

**Table Of Content**

**Journal Cover** ..... 2

**Author[s] Statement** ..... 3

**Editorial Team** ..... 4

**Article information** ..... 5

    Check this article update (crossmark) ..... 5

    Check this article impact ..... 5

    Cite this article ..... 5

**Title page** ..... 6

    Article Title ..... 6

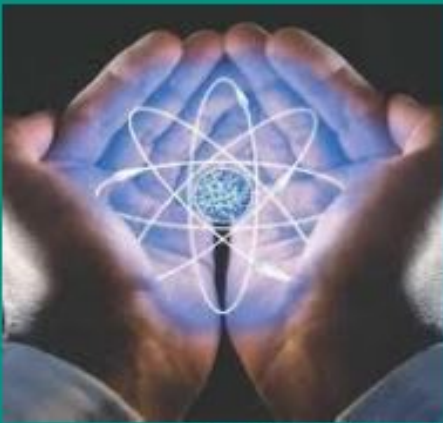
    Author information ..... 6

    Abstract ..... 6

**Article content** ..... 8

---

# Academia Open



*By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

---

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

### Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

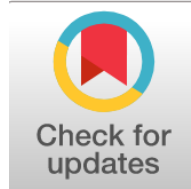
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

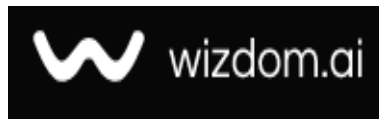
How to submit to this journal ([link](#))

**Article information**

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

# **Development of Educational Game Based on Canva Application on Reading Comprehension Skills of Fifth Grade Elementary School Students**

*Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Aplikasi Canva pada Aspek Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar*

**Maulidya Apriana, maulidyaapriana64@gmail.com, (1)**

*Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*

**Muhammad Akhir, m.akhir@unismuh.ac.id, (0)**

*Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*

**Andi Adam, and.adam@unismuh.ac.id, (0)**

*Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

## **Abstract**

**General Background:** Reading comprehension is a fundamental skill in primary education, influencing students' academic performance across subjects. **Specific Background:** However, traditional teaching methods often fail to engage students effectively, particularly in Indonesian language classes. **Knowledge Gap:** Limited use of interactive and technology-based learning media contributes to low reading comprehension outcomes among elementary students. **Aims:** This study aims to develop and evaluate an educational game based on Canva to enhance reading comprehension skills of grade V students at SDN Sungguminasa V. **Results:** Utilizing the Borg & Gall development model, the research involved stages from needs analysis to product refinement. The resulting Canva-based educational game was validated by experts with a feasibility score of 97%, showed high practicality with an implementation score of 95.83% and positive teacher feedback (91.66%), and demonstrated strong effectiveness through student responses (99.16%) and significant score improvement from 35.83% (pretest) to 90% (posttest). **Novelty:** This study presents a novel integration of Canva as a platform for developing subject-specific educational games tailored to primary students' cognitive levels. **Implications:** The findings highlight the potential of Canva-based educational games as effective, feasible, and engaging media to support reading comprehension in Indonesian language instruction.

### **Highlights:**

- Enhances student engagement through interactive learning.
- Significantly improves reading comprehension scores.

# Academia Open

Vol 10 No 1 (2025): June

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.10959 . Article type: (Education)

- Validated as highly feasible, practical, and effective.

**Keywords:** Educational Game, Canva, Reading Comprehension, Elementary School

---

Published date: 2025-05-25 00:00:00

---

## Pendahuluan

Kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami isi bacaan dan memperoleh informasi. Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil PISA tahun 2018 menunjukkan Indonesia berada diperingkat 72 dari 77 negara dalam aspek membaca, dengan skor 371, yang menandakan rendahnya pemahaman membaca siswa Indonesia secara global[1]. Di SDN Sngguminasa V, obervasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menuliskan kembali isi bacaan secara mandiri serta kurang memahami pokok pikiran dalam paragraf, menunjukkan keterampilan membaca pemahaman yang masih rendah.

Beberapa pendekatan telah dilakukan untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi digital. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dinilai efektif untuk mendukung proses belajar yang aktif dan menyenangkan[2], [3]. Canva sebagai salah satu aplikasi desain berbasis web, terbukti dapat digunakan sebagai alat bantu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan guru dan menarik bagi siswa [4].

