

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-BOOK 'RAGAM HIAS DI INDONESIA'
DENGAN GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN CROSSWORD
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA
PESERTA DIDIK SD**

Chitra Sintarani^{1,2}, Hartono³, Fathur Rokhman⁴, Wagiran Wagiran⁵

¹SD Negeri Sambiroto 02, Kota Semarang, Indonesia

²Program Studi Doktor Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas
Negeri Semarang, Indonesia

^{3,5} Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Alamat e-mail : [1chitrasintarani67@students.unnes.ac.id](mailto:chitrasintarani67@students.unnes.ac.id),

[3hartono_sukorejo@mail.unnes.ac.id](mailto:hartono_sukorejo@mail.unnes.ac.id), [4fathurrokhman@mail.unnes.ac.id](mailto:fathurrokhman@mail.unnes.ac.id),

[5wagiranunnes@mail.unnes.ac.id](mailto:wagiranunnes@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to test and analyze the effectiveness of using the e-book 'Decorative Variety in Indonesia' with game-based learning assisted by crossword wordwall in improving the learning outcomes of fine arts of elementary school students. The research used quantitative research methods with the type of Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest research with the subject of 29 students in class VB SD Negeri Sambiroto 02 Semarang City. The research instrument consisted of 20 crossword choice questions that were validated by material, media, and language experts. The results showed a very significant increase in learning outcomes, with an average pretest score of 42.15 increasing to 85.63 on the posttest. The normalized gain analysis reached 0.75 with a very high improvement category. More than 86% of learners saw improved learning outcomes and engagement in learning. The study proved that the integration of digital technology and game-based learning is effective in transforming the art learning experience, offering an innovative approach that is responsive to the needs of the digital generation. This study concludes that the use of the e-book 'Ragam Hias di Indonesia' with game-based learning assisted by crossword wordwall is able to provide new innovations in the learning process that are fun and have a high level of effectiveness and efficiency.

Keywords: *effectiveness, e-book; game-based learning; Indonesian ornamental variety; fine arts learning outcomes; crossword*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan e-book 'Ragam Hias di Indonesia' dengan game-based learning berbantuan crossword wordwall dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa peserta didik sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis

penelitian Pra-Eksperimental One Group Pretest-Posttest dengan subjek 29 peserta didik di kelas VB SD Negeri Sambiroto 02 Kota Semarang. Instrumen penelitian terdiri dari 20 butir soal pilihan crossword yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam hasil belajar, dengan rata-rata skor pretest 42,15 meningkat menjadi 85,63 pada posttest. Analisis gain ternormalisasi mencapai 0,75 dengan kategori peningkatan sangat tinggi. Lebih dari 86% peserta didik terlihat peningkatan hasil belajar dan keterlibatan dalam pembelajaran. Penelitian membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dan game-based learning efektif dalam mentransformasi pengalaman belajar seni rupa, menawarkan pendekatan inovatif yang responsif terhadap kebutuhan generasi digital. Kajian ini menyimpulkan bahwa penggunaan e-book 'Ragam Hias di Indonesia' dengan game-based learning berbantuan crossword wordwall mampu memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang tinggi.

Kata Kunci: efektivitas, e-book; game-based learning; ragam hias indonesia; hasil belajar seni rupa; crossword

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar sering kali dianggap kurang menarik bagi sebagian peserta didik karena terbatasnya penggunaan media interaktif. Hal ini memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Padahal pendidikan seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, dan pemahaman budaya pada peserta didik. Pendidikan seni rupa memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan penghargaan terhadap seni, mempelajari warisan budaya,

meningkatkan kemampuan kreativitas, beradaptasi dengan perkembangan zaman, memperluas pengetahuan dalam bidang seni rupa, serta membangun kesadaran akan keberagaman budaya (Indriawati *et al.*, 2023, p. 6302).

