

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SB² Berbasis Permainan Tradisional Naga Tangga Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Afrischa Novia Soviany^{1*}, Kharisma Eka Putri¹, Sulistiono²

¹Program Studi PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

²Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-Mail: 1afrischanovia@gmail.com, 1kharismaputri@unpkediri.ac.id, 2sulistiono@unpkdr.ac.id

*Corresponding Author

Received: April 16, 2026 Accepted: June 10, 2026 Online Published: July 15, 2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran SB² (*Smart Box dan Scrapbook*) berbasis permainan tradisional naga tangga pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam di sekolah dasar. Penelitian memanfaatkan metode deskriptif kualitatif dengan subjek guru dan 37 siswa kelas IV SD Negeri 3 Klodan. Pengumpulan data dilangsungkan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Lalu, data yang didapati dianalisis dengan memanfaatkan model Miles dan Huberman, yang melingkupi tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keakuratan data didapati dengan cara membandingkan berbagai sumber dan memanfaatkan teknik. Temuan penelitian memperlihatkan bahwasanya kegiatan pembelajaran senantiasa banyak berpusat pada penjelasan guru serta penggunaan buku sebagai sumber utama, sehingga berdampak pada rendahnya konsentrasi, minat, dan pemahaman siswa. Sebanyak 86% siswa menghadapi kesulitan memahami materi, 94% menyukai media berbasis permainan, dan 100% siswa mengungkapkan membutuhkan media pembelajaran inovatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya situasi pembelajaran yang berlangsung kini belum selaras dengan kebutuhan yang dimiliki siswa. Karena itu, pengembangan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga diperlukan sebagai solusi untuk mengoptimalkan keaktifan, minat, dan pemahaman siswa pada IPAS.

Kata-kata Kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran, IPAS, permainan edukatif

Analysis of The Needs for SB² Learning Media Based on the Traditional Game of Dragon Ladder in Science Learning in Elementary Schools

Afrischa Novia Soviany^{1*}, Kharisma Eka Putri¹, Sulistiono²

¹Primary Teacher Education Study Program, Nusantara PGRI University, Kediri

²Biology Education Study Program, Nusantara University PGRI Kediri

E-Mail: 1afrischanovia@gmail.com, 1kharismaputri@unpkediri.ac.id, 2sulistiono@unpkdr.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the need for developing SB² (*Smart Box and Scrapbook*) learning media based on the traditional snake and ladder game in science learning on natural resource materials in elementary schools. This research employed a qualitative descriptive method involving teachers and 37 fourth-grade students of SD Negeri 3 Klodan. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, and analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The results indicate that learning is still dominated by lecture methods and textbooks, resulting in low student concentration, interest, and understanding. A total of 86% of students experienced difficulties in understanding the

material, 94% preferred game-based learning media, and 100% of students expressed the need for innovative learning media. These findings reveal a gap between current learning practices and student needs. Therefore, the development of SB² learning media based on traditional games is necessary to enhance student engagement and understanding

Keywords: *needs analysis, learning media, science, educational games*

Pendahuluan

Peranan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bersifat krusial dalam meletakkan fondasi awal bagi penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta pengembangan keterampilan. Pada jenjang ini, peserta didik ada di tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran kontekstual dan didukung media yang mampu memvisualisasikan konsep secara nyata (Farulyan & Nurulaeni, 2026). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran menjadi faktor krusial untuk mendukung keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran melingkupi segala jenis alat pengantar materi supaya peserta didik bisa memahaminya dengan lebih mudah Agustin et al., (2025). Media juga memiliki peran dalam mengoptimalkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Mayer, 2009; Hapsari & Zulherman, 2021). Lalu, media yang dirancang dengan baik bisa menciptakan pembelajaran interaktif dan bermakna (Nur'aini et al., 2025; Zain & Pratiwi, 2021). Akan tetapi, kondisi di lapangan memperlihatkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran belum dimaksimalkan. Guru senantiasa lebih kerap mengandalkan metode ceramah serta buku teks sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar (Dwipayana dkk., 2020; Azizah et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan berdampak pada rendahnya minat belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021; Kurniawan dkk., 2024).