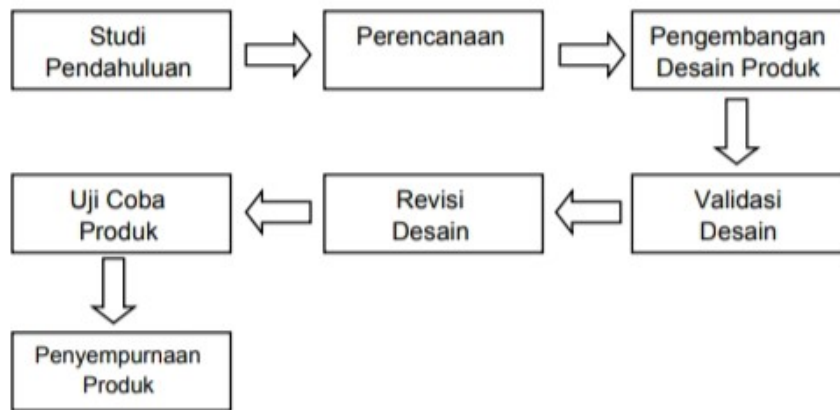
Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pengembangan media edukatif untuk mendukung pembelajaran. Setyawan mengembangkan media *game* edukatif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman membaca dan tanggung jawab siswa[5]. Sementara Anditasari fokus pada pengembangan *game* edukatif untuk menulis teks deskripsi dan mendapatkan hasil positif terhadap minat belajar siswa[6], dan Budiarti mengembangkan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca[7]. Selain itu, studi oleh Rahman dan Haryanto menekankan strategi inovatif dalam pengembangan literasi membaca[8], sementara laporan UNESCO menunjukkan bahwa teknologi digital, seperti mobile learning, memiliki potensi besar dalam mendukung literasi global[9].

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif, pemanfaatan aplikasi Canva secara khusus untuk mengembangkan *game* edukatif dalam konteks membaca pemahaman siswa sekolah dasar belum banyak dikaji secara mendalam. Padahal, Canva memiliki keunggulan dari sisi tampilan visual, fleksibilitas desain, dan kemudahan penggunaan yang dapat menunjang pembelajaran di era digital. Terlebih lagi, penelitian oleh Akhir dan Suardi mengungkapkan bahwa motivasi belajar dan efikasi diri berpengaruh terhadap kemampuan membaca[10], sehingga pemanfaatan media interaktif yang menarik secara visual sangat potensial mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan analisis literatur yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa masih dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *game* edukatif berbasis aplikasi Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Sungguminasa V. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menemukan ide pokok, memahami makna kata dalam konteks, dan membuat inferensi dari teks bacaan, yang merupakan bagian dari dimensi pemahaman membaca menurut taksonomi Barret [11]

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model Borg & Gall. Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif dan valid digunakan [12]. Dalam implementasinya, penelitian ini mengikuti tuju dari sepuluh tahapan Borg & Gall, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan desain, produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan penyempurnaan produk akhir.



**Figure 1.** Skema Penelitian, Nana Syaodih [13]

Tahap studi pendahuluan, studi ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V SDN Sungguminasa V. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Tahap perencanaan, tahapan ini meliputi perumusan tujuan pengembangan, analisis capaian pembelajaran dan topik materi, serta penyusunan desain media *game* edukatif. *Game* ini dirancang menggunakan Canva dan memuat elemen teks, animasi, gambar, dan audio untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Tahap pengembangan desain produk, desain media dirancang dalam bentuk presentasi interaktif berformat PowerPoint dengan fitur-fitur seperti petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, *game* berbasis kuis, dan evaluasi.

Tahap validasi desain, validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian difokuskan pada aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran. Validasi bertujuan memastikan kevalidan media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Tahap revisi desain, revisi dilakukan berdasarkan masukan para ahli. Perbaikan dilakukan pada tampilan visual, navigasi antar slide, dan kejelasan materi.

Tahap Uji Produk, Uji coba dilaksanakan kepada 30 siswa kelas VB SDN Sungguminasa V. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, karena subjek dipilih secara sengaja berdasarkan karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap penyempurnaan produk akhir, produk disempurnakan berdasarkan hasil uji coba lapangan untuk menghasilkan media yang efektif dan siap digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VB SDN Sungguminasa V. Alasan pemilihan subjek adalah karena siswa pada kelas tersebut menunjukkan permasalahan keterampilan membaca pemahaman dan merupakan target media pembelajaran yang dikembangkan,

Instrumen yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli materi dan media, (2) lembar observasi keterlaksanaan media, (3) angket respon guru dan siswa, serta (4) tes membaca pemahaman siswa yang mengacu pada taksonomi Barret. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara terbuka, observasi langsung, penyebaran angket tertutup, serta pemberian pretest dan posttest.