Pada tingkat sekolah dasar (SD), pembelajaran seni rupa tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan teknik menggambar atau membuat karya seni, tetapi juga untuk memperkenalkan peserta didik pada keragaman warisan budaya yang ada di Indonesia. Salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan media

pembelajaran yang menarik dan interaktif. Konteks pendidikan kontemporer menghadapi guru pada kebutuhan untuk merancang metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu menarik minat peserta didik terhadap materi seni budaya, khususnya ragam hias Indonesia. Transformasi digital dalam pendidikan telah membuka paradigma baru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual (Sindi Septia Hasnida *et al.*, 2023, p. 111). Pendekatan konvensional dalam pembelajaran seni rupa yang cenderung teoritis dan kurang interaktif sudah tidak lagi efektif dalam memotivasi peserta didik untuk terlibat secara mendalam dengan materi pembelajaran.

Hasil wawancara dengan seorang guru kelas V SD Negeri Sambiroto 02 Kota Semarang mengungkapkan adanya kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan minat dan karakteristik peserta didik era digital (Wawancara, Bariroh, 11 November 2024). Guru tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran seni rupa sering kali kurang menarik perhatian peserta didik karena metode yang digunakan masih konvensional,

cenderung monoton, dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik rendah dan pemahaman terhadap materi, khususnya mengenai ragam hias tradisional Indonesia, belum optimal. Guru tersebut juga menekankan pentingnya menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun apresiasi budaya lokal di kalangan peserta didik yang berbasis digital.

Perkembangan teknologi informasi digital telah secara signifikan mengubah paradigma pendidikan, khususnya dalam merancang media dan strategi pembelajaran yang inovatif (Novela *et al.*, 2024, p. 101). Media pembelajaran digital menjadi salah satu instrumen penting dalam mentransformasi pengalaman belajar peserta didik, terutama di era digital saat ini. Menurut (Siringoringo, 2024, p. 66), integrasi teknologi dalam pendidikan tidak sekadar menghadirkan alat bantu mengajar, melainkan menciptakan ruang interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

Sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi, maka dikembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dikombinasikan dengan pendekatan interaktif seperti *game-based learning*. Kombinasi antara *e-book* interaktif tentang ragam hias Indonesia dan permainan edukatif seperti *crossword wordwall* dinilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memperkuat kesadaran mereka akan keberagaman budaya Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar, tetapi juga dengan memanfaatkan teknologi digital (Bariroh *et al.*, 2016, *p.* 2789). Pengembangan dan pemanfaatan *e-book* dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. *E-book* 'Ragam Hias di Indonesia' dirancang untuk mengintegrasikan teknologi digital, permainan edukatif, dan konten kearifan lokal. Media ini

tidak hanya menjadi alat informasi, tetapi juga wahana untuk mengembangkan apresiasi budaya dan kreativitas peserta didik. *E-book* ini berisi kumpulan motif dan pola ragam hias tradisional yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, seperti batik, ukiran, tenun, dan anyaman. Setiap pola dilengkapi dengan deskripsi yang menjelaskan asal-usul, filosofi, serta teknik pembuatannya. Dengan visual yang menarik dan informatif, *e-book* ini memungkinkan peserta didik untuk memahami keberagaman budaya melalui seni hias Indonesia.

Menurut (Susilo & Pahlevi, 2021, *p.* 181), *e-book* interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan konten yang dinamis, multimedia, dan adaptif terhadap kebutuhan individual peserta didik. Dalam konteks ragam hias Indonesia, *e-book* tidak sekadar menjadi media informasi, tetapi juga wahana untuk mengembangkan apresiasi budaya dan kreativitas peserta didik. Ragam hias Indonesia merupakan ekspresi visual yang kaya akan makna simbolis dan nilai-nilai budaya. Dalam konteks pendidikan seni rupa, pemahaman terhadap ragam hias tidak sekadar mempelajari elemen visual, melainkan

juga mengeksplorasi dimensi historis, filosofis, dan antropologis (Aida *et al.*, 2024). Pendekatan komprehensif ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan literasi budaya dan apresiasi estetis yang mendalam.

