menjadi upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sepuluh jurnal yang digunakan menyatakan bahwa media game layak untuk dijadikan media pembelajaran IPS dengan kesesuaian materi dengan game yang dipilih. Game memiliki kelebihan sebagai media yang dapat diikuti seluruh peserta didik dan meningkatkan pengalaman serta motivasi belajar. Kekurangan media game yaitu guru harus mempersiapkan media yang digunakan dan dalam jumlah banyak agar siswa memiliki kesempatan yang sama serta biaya yang tidak murah.

**Kata Kunci** : IPS, Media Pembelajaran Game, SMP

**Abstract**

Social studies subjects have a large amount of material as a field of social humanities and become their own challenges to junior high school students. This study aimed to determine the effectiveness, advantages and disadvantages of using game media of various types in learning social studies at the junior high school level. The research method used is a literature study with a qualitative approach. Data collection is done by collecting book references, journal articles, and relevant online news in the last 5 years of research. Game media is a teacher's effort to increase student learning motivation. Ten journals used state that game media is feasible to be used as social

studies learning media with the suitability of the material with the selected game. Games have advantages as media that can be followed by all students and increase learning experience and motivation. The disadvantages of game media are that teachers must prepare the media used and in large quantities so that students have the same opportunity and costs are not cheap.

**Keyword:** Social Sciences; Game Learning Media; Junior High School

## **Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berorientasi pada buku teks. Pada mata pelajaran IPS umumnya mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial lainnya seperti ilmu sosiologi, antropologi, ilmu bumi, sejarah, ilmu ekonomi, politik dan lain sebagainya. IPS ini mempelajari mengenai kehidupan manusia yang melibatkan lingkungan disekitarnya dengan tujuan mengembangkan kehidupan manusia dengan lebih baik. Ruang lingkup kajian IPS meliputi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan manusia sebagai anggota masyarakat dalam lingkup sosial yang memainkan peranan penting dalam kehidupan sosial seperti peristiwa sosial, gejala sosial, masalah sosial di kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS terutama di jenjang SMP mengajarkan peserta didik agar bisa menghadapi dinamika kehidupan sosialnya, membangun hubungan dengan keluarga, teman maupun masyarakat secara luas. IPS memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa sebagai manusia pasti membutuhkan manusia lainnya dan kehidupan manusia tidak pernah lepas dari lingkungan disekitarnya dan permasalahan sosial.

Begitu banyaknya materi pada mata pelajaran IPS seringkali dianggap membosankan oleh peserta didik karena memuat tulisan yang cukup banyak pada buku teks nya. Permasalahan lainnya yang terjadi pada pembelajaran IPS adalah guru tidak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dan metode ceramah menjadi metode pembelajaran yang dipilih guru menyebabkan peserta didik merasa jenuh (Imaliah, 2018). Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Tidak sedikit peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah akibat tidak memahami materi yang dijelaskan. Disinilah peran guru untuk menyederhanakan sebuah materi belajar menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis game atau permainan. Menurut Maulidia (2021) permainan yaitu suatu kegiatan yang

mampu mengembangkan segala aspek peserta didik secara utuh, baik fisik, emosional dan sosial. Permainan juga memberikan rasa menyenangkan. Media pembelajaran berbasis game merupakan upaya seorang guru untuk membuat peserta didik tertarik dan turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas secara menyenangkan. Bermain sambil belajar memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Ada nilai-nilai pengetahuan yang bisa dilakukan secara menyenangkan. Peserta didik tidak lagi merasa jenuh atau tidak tertarik dengan pembelajaran yang monoton.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami konsep abstrak menjadi pesan yang nyata dan mudah dipahami siswa. Menurut Gagne dan Briggs (1975) media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik bisa digunakan untuk menyampaikan bahan ajar. Media pembelajaran menjadi penting agar siswa tertarik dan paham dengan materi yang disampaikan guru serta memberikan pengalaman belajar yang maksimal. Begitu banyak media pembelajaran yang dapat digunakan guru, mulai dari media pembelajaran konvensional sampai media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran konvensional diartikan sebagai media pembelajaran tradisional yang diciptakan dengan tangan manusia sendiri tanpa bantuan program tertentu. Sementara media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan program tertentu serta adanya alat pendukung seperti gawai atau komputer.