Teknik analisis data, data kualitatif dianalisis melalui deskripsi temuan observasi dan saran ahli. Data kuantitatif dari angket dan tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif, termasuk menghitung skor rata-rata, presentase, dan klasifikasi kategori kelayakan menggunakan skala likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Tidak Baik	1

**Table 1.** Pedoman Penskoran Angket, Sugiyono [15]

Selanjutnya data yang diperoleh dari lembar kuesioner kemudian dihitung skor rata-rata tiap aspek dengan menggunakan persamaan:

$$\text{Nilai} = (\text{Jumlah skor yang diperoleh})/(\text{Jumlah skor maksimal}) \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan responden kemudian dianalisis dari segi komentar, saran dan masukan yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam perbaikan/merevisi. Aspek yang menjadi kategori validasi, dilihat berdasarkan kriteria pengkategorian berikut.

Skor dalam Presentase	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
<20%	Tidak Valid

**Table 2.** Kriteria hasil validasi

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *game* edukatif berbasis aplikasi Canva, dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V. hasil penelitian dikaji dari segi aspek utama, yaitu: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

#### 1. Kevalidan Media

Media dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari dua validator ahli, validator ahli media memberikan presentase kevalidan sebesar 97% dan 100%, sedangkan validator ahli materi memberikan presentase 98% dan 96%. Penilaian ini mencakup aspek tampilan visual, kualitas itruksi, dan kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.

No	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Presentase Skor	Keterangan	Presentase Skor	Keterangan
1	Media	97%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid
2	Materi	98%	Sangat Valid	96%	Sangat Valid
Rata-rata		97%	Sangat Valid	98%	Sangat Valid

**Table 3.** Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan



**Figure 2.** Revisi tampilan materi berdasarkan validasi ahli



Figure 3. Penambahan contoh teks

Menurut Oktaviani dkk., media pembelajaran dikatakan layak apabila mampu menarik perhatian siswa dan memungkinkan pengulangan pembelajaran secara mandiri [14]. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Purwanti yang menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan apabila desainnya menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa [16].

## 2. Kepraktisan Media

Kepraktisan diuji melalui observasi keterlaksanaan media dan angket guru. Skor observasi keterlaksanaan oleh guru kelas VB menunjukkan nilai 95.83%, sedangkan hasil angket respon guru memperoleh skor 91.66% dengan kategori sangat praktis.



**Figure 4.** Penyesuaian tampilan visual media berdasarkan ahli media

Kepraktisan media didukung oleh fitur interaktif, navigasi sederhana, dan tampilan visual yang menarik. Prinsip bahwa media yang praktis harus mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik pengguna telah ditekankan oleh Smaldino et al. dalam kajian teknologi pembelajaran [17]

### 3. Keefektifan Media

Efektivitas media diuji melalui dua indikator: (a) angket respon siswa dan (b) peningkatan hasil belajar. Angket yang diisi oleh siswa memperoleh skor 99.16% menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan termotivasi menggunakan media *game* edukatif. Selain itu, hasil tes keterampilan membaca menunjukkan peningkatan yang signifikan dari nilai pretest sebesar 35.83% menjadi 90% pada posttest.

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
1	AFZ	20	100
2	AF	20	100
3	FN	35	80
4	FAA	40	80
5	I	40	100
6	MAAB	40	85
7	FNA	40	80
8	MSB	40	85
9	NSA	40	85
10	NIZ	40	100
11	RNAA	40	100
12	SK	40	100
13	YDPM	40	80
14	MNI	40	85
15	MAA	40	85
16	NZF	40	100
17	NAAH	40	100
18	HN	40	80
19	D	60	100

20	NQA	35	100
21	SAT	20	100
22	NAA	40	100
23	NF	35	100
24	H	40	85
25	S	20	80
26	MIAM	20	80
27	A	40	85
28	MRAI	35	80
29	MAF	20	80
30	HHT	35	85
Jumlah		1075	2700
Rata-Rata		35.83	90
Kategori		Perlu Bimbingan	Sangat Baik

**Table 4.** Hasil keefektifan media

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman membaca siswa. Peningkatan ini mengidentifikasi bahwa media berhasil mendorong pemahaman bacaan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sesuai dengan teori konstruktivis dan pembelajaran kontekstual [18].

