

Pengembangan Media Pembelajaran *Critical Thinking Board* Dalam Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 18 Surabaya

**Ainur Rosyidah ¹⁾, Agung Stiawan ²⁾, Ali Imron ³⁾,
Asnimawati ⁴⁾**

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Critical Thinking Board* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perubahan sosial akibat teknologi. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IX F SMP Negeri 18 Surabaya. Data dikumpulkan melalui validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, serta tes pretest–posttest. Analisis data dilakukan menggunakan persentase kelayakan dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validasi ahli media sebesar 88% dan validasi ahli materi sebesar 89%, keduanya termasuk kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media mencapai 84,62% dengan kategori sangat baik. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,07. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran *Critical Thinking Board* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi perubahan sosial akibat teknologi.

Kata Kunci: *Critical Thinking Board*; hasil belajar; IPS; perubahan sosial akibat teknologi; ADDIE.

Abstract

This study aims to develop a Critical Thinking Board learning resource to improve students' learning outcomes in the Social Studies subject, specifically on the topic of social change caused by technology. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 15 Year 9 students from Class IX F at State Junior High School 18 Surabaya. Data were collected through validation by media and subject matter experts, a student response questionnaire, and pre-test–post-test assessments. Data analysis was conducted using the feasibility percentage and the N-Gain test. The results of the study indicate that the teaching aid received 88% validation from media experts and 89% validation from subject matter experts, both of which fall into the 'highly feasible' category. Student response to the media reached 84.62%, falling into the 'very good' category. The results of the effectiveness test showed an improvement in student learning outcomes with an N-Gain value of 0.07. Based on these findings, the Critical Thinking Board learning medium is deemed suitable, practical, and effective for use in Social Studies lessons on social change caused by technology.

Keywords: *Critical Thinking Board*; learning outcomes; Social Studies; social change caused by technology; ADDIE.

How to Cite: Rosyidah, A., Stiawan, A., Imron, A., & Asnimawati. (20XX). *Pengembangan Media Pembelajaran Critical Thinking Board dalam Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 18 Surabaya*. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (2), 217–224.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, karakter, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang

kompeten dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Juntak et al., 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0, dunia pendidikan dituntut untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Pratama, 2025)

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi dan berkomunikasi. Namun, penggunaan teknologi yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti menurunnya interaksi sosial, rendahnya konsentrasi belajar, dan berkurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Nurhayati et al., 2023). Kondisi tersebut banyak ditemukan pada peserta didik yang lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gawai dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya (Imron Ali et al, 2025).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi perubahan sosial akibat teknologi, peserta didik dituntut untuk memahami serta menganalisis berbagai dampak perkembangan teknologi terhadap kehidupan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 18 Surabaya, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pembelajaran belum dikaitkan secara optimal dengan fenomena sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Alga et al., 2024). Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah *Critical Thinking Board*, yaitu permainan papan edukatif yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis melalui aktivitas diskusi, pemecahan masalah, kerja sama kelompok, dan pengambilan keputusan. Penggunaan board game dalam pembelajaran diketahui mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Ningtyas, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan maupun teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Kholisoh, 2024) menemukan bahwa media Wordwall berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan sosial akibat teknologi. Penelitian (Ayuni et al., 2025) juga menunjukkan bahwa media video animasi storytelling berbasis teknologi informasi dan komunikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada media digital, sedangkan penelitian mengenai pengembangan media board game yang secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada materi perubahan sosial akibat teknologi masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media board game secara bersamaan pada pembelajaran IPS tingkat SMP.

Pengembangan *Critical Thinking Board* dalam penelitian ini didasarkan pada teori Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif (Nasrullah et al., 2021) Oleh karena itu, penggunaan media permainan yang melibatkan siswa secara langsung diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Critical Thinking Board* yang mengintegrasikan unsur permainan papan, studi kasus, diskusi kelompok, dan aktivitas berpikir kritis pada materi perubahan sosial akibat teknologi dalam pembelajaran IPS. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan media digital, penelitian ini menawarkan media permainan edukatif yang mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Critical Thinking Board* yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan sosial akibat teknologi di SMP Negeri 18 Surabaya. Hipotesis penelitian ini adalah media *Critical Thinking Board* yang dikembangkan memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch ADDIE, 2009). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 18 Surabaya dengan subjek uji coba terbatas sebanyak 15 siswa kelas IX F.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Tahap ADDIE	Deskripsi Kegiatan
Analysis	Melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran IPS.
Design	Merancang media <i>Critical Thinking Board</i> , menyusun materi pembelajaran, serta menyiapkan instrumen penelitian.
Development	Mengembangkan media dan melakukan validasi oleh ahli media serta ahli materi.
Implementation	Melaksanakan uji coba terbatas kepada 15 siswa kelas IX F SMP Negeri 18 Surabaya.
Evaluation	Melakukan evaluasi berdasarkan hasil validasi, respons siswa, dan hasil belajar untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons siswa, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data validasi ahli dan respons siswa dianalisis menggunakan teknik persentase (Arikunto, 2019) dengan rumus :

$$P: \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keefektifan media pembelajaran *Critical Thinking Board* dianalisis menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) yang dikembangkan oleh Hake (1999). Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