Sebuah media pembelajaran tidak sepenuhnya bisa berjalan maksimal jika tidak disesuaikan dengan materi belajar dan kondisi di kelas. Pentingnya memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar proses belajar mengajar dapat menghasilkan output yang maksimal. Penelitian ini membahas mengenai media pembelajaran berbasis game yang dapat membantu siswa dalam belajar dan juga menyenangkan.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini menjabarkan hasil temuan berupa kata-kata secara terperinci. Adapun studi pustaka ini mengumpulkan referensi yang relevan dari buku, artikel, jurnal maupun berita online yang relevan dengan kata kunci "Media Pembelajaran Games pada Mata Pelajaran IPS" dengan rentang penelitian 5 tahun terakhir. Pencarian artikel dilakukan pada portal-portal jurnal seperti Google Scholar, Sinta Kemendikbud, maupun jurnal terkait. Studi kepustakaan ini mendeskripsikan

penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran IPS dengan total 10 artikel terkait media pembelajaran game untuk mata pelajaran IPS di SMP. Dengan tujuan memudahkan calon pendidik maupun pendidik terutama di jenjang SMP dalam menemukan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS

### Hasil Penelitian

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Media Games	Hasil Temuan
Imaliyah, Dewi A. (2018)	Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan	<i>Research and Development (R&amp;D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation. Evaluation)</i>	Ular Tangga	Dilakukannya uji coba pada 15 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 15 yang mendapat uji coba lapangan sebesar 87% pada tingkat valid. Selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan dan dinyatakan layak sehingga media pembelajaran games ular tangga yang dilakukan pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

<p>Latifah, T. A. N., Eskasasna nda, I. D. P., &amp; Kurniawan, B. (2020).</p>	<p>Kelas VIII SMP Negeri 2 Grati</p>	<p>metode penelitian dan pengembangan (R&amp;D) dengan model Borg and Gall</p>	<p>Puzzle Maps</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPS untuk materi ASEAN berupa Media puzzle maps yang diuji pada skala kecil yang berjumlah 10 orang di kelas VIII D dikatakan layak digunakan walaupun terdapat revisi. Lalu uji coba skala luas dengan jumlah siswa 29 orang di kelas VIII B menunjukkan penilaian siswa terhadap media ini sangat layak digunakan karena menunjukkan hasil belajar yang meningkat dari nilai 3,61 ke 3,65 dengan skala rating 1-4</p>
<p>Naisau, P. B., Jampel, I. N., &amp; Suartama, I. K. (2021).</p>	<p>Siswa SMP Negeri 4 Sawan</p>	<p>Penelitian pengembangan dengan model ADDIE dan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif</p>	<p><i>Ludo Word Game</i></p>	<p>Hasil penelitian permainan ludo <i>world game</i> dari hasil keseluruhan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dapat menjawab permasalahan yang ada di SMPN 2 Sawan sehingga dapat membantu siswa dalam</p>

				belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
Petrus, S., Suriyanti, Y., & Relita, D. T. (2023).	Siswa kelas VIII Panca Setya 2 Siantang	Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE	Ular Tangga	Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk materi media edukasi ular tangga yang sudah memenuhi syarat dan sangat baik. Media pembelajaran ini layak digunakan pada KBM untuk materi negara-negara ASEAN. Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk menarik minat belajar siswa dan memberikan pemahaman terhadap materi. Namun karena media ini hanya dikembangkan dalam berbentuk media cetak.