Game-based learning muncul sebagai pendekatan pedagogis yang potensial untuk mengatasi tantangan tersebut. *Game-based learning* merupakan pendekatan pedagogis yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hermawan, 2024, p. 1264). Metode *game-based learning* ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pengetahuan peserta didik. Menurut (Winatha & Setiawan, 2020, p. 200), menunjukkan bahwa strategi *game-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Crossword sebagai salah satu bentuk *game-based learning* memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif sambil tetap mempertahankan fokus akademik. *Crossword* adalah salah satu jenis permainan yang tersedia di *Wordwall* dan dapat dengan mudah

diakses oleh siapa saja (Latifah & Lestari, 2024, p. 159). *Wordwall* adalah aplikasi daring yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian yang menarik bagi peserta didik (Rahmawati & Lestari, 2024, p. 30). Aplikasi ini memiliki keunggulan berupa berbagai *template* salah satunya *crossword* yang dapat disesuaikan dan dibuat oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran. *Crossword* merupakan salah satu instrumen *game-based learning* yang memiliki karakteristik unik dalam mendukung proses pembelajaran (Dewi, 2022, p. 280).

Crossword ini tidak hanya sekadar permainan pencarian dan penentuan kata, tetapi dapat didesain sebagai alat pedagogis yang efektif untuk membangun pemahaman konseptual peserta didik. Dalam konteks pendidikan seni rupa, *crossword* dapat digunakan untuk mengeksplorasi terminologi, konsep, dan elemen-elemen visual yang kompleks. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sulaeman *et al.*, 2024, p. 245) menunjukkan bahwa penggunaan media digital *E-Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik dari rata-rata 44,75 menjadi 77,08 pada pembelajaran seni rupa. Perbedaan mendasar penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maryam *et al.*, 2024, p. 2860) terletak pada penggunaan kombinasi *e-book* ragam hias Indonesia dengan *game-based learning* berbantuan *crossword wordwall*. Sejauh ini, belum terdapat penelitian komprehensif yang mengintegrasikan seluruh komponen tersebut secara simultan dalam konteks pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Dengan menggabungkan teknologi, permainan edukatif, dan konten budaya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam pendidikan seni rupa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini mengajukan integrasi teknologi digital *e-book*, *game-based learning*, dan konten budaya sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan seni rupa. Menurut (Hadi, 2023, p. 593) yang menekankan bahwa transformasi pedagogis semacam ini tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menjadi generasi yang *literate* secara digital dan *cultural*. Pendekatan yang diusulkan dalam

penelitian ini memiliki signifikansi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pedagogis yang mengintegrasikan teknologi, permainan edukatif, dan konten budaya. Secara praktis, metode ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran seni rupa yang selama ini dianggap monoton dan kurang menarik. Penelitian ini dibangun atas interseksi antara media digital, *game-based learning*, dan pendidikan seni rupa. *Crossword wordwall* dipandang sebagai instrumen pedagogis yang mampu menjembatani kompleksitas materi ragam hias dengan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan *e-book* 'Ragam Hias di Indonesia' berbantuan *crossword wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa peserta didik. Secara spesifik, penelitian bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi digital dan strategi *game-based learning*, dan (2) Menguji signifikansi peningkatan hasil belajar melalui metode yang

diusulkan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sambiroto 02 Kota Semarang dengan melibatkan 29 peserta didik sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian terdiri dari 20 butir soal yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang ragam hias Indonesia melalui metode *game-based learning* berbantuan *crossword wordwall*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Pra-Eksperimental. Dalam penelitian ini digunakan desain *One Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2024, p. 114). Hasil perlakuan dapat diperoleh dengan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sambiroto 02 Kota Semarang pada semester genap tahun pelajaran

2024/2025. Subjek penelitian peserta didik Kelas VB yang berjumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 17 peserta didik putra dan 12 peserta didik putri.

Kegiatan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik tanpa menggunakan media *e-book* dan *crossword*, implementasi *treatment* menggunakan media *e-book* dan *crossword*, serta *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Setelah itu dilakukan tahap *evaluation* (evaluasi) bertujuan menganalisis efektivitas media yang dikembangkan. Kegiatan meliputi analisis hasil *pretest* dan *posttest*, perhitungan peningkatan hasil belajar menggunakan analisis statistik, serta refleksi dan rekomendasi perbaikan. Untuk mengukur efektivitas media, penelitian ini menggunakan analisis *gain ternormalisasi* (N-Gain) yang dikembangkan oleh Sundayana (2018). Rumus N-Gain adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Kriteria penilaian skor N-Gain dibagi menjadi tiga kategori: tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).