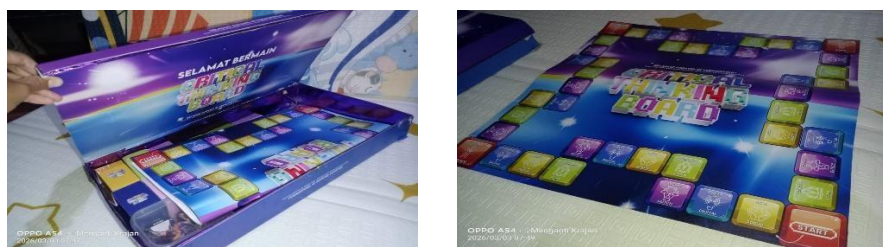
$$N-Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ pretest}$$

Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Critical Thinking Board* pada materi perubahan sosial akibat teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Critical Thinking Board* pada materi perubahan sosial akibat teknologi untuk siswa kelas IX SMP Negeri 18 Surabaya. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media yang dihasilkan merupakan media berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan aktivitas berpikir kritis melalui kartu Fakta Digital, Teknopedia, Aksi Sosial, kartu jawaban, kartu poin, pion, dadu, zona refleksi, serta buku panduan pembelajaran. Integrasi komponen tersebut dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah sosial.

Gambar 1. Media Pembelajaran *Critical Thinking Board*



Kualitas media *Critical Thinking Board* terlebih dahulu diuji melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi sebagai bagian dari tahap pengembangan dalam model ADDIE. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian media dari segi desain, isi, serta keterpaduannya dengan tujuan pembelajaran IPS yang telah ditetapkan. Penilaian dilakukan oleh para ahli berdasarkan instrumen yang telah disusun sebelumnya.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 94,00% dan 82,00% dengan rata-rata 88,00% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media 1	94,00%	Sangat Layak
Ahli Media 2	82,00%	Sangat Layak
Rata-Rata %	88,00%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas desain yang baik, terutama pada aspek keterbacaan, tata letak, dan daya tarik visual. Kelayakan yang tinggi ini terjadi karena media dikembangkan dengan memperhatikan prinsip desain pembelajaran yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan.

Hasil validasi tersebut sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2019) yang menyatakan bahwa produk hasil penelitian dan pengembangan dapat dinyatakan layak apabila telah melalui proses validasi oleh para ahli dan memperoleh hasil penilaian yang baik. Oleh sebab itu, media *Critical Thinking Board* dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 18 Surabaya dan media *Critical Thinking Board* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dikembangkan sebagai media yang mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas berpikir kritis, sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan analisis dan pengambilan keputusan secara aktif.

Pemilihan media berbentuk board game dalam penelitian ini didasarkan pada teori Mike Scorvian (2010) yang menjelaskan bahwa board game merupakan sekumpulan permainan yang melibatkan alat dan komponen yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan, serta dimainkan pada suatu bidang permainan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan (Mulyati & Suryani, 2023). Konsep tersebut sesuai dengan karakteristik media *Critical Thinking Board* yang memanfaatkan papan permainan, kartu soal, pion, dadu, dan berbagai komponen pendukung lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Melalui aktivitas bermain, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Ningtyas, 2023) yang menyatakan bahwa media board game mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik media *Critical Thinking Board* yang dirancang untuk mendorong siswa berdiskusi, menganalisis permasalahan sosial akibat perkembangan teknologi, serta mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, media *Critical Thinking Board* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Selain itu, penelitian (Sari & Wahyudi, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan board game berbasis budaya dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, pengembangan media diarahkan tidak hanya pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan keterampilan berpikir kritis melalui struktur kartu yang bertingkat, yaitu fakta, analisis, dan refleksi. Struktur tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih sistematis dalam melatih proses berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini menempatkan media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berpikir yang lebih kompleks melalui aktivitas permainan edukatif.

Selanjutnya, penilaian terhadap media juga dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 92,00% dari ahli materi 1 dan 86,00% dari ahli materi 2, dengan rata-rata sebesar 89,00%.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi 1	92.00%	Sangat Layak

Ahli Materi 2	86,00%	Sangat Layak
Rata-Rata %	89.00%	Sangat Layak

Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Materi juga disajikan secara kontekstual dengan mengangkat fenomena nyata perubahan sosial akibat teknologi, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Dari perspektif teori konstruktivisme, hasil ini dapat dijelaskan karena siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam penggunaan *Critical Thinking Board*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan analisis, diskusi, dan refleksi terhadap masalah sosial yang muncul selama permainan. Proses ini memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Jika dibandingkan dengan penelitian (Anindita & Pratama, 2024) media berbasis permainan pada penelitian tersebut hanya berfokus pada pemahaman konsep matematis. Sementara itu, penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih kompleks karena tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga melatih kemampuan analisis sosial dan pengambilan keputusan. Perbedaan ini disebabkan oleh desain media yang secara khusus memasukkan elemen refleksi dan problem solving berbasis isu sosial nyata.