Islamiyah, T. (2017).	Siswa kelas VIII MTs Nurul Ulum Malang	Research and Development (R&D)	Monopoli	Media pembelajaran monopoli IPS dengan materi “Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia” ini secara keselurusahn mendapat tingkat kelayakan dan kevalidan sangat baik. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media monopoli daripada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli.
Utomo, E P. 2021	Kelas VIII SMP Negeri Model Terpadu	<i>Research and Development (R&amp;D)</i>	<i>Traveller Game Learning</i>	Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang bernama Traveller Game Learning pada materi “Jelajah Nusantara”. Hasil uji validitas dinyatakan media ini sangat layak dengan kualitas yang sangat baik yang dapat digunakan sebagai model alternatif dan media pembelajaran IPS. Membantu meningkatkan

				keterampilan sosial peserta didik.
Maulidia, H. 2021	Kelas VIII SMP Negeri 4 Bireuen	Kualitatif dengan observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data dan dianalisis secara kualitatif dari Mules dan Huberman	Permainan Suka Miskin	Media pembelajaran ini efektif digunakan pada mata pelajaran IPS pada materi “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Jepang” dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari kemajuan aktivitas belajar siswa di kelas, siswa aktif terlibat dalam KBM serta hasil belajar siswa dikategorikan dalam keadaan baik dengan nilai 72%

Mazarina, M., & Umami, N. (2023).	Kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu	Kuantitatif deskriptif dengan rancangan penelitian menggunakan penelitian eksperimen ( <i>Post Control Group Design</i> )	<i>Game Kahoot</i>	Media pembelajaran berbasis game kahoot pada penelitian ini menghasilkan dampak yang positif. Dimana hasil mean belajar siswa mengalami kenaikan dibandingkan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga penggunaan aplikasi ini sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran
Tani, J. P., Wantah, E., & Taroreh, J. (2023).	Siswa kelas VIII SMP Advent Tomohon	<i>Research &amp; Development (R&amp;D)</i>	<i>Game Android</i>	Menghasilkan media pembelajaran IPS pada materi "Pelaku Ekonomi" yang cukup diminati para siswa karena memberikan tantangan untuk menyelesaikan tiap level yang ada serta dengan menggunakan desain grafis yang menarik. Media pembelajaran ini mampu memotivasi dan menarik siswa untuk memahami materi.

Nadila, J., Santiko, I., & Waluyo, R. (2021)	Siswa kelas VIII SMP Raden Fatah Cimanggu	MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> )	Game Edukasi Petualangan Si Astro	Media pembelajaran aplikasi berbasis android mengenai ASEAN yang d disesuaikan dengan kurikulum 2013 dalam bentuk game ini layak digunakan dan bisa sebagai media pembelajaran alternatif dengan presentasi 92,19%
---	--	--	---	---

### Pembahasan

Secara etimologis, istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medium," yang memiliki makna sebagai "perantara" atau "pengantar". Maka media memiliki pengertian sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan atau sasaran yang dituju. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian keberhasilan dalam proses belajar (Priyanto, 2009). Konsep serupa diungkapkan oleh Syafruddin, yang menyatakan bahwa kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius," yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Ada pun dalam konteks bahasa Arab, media memiliki arti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar (Syafruddin Nurdin, 2016).

Dari hasil temuan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran IPS di SMP terbukti efektif dilakukan. Hal ini karena peserta didik ikut terlibat di dalam prosesnya. Media pembelajaran berbasis game atau permainan terbukti mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Rata-rata penelitian di atas mengenai media pembelajaran berbasis game dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran yang akan digunakan ke peserta didik dilakukan uji terlebih dahulu

oleh para ahli hingga memungkinkan dilakukannya uji coba pada peserta didik. Hasil yang diperoleh umumnya mendapatkan hasil yang sangat layak dan sangat baik. Media pembelajaran berbasis permainan ini dapat dilakukan dengan menyesuaikan materi, kondisi kelas dan kondisi tempat sekolah. Media pembelajaran pada penelitian ini terbagi atas media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran berbasis teknologi

### **Media Pembelajaran Game Konvensional**

Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang diciptakan dengan tangan manusia sendiri tanpa bantuan program tertentu yang berfungsi sebagai penghubung dalam menyampaikan materi belajar agar mudah dipahami peserta didik. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran games konvensional antara lain: Kelebihannya yaitu pembelajaran bisa diikuti oleh semua peserta didik, pembelajaran mudah untuk dipersiapkan dan dilaksanakan, bisa dilakukan dimana saja tanpa harus menggunakan sistem jaringan dan internet, guru bisa menguasai kelas dan menerangkan materi belajar dengan baik. Sementara kekurangannya adalah guru harus mempersiapkan media yang digunakan dengan kreatif, jika media yang dibuat hanya sedikit maka tidak semua murid mendapat bagian sehingga menyia nyiakan waktu.