Instrumen penelitian terdiri dari 20 butir soal *crossword* tentang Ragam Hias di Indonesia, yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Teknik pengumpulan data mencakup tes tertulis (*pretest dan posttest*), observasi, dan dokumentasi. Analisis statistik yang digunakan uji normalitas. Metode penelitian ini dirancang untuk memberikan kerangka sistematis dalam mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar seni rupa melalui pendekatan *game-based learning*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *e-book* 'Ragam Hias di Indonesia' berbasis *game-based learning* dengan strategi *crossword* menggunakan platform *wordwall*. Berikut adalah penjelasan detail tahapan penelitian dan temuan signifikan yang diperoleh.

Tahap analisis awal mengungkapkan kompleksitas pembelajaran seni rupa di SD Negeri Sambiroto 02 Kota Semarang. Observasi mendalam menunjukkan

bahwa metode konvensional kurang efektif dalam menstimulasi minat dan pemahaman peserta didik terhadap ragam hias Indonesia. Analisis kebutuhan mengidentifikasi tiga tantangan utama: (1) rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mempelajari seni budaya, (2) keterbatasan media pembelajaran kontekstual, dan (3) minimnya strategi *game-based learning* dalam pendidikan seni rupa. Pada tahap desain, peneliti merancang *e-book* 'Ragam Hias di Indonesia' dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar. *E-book* 'Ragam Hias di Indonesia' bisa diakses pada link <https://heyzine.com/flip-book/5644a76c55.html>. Tampilan awal *e-book* 'Ragam Hias di Indonesia' dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal *E-Book* 'Ragam Hias di Indonesia'

Desain media yang dibuat ini untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik, mengintegrasikan elemen visual menarik dengan mekanisme *game based-learning* dengan *crossword* yang interaktif. Permainan *crossword* ini bisa diakses melalui link <https://wordwall.net/resource/82484933>. Tampilan awal *crossword* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Awal *Crossword*

Implementasi media dilakukan terhadap 29 peserta didik kelas V di SD Negeri Sambiroto 02 dengan menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest*. Analisis komparatif antara skor *pretest* dan *posttest* memberikan hasil mendalam tentang efektivitas intervensi pedagogis yang dikembangkan. Contoh soal yang digunakan dalam aplikasi permainan *crossword* dapat dilihat pada gambar 3.



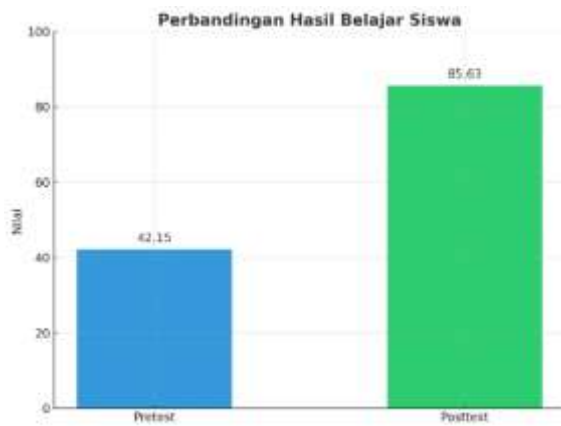
Gambar 3. Tampilan Soal di *Crossword*

Berdasarkan data yang diperoleh pada waktu observasi di kelas, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *e-book* berbasis *crossword*. Rata-rata skor *pretest* adalah 42,15, sedangkan rata-rata skor *posttest* mencapai 85,63, mengindikasikan peningkatan sebesar 43,48 poin. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
Rata-rata	42,15	85,63	43,48
Standar Deviasi	12,34	18,76	6,42
Nilai Minimal	25	70	55
Nilai Maksimal	60	95	35

Adapun peningkatan hasil belajar untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik

Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *e-book* 'Ragam Hias di Indonesia' dengan *game-based learning* berbantuan *crossword wordwall* dapat dilihat pada gambar 5.