Efektivitas media diuji melalui pretest dan posttest pada 15 siswa kelas IX F. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata dari 55,33 menjadi 86,66 dengan selisih 31,33.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

Validator	Kategori
Rata-rata Pretest	55,33
Rata-rata Posttest	86,66
Selisih	31,33
N-Gain	0,7
Kategori	Tinggi

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media. Sebelum pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami konsep perubahan sosial akibat teknologi. Setelah pembelajaran menggunakan media, siswa lebih aktif dalam menganalisis, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan fenomena nyata.

Nilai N-Gain sebesar 0,7 termasuk kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Efektivitas ini terjadi karena pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar aktif (*active learning*), sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah.

Penelitian sebelumnya umumnya memanfaatkan media permainan sebagai sarana penguatan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih optimal karena adanya integrasi unsur berpikir kritis yang disusun secara sistematis dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh bentuk atau jenis mediana, tetapi juga oleh struktur aktivitas kognitif yang dirancang di dalamnya.

Selanjutnya, respon peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan persentase sebesar 84,62% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini diperoleh berdasarkan penilaian peserta didik terhadap beberapa aspek, seperti kemenarikan media, kemudahan penggunaan, kejelasan aturan permainan, serta kemampuan media dalam membantu pemahaman materi pembelajaran.

Tabel 5. Respon Siswa

Aspek	Hasil
Persentase	84,62%
Kategori	Sangat Layak

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media. Siswa merasa media lebih menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Tingginya respon siswa menunjukkan bahwa media berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Dari sudut pandang teori Edgar Dale, pengalaman belajar melalui aktivitas bermain berada pada level pengalaman langsung yang lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan pembelajaran abstrak seperti ceramah atau membaca teks. Secara keseluruhan, media *Critical Thinking Board* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi board game dengan struktur berpikir kritis bertingkat yang tidak hanya menekankan hasil belajar, tetapi juga proses berpikir analitis, reflektif, dan pengambilan keputusan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Critical Thinking Board* pada materi perubahan sosial akibat teknologi, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan melalui model ADDIE telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 18 Surabaya. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh persentase masing-masing sebesar 88% dan 89% dengan kategori sangat layak, sehingga media dinilai sesuai dari aspek desain, keterbacaan, kesesuaian isi, serta relevansi dengan tujuan pembelajaran. Kepraktisan media terlihat dari respon peserta didik yang mencapai 84,62% dengan kategori sangat layak, dimana siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan, serta mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Sementara itu, keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 55,33 menjadi 86,66 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,7 yang termasuk kategori tinggi, sehingga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perubahan sosial akibat teknologi. Secara keseluruhan, media *Critical Thinking Board* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna karena mengintegrasikan permainan edukatif dengan aktivitas berpikir kritis, analisis, dan pengambilan keputusan, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alga, R. K (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. In *Continuous Education: Journal of Science and Research* (Vol. 5, Issue 3). <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>

- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula*. 7(April).
- Ayuni, R. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Storytelling pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9862–9869. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9078>
- Branch ADDIE, I. D. T. A. (2009). *Robert Maribe Branch*.
- Imron Ali et al. (2025). *Seuneubok lada*. 12(1), 253–265.
- Juntak, J. N. S., Rynaldi, A., Sukmawati, E., Arafah, M., & Sukomardojo, T. (2023). Mewujudkan Pendidikan Untuk Semua: Studi Implementasi Pendidikan Inklusif di Indonesia. *Ministrate: Jurnal Birokrasi Dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 205–214. <https://doi.org/10.15575/jbpd.v5i2.26904>
- Kholisoh,(2024). Pengembangangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara . *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 45–57.
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 1–14.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurhayati, N., Pebriana, P. H., Ananda, R., & Sumianto, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–336. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2253>
- Pratama, M. A. (2025). *Seminar Nasional Silamparilist " Artificial Intelligence (AI) Perguruan tinggi : Tantangan menghadapi Sustainable Development Goals dan Disrupsi Global ” Fakultas Sains dan Teknologi , Universitas PGRI Silampari Peran Teknologi Digital Terhadap Pendidik*.
- Sari, K. I., & Wahyudi, D. Y. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Kemenangan Pada Mata Pelajaran Ips*. 9(2), 15–23. <https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.5119>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development SU*.