Selain sebagai kearifan lokal, permainan tradisional bisa dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Permainan tradisional dan kearifan lokal tidak sekadar digunakan untuk menghibur, akan tetapi mengandung nilai edukatif, sosial, dan budaya yang bisa mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Iswinarti & Cahyasari, 2017; Kurniati, 2016; Abriliant et al., 2025). Melalui permainan tradisional, siswa bisa belajar secara aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah secara alami. Namun, seiring perkembangan teknologi, penggunaan permainan tradisional di kalangan siswa semakin berkurang dan mulai tergantikan permainan digital (Irawan, 2022). Situasi tersebut berimplikasi pada berkurangnya optimalisasi permainan tradisional beserta nilai-nilai kearifan lokal sebagai sarana pembelajaran di lingkungan sekolah. Ironisnya, pengintegrasian permainan tradisional, unsur kearifan lokal, serta konteks lingkungan sekitar ke dalam proses pembelajaran justru berpotensi menjadi strategi alternatif yang ampuh dalam mendorong peningkatan motivasi sekaligus partisipasi aktif peserta didik (Hamari et al., 2014; Plass et al., 2015; Harini & Sulistiono, 2015). Sebagaimana hal tersebut, penelitian ini diarahkan pada kegiatan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga yang mengintegrasikan unsur permainan, visual, dan pengalaman belajar konkret.



Metode Penelitian

Penelitian ini diterapkan pendekatan kualitatif deskriptif guna menggali pemahaman secara komprehensif terhadap fenomena yang ditelaah, dengan berlandaskan pada kondisi faktual yang berlangsung di lapangan (Creswell, 2017; Nurrisa & Hermina, 2025). Riset ini diselenggarakan di SD Negeri 3 Klodan, Kabupaten Nganjuk, pada semester genap 2025/2026. Partisipan melingkupi seorang guru serta 37 peserta didik kelas IV yang ditentukan dengan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan keterkaitan langsung terhadap pembelajaran IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial) pada topik sumber daya alam. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mengamati jalannya proses pembelajaran serta aktivitas siswa, pedoman wawancara guna menelusuri informasi secara lebih mendalam dari guru dan siswa, serta kuesioner tertutup untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Penghimpunan data dilangsungkan dengan kegiatan observasi, wawancara, lalu distribusi angket. Lalu data dianalisa model Miles et al. (2014) melingkupi tahapan reduksi, penyajian data, serta penarikan simpulan. Validitas data dijaga dengan triangulasi sumber, yakni mengomparasikan temuan dari observasi, wawancara, dan angket. Sementara itu, instrumen penelitian telah dengan proses validasi berbasis expert judgment pakar pendidikan dasar guna menjamin kelayakan penggunaannya.

Hasil Penelitian

Studi ini diarahkan untuk mengeksplorasi kebutuhan terhadap media belajar di mata pelajaran IPAS, dengan penekanan pada bahasan Sumber Daya Alam (SDA) di kelas IV sekolah dasar. Realitas empiris di lapangan mengindikasikan bahwasanya praktik pembelajaran senantiasa terkungkung pada dominasi metode ekspositoris dan pemanfaatan buku teks semata, tanpa disertai diversifikasi media yang bersifat inovatif. Lalu, eksplorasi materi senantiasa terbatas pada lingkungan sekitar sekolah, sehingga interaksi siswa hanya sebatas pengamatan pasif. Keterbatasan media ini mengakibatkan rendahnya antusiasme dan pemahaman siswa, yang terbukti dari capaian hasil belajar yang belum memenuhi KKM. Sebagaimana wawancara bersama wali kelas IV, ditemukan bahwasanya pembelajaran mengenai sumber daya alam perlu media yang bisa menyokong mekanisme belajar dan tidak membosankan bagi siswa karena dengan media tersebut membuat pengalaman belajar jadi lebih bermakna. Saat siswa merasa antusias, mereka akan lebih mudah terlibat dalam diskusi dan berpikir kritis, sehingga pemahaman terhadap pelajaran menjadi lebih mendalam. Wawancara bersama guru dan siswa dilangsungkan untuk mengetahui tindak lanjut terhadap kebutuhan pengembangan media SB² pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam. Berikut ini merupakan hasil wawancara bersama guru bisa ditinjau di tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil wawancara guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi konsentrasi siswa saat Ibu sedang menjelaskan materi di depan kelas?	Selama proses penjelasan materi, konsentrasi siswa cenderung rendah. Banyak siswa yang asyik bercanda atau ramai sendiri dengan teman sebangkunya sehingga suasana kelas kurang kondusif.