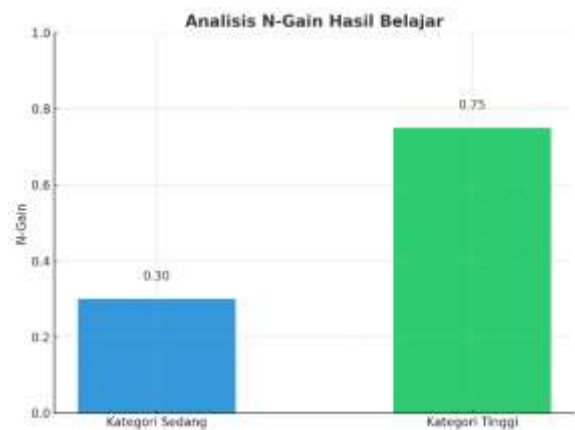
Gambar 5. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Perhitungan gain ternormalisasi (*N-Gain*) menunjukkan nilai 0,75, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini mengonfirmasi efektivitas substansial metode *game-based learning* berbantuan *crossword wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa.

Tabel 3. Kategori *N-Gain*

Kategori	Rentang (g)	Interpretasi
Tinggi	$g > 0,7$	Peningkatan Signifikan
Sedang	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Peningkatan Moderat
Rendah	$g < 0,3$	Peningkatan Minimal

Hasil *N – Gain* hasil belajar pada peserta didik berada pada kategori tinggi, karena berada diatas $> 0,7$ adapun perbandingan peningkatannya dapat di lihat pada gambar 6.



Gambar 6. Analisis Kategori *N-Gain*

Survei respon peserta didik mengungkapkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. 86,2% peserta didik melaporkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

game-based learning dengan berbantuan *crossword wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa peserta didik kelas V di SD Negeri Sambiroto 02. Hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan inovatif ini berhasil mentransformasi pengalaman pedagogis tradisional menjadi model pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan kontekstual. Peningkatan rata-rata skor hasil belajar dari 42,15 menjadi 85,63 dengan gain ternormalisasi 0,75 mengindikasikan keberhasilan substansial metode yang dikembangkan. Lebih dari 86% peserta didik melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, yang menandakan potensi strategis pendekatan *game-based learning* dalam pendidikan seni budaya. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam mengembangkan model dan media pedagogis yang responsif terhadap kebutuhan generasi digital, menawarkan kerangka inovatif untuk mentransformasi pendidikan seni rupa di tingkat sekolah dasar melalui integrasi teknologi digital dan strategi permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, S. M., Gutama, A., Ika, C., & Nita, R. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* , 2(8), 521–536.
- Bariroh, Sudarmin, Wardani, S., Lestari, W., & Subali, B. (2016). *Efektivitas E-Book Interkatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sd Pada Pembelajaran Ipa*. 09, 1–23.
- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Hadi, S. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Digital: Meningkatkan Literasi Membaca Dan Menulis Di Kalangan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 591–606. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i3.106>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.

- Indriawati, D., Giyartini, R., & Loita, A. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6300–6311.
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8948>
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/8948/3661>
- Latifah, A. N. A., & Lestari, W. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN EVALUASI PEMBELAJARAN UNSUR DALAM TARI MERAK BERBASIS CROSSWORD PUZZLE Ani Nur Auliyatun Latifah 1 Wahyu Lestari 2. *Sitakara*, 9(2), 157–166.
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Maryam, S., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2859–2867.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6948>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Rahmawati, D. N., & Lestari, W. (2024). Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Quiz Matching Games. *Jurnal Cerano Seni*, 03(01), 28–34.
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Siringoringo, R. G. (2024). *Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital*. 2(3).
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta, Bandung.
- Sulaeman, P. A., Julia, & Gusrayani, D. (2024). PENGARUH PENERAPAN MEDIA E-CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS IV PADA MATERI KONSEP SENI RUPA. 5, 245–253.
- Susilo, F. A. N., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-

Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan.

Journal of Office Administration : Education and Practice, 1(2), 179–195.

<https://doi.org/10.26740/joaep.v1n2.p179-195>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>