Kelebihannya yaitu pembelajaran bisa diikuti oleh semua peserta didik, pembelajaran mudah untuk dipersiapkan dan dilaksanakan, bisa dilakukan dimana saja tanpa harus menggunakan sistem jaringan dan internet, guru bisa menguasai kelas dan menerangkan materi belajar dengan baik. Kekurangannya adalah guru harus mempersiapkan media yang digunakan dengan kreatif, jika media yang dibuat hanya sedikit, maka tidak semua murid mendapatkan kesempatan yang sama dalam mempergunakannya

### **Media Pembelajaran Game Teknologi**

Media pembelajaran berbasis teknologi yaitu komponen sumber belajar yang berisi materi instruksional di lingkungan peserta didik dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi (Suryani, 2015). Dengan kata lain, media ini memerlukan perangkat keras seperti komputer, laptop, tablet, ataupun handphone dan perangkat lunak seperti aplikasi dan pemrograman. Saat ini sudah banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran teknologi berkat kemajuan zaman dan mudahnya akses jaringan internet. media pembelajaran menggunakan teknologi memberikan

pengalaman belajar tersendiri bagi peserta didik. Seiring berkembangnya zaman dan modernisasi dalam teknologi, media berbasis teknologi ini Sebelum media berbasis teknologi ini mulai ramai digunakan, Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang diciptakan dengan tangan manusia sendiri tanpa bantuan program tertentu yang berfungsi sebagai penghubung dalam menyampaikan materi belajar agar mudah dipahami peserta didik. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran games konvensional antara lain:

Media pembelajaran berbasis teknologi yaitu komponen sumber belajar yang berisi materi instruksional di lingkungan peserta didik dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi (Suryani, 2015). Dengan kata lain, media ini memerlukan perangkat keras seperti komputer, laptop, tablet, ataupun handphone dan perangkat lunak seperti aplikasi dan pemrograman. Saat ini sudah banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran teknologi berkat kemajuan zaman dan mudahnya akses jaringan internet. media pembelajaran menggunakan teknologi memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi peserta didik. Menurut Widiyanto,dkk (2021) pemanfaatan media TIK terbagi atas pembelajaran yang dilakukan secara *offline* dan *online*. Adapun media pembelajaran berbasis TIK secara *offline* adalah *Computes Based Learning (CBL)* dan media TIK secara online seperti Online Learning seperti *Web Based Learning*, dan *Integrated learning* atau *Distance learning* (pembelajaran yang berbasis jaringan). CBL pada pembelajaran offline sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran online, karena peserta didik diberikan pemahaman untuk pengoperasian sistem dan CBL ini menjadi perantara terjadinya pembelajaran online yang disebut computer based instruction.

Adapun macam-macam media pembelajaran berbasis teknologi menurut Suryani (2015) dalam prosiding workshop nasional adalah komputer, CD, DVD, video interaktif dan animasi, internet, sistem multimedia, konferensi video, podcast. Adapun yang terbaru yaitu pengembangan media pembelajaran *Augmented reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*. AR ini menampilkan objek 3D dengan bantuan teknologi berupa scan pada perangkat elektronik yang memiliki kamera seperti smartphone dan tablet. Sementara VR adalah pemanfaatan media pembelajaran seolah-olah merasakan langsung dengan bantuan alat berupa kacamata VR. Pada hasil penelitian media pembelajaran berbasis game teknologi menggunakan web yang sudah tersedia ataupun dirancang secara mandiri. Dalam prosesnya sudah melalui uji kelayakan hingga memberikan hasil yang memuaskan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajarannya.