No	Pertanyaan	Jawaban
2.	Bagaimana variasi pembelajaran materi Sumber Daya Alam (SDA) yang Ibu berikan di kelas, dan bagaimana respon siswa?	Selama ini, selain ceramah pada saat penjelasan materi saya juga memberikan contoh lingkungan sekeliling sekolah alhasil peserta didik melakukan pengamatan, respon siswa kurang antusias dan sulit memahami keragaman sumber daya alam yang lebih luas di luar jangkauan penglihatan mereka dikarenakan saya hanya memberi contoh yang ada dilingkungan sekolah saja.
3.	Menurut pengamatan Ibu, suasana belajar seperti apa yang paling disukai dan memotivasi siswa?	Siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi jika pembelajaran diiringi dengan kegiatan bermain. Mereka lebih bersemangat saat unsur permainan dimasukkan ke dalam instruksi belajar.
4.	Apa tantangan terbesar yang Bapak/Ibu hadapi dalam menjaga keterlibatan aktif siswa di dalam kelas?	Tantangannya adalah mengatasi kegaduhan siswa yang kerap berbicara sendiri dan memastikan mereka tetap fokus pada materi tanpa merasa tertekan metode belajar yang kaku.
5.	Mengapa penggunaan media pembelajaran interaktif dianggap perlu untuk mengatasi kendala tersebut?	Karena karakteristik siswa kini lebih menyenangkan permainan. Media interaktif bisa menjembatani kebutuhan mereka untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak lagi ramai sendiri dan lebih menyimak materi.

Proses penggalan data tidak hanya dilakukan melalui wawancara bersama guru, tetapi juga dilaksanakan kepada peserta didik sebagaimana Tabel 2.

Tabel 2. Hasil wawancara siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurutmu kegiatan belajar di kelas selama ini?	Biasanya kami hanya mendengarkan penjelasan dari guru lalu mengerjakan tugas
2.	Apa yang kamu rasakan saat pembelajaran berlangsung di kelas?	Kadang saya merasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran.
3.	Apakah pembelajaran di kelas menurutmu sudah menarik?	Menurut saya belum terlalu menarik karena kegiatannya kerap sama dan tidak banyak permainan atau aktivitas lain.



No	Pertanyaan	Jawaban
4.	Apakah kamu pernah belajar memanfaatkan permainan saat pelajaran di sekolah?	Belum pernah, biasanya kami hanya belajar dari penjelasan guru dan buku.
5.	Apakah kamu kini pernah bermain permainan tradisional di sekolah maupun di rumah?	Kini saya sudah lama sekali tidak main permainan tradisional di rumah maupun di sekolah.