Selain data kuantitatif, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Mereka lebih aktif dalam diskusi, antusias menjawab kuis, dan mampu mengungkapkan kembali isi bacaan dengan kalimat sendiri. Peneliti mencatat bahwa penggunaan Canva membuat siswa lebih fokus karena tampilan visual yang menarik, warna yang kontras, dan navigasi yang jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya efektif secara numerik, tetapi juga berdampak pada keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam memahami isi bacaan, sehingga mendukung pembelajaran yang bermakna.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukatif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, penelitian ini tidak melibatkan kelompok pembandingan yang menggunakan media atau metode konvensional. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak dapat sepenuhnya diasosiasikan hanya dengan menggunakan media Canva. Penelitian lanjutan disarankan untuk menyertakan kelas kontrol agar klaim efektivitas dapat diperkuat secara komparatif dan generalisasi hasil lebih luas.

## B. Pembahasan

Secara saintifik, keberhasilan media ini dikaitkan dengan prinsip bahwa siswa usia SD lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis visual dan permainan [19]. Canva sebagai platform multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami pengalaman langsung, visualisasi, dan manipulasi objek konkret. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis visual dan permainan seperti Canva sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan belajar. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Putri dan Mudinillah (2021) yang menyatakan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

Penelitian ini juga mendukung temuan Anditasari (2018) dan Setyawan (2020) yang mengembangkan *game* edukatif dan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan literasi. Akan tetapi, penelitian ini menghadirkan kebaruan pada aspek platform dan visualisasi media berbasis Canva yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks keterampilan membaca pemahaman. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform Canva untuk membangun media pembelajaran berbasis *game* edukatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Pendekatan ini belum banyak dikembangkan dalam penelitian sejenis, baik dari sisi platform maupun keterampilan yang ditargetkan.

## Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *game* edukatif berbasis aplikasi Canva yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan skor sangat valid, uji kepraktisan oleh guru dan siswa yang termasuk dalam kategori sangat praktis, serta uji keefektifan melalui hasil posttest yang meningkat secara signifikan, maka media *game* edukatif berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Temuan ini menguatkan pentingnya penggunaan media interaktif yang berbasis visual dan permainan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran literasi. Ke depan, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas materi pelajaran, menambah fitur interaktif, serta diintegrasikan dalam platform digital yang lebih fleksibel agar dapat digunakan lebih luas oleh guru dan siswa di berbagai jenjang.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas V SDN Sunguminasa V atas izin dan kerjasamanya selama pengumpulan data. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para ahli materi dan media yang memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan game edukatif. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa Kelas V yang telah berpartisipasi dalam uji coba produk, dan juga kepada seluruh pihak yang terlibat yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu namun telah memberikan kontribusi bagi kelancaran penelitian ini.

## References

1. OECD, PISA 2018 Results. Paris: OECD Publishing, 2019. [Online]. Available: <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>
2. T. Riyana, *Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.
3. L. Smaldino, D. Lowther, and J. Russel, *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed. Boston, MA: Pearson, 2014.
4. A. Putri and M. Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi," *Jurnal Edukasi Digital*, vol. 3, no. 2, pp. 88-95, 2021.
5. D. D. Setyawan, "Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar," Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.
6. N. Anditasari, "Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 45-52, 2018.
7. W. N. Budiarti, "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Tema 7 Subtema 3 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 123-134, 2016.
8. R. Rahman and A. Hayanto, "Pengembangan Literasi Membaca di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 55-63, 2014.
9. UNESCO, *Reading in the Mobile Era*. Paris: UNESCO, 2015. [Online]. Available: <https://unesdoc.org>
10. M. Akhir and A. Suardi, "Efikasi Diri dan Motivasi Membaca Siswa SD dalam Pembelajaran Literasi," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 201-210, 2023.
11. T. Barrett, "Taxonomy of Reading Comprehension," *Reading Teacher*, vol. 21, no. 4, pp. 319-329, 1968.
12. W. R. Borg and M. D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 6th ed. New York, NY: Longman, 1989.
13. N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
14. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
15. L. Oktafiani et al., "Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi," *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 5, no. 2, pp. 122-130, 2020.
16. S. Purwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 15-22, 2015.
17. L. Smaldino, D. Lowther, and J. Russel, *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed. Boston, MA: Pearson, 2014.
18. M. Tafonao, "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 103-111, 2018.
19. M. Wangid and T. Mardati, "Perancangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 9, no. 3, pp. 88-95, 2021.