Media pembelajaran berbasis game teknologi tentunya terdapat kelebihan dan kekurangannya tersendiri, antara lain: kelebihannya yaitu memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik, peserta didik lebih melek dan beradaptasi dengan teknologi, variasi media pembelajaran ini memberikan ketertarikan peserta didik, praktis dilakukan dalam satu perangkat jika media pembelajarannya banyak yang menggunakan teknologi. Sementara kekurangannya adalah membutuhkan perangkat pendukung yang harganya tidak murah, guru harus paham dengan teknologi dan membutuhkan jaringan internet sehingga sulit digunakan pada daerah yang tidak terjangkau jaringan.

### **Kesimpulan**

Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan untuk memudahkan guru mengkomunikasikan materi pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami konsep abstrak menjadi pesan yang nyata dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran berbasis game atau permainan terbukti mampu menarik minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS yang cenderung monoton dengan metode ceramah. Media pembelajaran berbasis game terbagi atas media pembelajaran games konvensional dan media pembelajaran games berbasis teknologi. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya yang bisa disesuaikan dengan materi belajar dan kondisi kelas maupun tempat sekolah, Media pembelajaran berbasis game ini membuat seluruh peserta didik yang ada di kelas turut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game ini perlu dilakukan pada mata pelajaran IPS agar siswa tidak jenuh dengan metode ceramah atau berfokus pada buku teks saja.

### **Daftar Pustaka**

- [1] E. P. Utomo, "Pengembangan Traveller Game Learning Berbantuan Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS," *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, vol. 1, no. 2, hlm. 53–67, Mei 2021, doi: 10.26740/sosearch.v1n2.p53-67.
- [2] D. A. Amaliyah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, vol. 4, no. 2, hlm. 101, Jun 2018, doi: 10.18860/jpips.v4i2.7314.

- [3] T. Islamiyah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, vol. 4, no. 1, hlm. 37, Des 2017, doi: 10.18860/jpips.v4i1.7301.
- [4] T. A. N. Latifah, I. D. P. Eskasasnanda, dan B. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 GRATI," *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, vol. 2, no. 2, hlm. 145, Jul 2020, doi: 10.29300/ijssse.v2i2.3277.
- [5] A. Mahfuz, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KONVENSIONAL DAN TEKNOLOGI INFORMASI OLEH GURU DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH," *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, vol. 2, no. 1, hlm. 55–62, Feb 2021, doi: 10.35961/tanjak.v2i1.148.
- [6] H. Maulidia, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SUKA MISKIN PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 BIREUEN," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, vol. 7, no. 3, hlm. 122–130, 2021.
- [7] M. Mazarina dan N. Umami, "PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS GAME KAHOOT TERHADAP RESPON PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 BOYOLANGU," *JURNAL ECONOMINA*, vol. 2, no. 8, hlm. 2011–2018, Agu 2023, doi: 10.55681/economina.v2i8.712.
- [8] J. Nadila, I. Santiko, dan R. Waluyo, "Game Edukasi Pengenalan Negara-Negara ASEAN Untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Android," *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–8, Jun 2021, doi: 10.35970/jinita.v3i1.295.
- [9] P. B. Naisau, "Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP," *Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 1, Apr 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i1.32914.
- [10] S. Petrus, Y. Suriyanti, dan D. T. Relita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, vol. 8, no. 1, hlm. 266–276, Apr 2023, doi: 10.31932/jpe.v8i1.2252.
- [11] S. Purnamasari, F. Rahmanita, S. Soffiatun, W. Kurniawan, dan F. Afriliani, "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2020.

- [12]S. Purnamasari, F. Rahmanita, S. Soffiatun, dan ..., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [13]S. D. R. Eko Putro, K. R. Adi, dan N. Ratnawati, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS 'MAPS' dengan Game Web Browser Based Learning untuk siswa SMP," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.18860/jpips.v8i1.12266.
- [14]J. P. S. Tani, E. Wantah, dan J. Taroreh, "Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Materi Pelaku Ekonomi Berbasis Game Android Untuk Peserta Didik Kelas Viii SMP Advent Tomohon," *SEIKO: Journal of Management & Business*, vol. 6, no. 1, 2023.
- [15]Suryani, N. "Pengembangan media pembelajaran berbasis IT" in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, Surakarta, 1-12, 28 November, 2015.