Merujuk pada temuan wawancara bersama guru dan peserta didik yang termuat di Tabel 1 dan Tabel 2, bisa diidentifikasi bahwasanya pelaksanaan belajar di kelas senantiasa bertumpu pada dominasi metode ceramah, diikuti dengan penugasan. Kondisi tersebut menyebabkan konsentrasi siswa selama pembelajaran cenderung rendah, hal ini tampak dari sebagian mereka bercakap bersama teman sebangku dari berfokus ke penerangan guru, menjadikan situasi kurang kondusif di ruangan. Lalu, variasi pembelajaran pada materi SDA senantiasa terbatas pada pemberian contoh yang terbisa di lingkungan sekitar sekolah. Walaupun langkah tersebut ditujukan untuk memudahkan siswa mengerti materinya, respon siswa senantiasa kurang antusias dan mereka menghadapi kesusahan memahami keragaman sumber daya alam yang lebih luas. Pasca berlangsungnya wawancara bersama siswa didapati proses pembelajaran di kelas lebih kerap diisi dengan kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas, sehingga pembelajaran terasa kurang bervariasi dan cenderung monoton. Kondisi tersebut membuat beberapa siswa merasa bosan bahkan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Lalu, siswa mengantarkan bahwasanya pembelajaran jarang disertai dengan kegiatan permainan dan mereka juga sudah lama tidak bermain permainan tradisional di sekolah maupun di rumah. Kendati demikian, dibutuhkan inovasi media belajar yang lebih interaktif dengan memadukan unsur permainan tradisional supaya pembelajaran menjadi cenderung memikat perhatian, mampu mengoptimalkan keterlibatan, juga menododong siswa mengerti materi.

Tabel 3. Hasil analisis kebutuhan siswa

No.	Pertanyaan	Iya	Tidak	Presentase (%)
1.	Saya sulit memahami materi sumber daya alam	32	5	86%
2.	Saya suka media pembelajaran yang ada permainannya	35	2	94%
3.	Saya suka media pembelajaran yang dikemas dengan menarik	31	6	84%
4.	Saya suka materi yang dikemas didalam media scrabbbook	30	7	81%



No.	Pertanyaan	Iya	Tidak	Presentase (%)
5.	Saya membutuhkan media pembelajaran SB ² berbasis permainan tradisional naga tangga	37	-	100%

Sebagaimana hasil angket yang disajikan di tabel tersebut, diketahui bahwasanya mayoritas siswa senantiasa menghadapi kesusahan mengerti materinya sumber daya alam. Hal ini ditunjukkan persentase sebesar 86% siswa yang mengungkapkan bahwasanya mereka sulit memahami materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwasanya penyampaian materi yang dilangsungkan selama ini belum sepenuhnya menyokong siswa mengerti konsep sumber daya alam secara optimal. Lalu, mayoritas siswa juga mengungkapkan menyukai media pembelajaran yang memiliki unsur permainan dengan persentase sebesar 94%, serta 84% siswa menyukai media pembelajaran dikemas secara menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya siswa lebih terpicat pada pembelajaran bersifat menyenangkan dan tidak monoton. Lalu, hasil angket juga menunjukkan bahwasanya 81% siswa mengungkapkan menyukai materi yang dikemas dalam media scrapbook karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami. Lalu, seluruh siswa atau 100% responden mengungkapkan membutuhkan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Pembelajaran IPAS materi SDA kelas IV sekolah dasar senantiasa menghadapi beberapa kendala. Permasalahan tersebut tidak hanya terletak pada kurangnya penggunaan media pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan rendahnya minat, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam kondisi pendidikan kini, senantiasa ada guru yang belum mengaplikasikan media sesuai. Alhasil pemahaman menjadi belum maksimum, sehingga mereka kerap menghadapi kesusahan dan kesalahan mengerti pelajaran (Kurniawan dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmah & Wiyono, (2026) siswa kerap kali mengalami kesusahan dalam hal konsentrasi jenis media yang menarik minat untuk dikembangkan adalah media permainan. Menurut Wati, (2021) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mampu mempermudah siswa mengerti materinya sekaligus menumbuhkan motivasi belajar guna pencapaian lebih optimum. Sebagaimana hasil penelitian observasi dan wawancara, kegiatan pembelajaran senantiasa lebih banyak memanfaatkan metode ceramah dan buku teks, alhasil siswa kurang partisipasi aktifnya dan mudah merasa bosan. Lalu, penyampaian materi yang terbatas pada lingkungan sekitar menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep sumber daya alam secara lebih luas. Temuan ini mendukung penelitian yang sudah dilangsungkan sebelumnya yang menunjukkan bahwasanya siswa menjadi mudah bosan dan kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran karena dalam proses pembelajaran guru senantiasa kerap memanfaatkan metode konvensional berupa ceramah dengan mengandalkan buku saja sebagai sumber belajar (Azizah et al., 2025). Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan sumber belajar yang tepat, karena sumber belajar yang sesuai bisa menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Abrilliant et al., 2025). Hasil studi memperlihatkan bahwasanya siswa dengan minat tinggi pada media SB² (smart box dan scrab book) berbasis permainan



tradisional naga tangga. Media ini dinilai mampu menghadirkan pembelajaran menarik, lebih interaktif, dan tidak menimbulkan rasa bosan karena memadukan unsur permainan dengan penyajian materi yang kreatif. Hal ini sependapat dengan (Cahyaningtyas et al., 2024) hasil media smart box layak digunakan untuk alat pembelajaran, bisa ditinjau dari temuan ahli media yang mevalidasi dan materi yang memberikan kategori sangat baik atau layak. Lalu, scrapbook juga memiliki keuntungan seperti menarik, menggambarkan secara realistis inti pembahasan, mampu mengendalikan batasan pada ruang juga waktu, tidak susah ditemukan, bahan tersedia, serta bisa sebagaimana perlunya (Zaenah et al., 2019) . Menurut Asmadi, (2022) kehadiran permainan bisa menjadi strategi dalam kegiatan belajar mengajar supaya suasana pembelajaran lebih memikat juga tidak terasa monoton.

Simpulan dan Saran

Penelitian ini mengindikasikan adanya disparitas antara realitas pelaksanaan pembelajaran dengan ekspektasi kebutuhan peserta didik. Siswa cenderung memerlukan media pembelajaran bersifat interaktif, atraktif, serta terintegrasi dengan unsur permainan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran SB2 yang mengadopsi permainan tradisional naga tangga menjadi suatu keniscayaan guna menghadirkan pengalaman belajar yang lebih engaging, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memfasilitasi pemahaman materi secara lebih optimal. Sebagai implikasi, guru dianjurkan untuk menginisiasi pengembangan media pembelajaran inovatif. Lalu uj lebih lanjut terkait efektivitas media SB2 pada beragam cakupan materi pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abrilliant, P. S., Sulistiono, S., & Sulistiyowati, T. I. (2025). Validitas E-Booklet Berbasis Kearifan Lokal Kediri Sebagai Sumber Belajar Mata Kuliah Etnokonservasi. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 5(1), 706–712.
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk mengoptimalkan minat belajar siswa dengan pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Mengoptimalkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962.
- Azizah, U. N., Anandita, S. R., & Roziqin, M. K. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pemahaman Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Interaktif Di Madrasah Aliyah Mambaul Ma'arif Denanyar Jombang. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 4(5), 1448–1461.
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart box untuk anak tuna grahita. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356(20), 66–72.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks budaya lokal untuk pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(1), 49–60.
- Farulyan, N., & Nurulaeni, F. (2026). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Ips Pada Materi Panca Indera Manusia Di Sekolah Dasar*.



- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk mengoptimalkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Harini, S. U. D., & Sulistiono, S. (n.d.). The Use of Environmental Media to Improve Students' Learning Outcomes and Students' Activity of Class XI-TKJ of SMKN 1 Semen Kediri. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 12(1), 180–183.
- Irawan, R. J. (2022). Studi literatur: Efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Iswinarti, I., & Cahyasari, A. (2017). Mengoptimalkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder dengan permainan tradisional engklek. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Elsevier.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Nur'aini, I. P., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2025). Analisis Kevalidan Dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(2), 347–359.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(3), 793–800.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Rahmah, Z., & Wiyono, B. D. (2026). Pengembangan Media Modifikasi Permainan Monopoly Focus Forward (MONOWARD) untuk Mengoptimalkan Konsentrasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal BK UNESA*, 16(1), 101–110.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyo, H. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, 1(1), 7–14.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 75–â.

