



Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Economic Snake Ladder (Utange) Berbasis Android Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Kelas Xi Ips Man 1 Tulungagung

Muhammad Aprinta Shofiyurroja, Ro'ufah Inayati
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

A B S T R A C T

The rapid development of smartphones can be a challenge and an opportunity, especially in the world of education. This challenge is seen from the number of cases of students using smartphones in class such as sending short messages, playing social media, playing games, as well as the presence of students who save videos that are inappropriate for teenagers to watch. While the opportunity is utilization in the world of education, namely through the development of innovative, creative, and interactive learning media. Based on the small talk between the researcher and one of the economics teachers at MAN 1 Tulungagung, it can be said that the obstacles in teaching and learning activities are students' concentration often divided between lessons and smartphones. The purpose of this research and development is to develop an Android-based educational game as an economic learning medium for class XI IPS MAN 1 Tulungagung students on international economic cooperation material. This product was developed using Lee & Owens development design which consists of five stages, namely: (1) assessment/analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. This study resulted in an android-based educational game "UTANGE" which was feasible to use with a percentage score of (a) media expert validation of 96.7%, (b) material expert validation I of 88.5%, (c) material expert validation II of 88.5%, (d) small group trial of 86.7%, and (e) group trial of 89%.

Keywords: Learning Media, Economics, Educational Games, Android, International Economic Cooperation

A B S T R A K

Pesatnya perkembangan smartphone bisa menjadi tantangan dan peluang khususnya di dunia pendidikan. Tantangan tersebut dilihat dari banyaknya kasus siswa menggunakan smartphone di kelas seperti untuk mengirim pesan singkat, bermain media sosial, bermain game, serta adanya siswa yang menyimpan video-video tidak pantas untuk dilihat oleh remaja. Sedangkan peluangnya adalah pemanfaatan dalam dunia pendidikan yaitu lewat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif. Berdasarkan obrolan ringan antara peneliti dan salah satu guru ekonomi di MAN 1 Tulungagung, dapat dikatakan bahwa kendala dalam kegiatan belajar mengajar konsentrasi siswa sering terbagi antara pelajaran dan smartphone. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI IPS MAN 1 Tulungagung pada materi kerjasama ekonomi internasional. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan desain pengembangan Lee & Owens yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) penilaian/analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Penelitian ini menghasilkan game edukatif "UTANGE" berbasis android yang layak digunakan dengan persentase skor hasil (a) validasi ahli media sebesar 96.7%, (b) validasi ahli materi I sebesar 88.5%, (c) validasi ahli materi II sebesar 88.5%, (d) uji coba kelompok kecil sebesar 86.7%, dan (e) uji coba kelompok sebesar 89%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ekonomi, Game Edukatif, Android, Kerjasama Ekonomi Internasional



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana (Wahjudi, dkk., 2015). Ketiga hal itu merupakan modal utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa (SDM). Kualitas SDM merupakan ukuran kemajuan suatu negara. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan tercipta pembangunan nasional. Semakin banyak orang yang berpendidikan dan berkualitas maka semakin mudah untuk membuat negaranya lebih maju (Bado, dkk., 2017).

Pendidikan yang dapat menghasilkan SDM berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Ketercapaian suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik dimana menyangkut perubahan, pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran (Emda, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Sapriyah, 2019). Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar (Nurrita, 2018). Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran ekonomi yang sedikit, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan ini memberikan berbagai kemudahan kepada manusia untuk menjalankan segala aktivitas atau kegiatan sehari-hari, contoh dari perkembangan teknologi adalah *smartphone* (Ngafifi, 2014). Teknologi komunikasi ini berkembang dengan sangat pesat karena harganya yang cukup ekonomis dan mudah didapatkan. Saat ini setiap orang dari berbagai lapisan memiliki *smartphone* mulai dari kalangan pemerintah sampai daerah perbatasan. Namun, tidak semua masyarakat Indonesia mampu memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan tepat sasaran, dalam dunia pendidikan misalnya banyak siswa yang menggunakan *smartphone* selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Apalagi generasi *smartphone* yang tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan singkat saja, tetapi untuk mengakses internet terutama jejaring sosial, video call, dan bermain game. Dengan demikian, siswa akan lebih suka menggunakan *smartphone* mereka untuk bersenang-senang daripada belajar. Teknologi yang digunakan tidak pada tempatnya akan menjadi momok mengerikan khususnya dalam bidang pendidikan (Putra & Nugroho, 2016).

Smartphone atau telepon pintar adalah perangkat *smartphone* *handphone* yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar (mengirim pesan singkat dan telepon), serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan dapat bekerja layaknya sebuah *computer* mini (Mandias, 2017). *Smartphone* dapat berkembang pesat dengan harga yang dapat dijangkau oleh berbagai kalangan dengan spesifikasi dan tipe *smartphone* yang beranekaragam. Pesatnya perkembangan *smartphone* bisa menjadi tantangan dan peluang khususnya di dunia pendidikan. Tantangan tersebut dilihat dari banyaknya kasus siswa menggunakan *smartphone* di kelas seperti yang sudah disebutkan di bagian sebelumnya yaitu untuk mengirim pesan singkat, bermain media sosial, bermain game, serta adanya siswa yang



menyimpan video-video tidak pantas untuk dilihat oleh remaja. Sedangkan peluangnya adalah pemanfaatan dalam dunia pendidikan yaitu lewat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif (Putra & Nugroho, 2016).

MAN 1 Tulungagung merupakan salah satu sekolah menengah atas yang sudah menerapkan Kurikulum 2013. MAN 1 Tulungagung berlokasi di Jl. Ki Hajar Dewantara, Beji, Boyolangu, Kabupaten Tulungagung. Seiring dengan berkembangnya zaman tak luput dengan perkembangan teknologi komputer maupun *smartphone*. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukatif economic snake ladder berbasis android pada materi pelajaran kerjasama ekonomi internasional untuk siswa kelas XI IPS di MAN 1 Tulungagung, yang sangat diharapkan bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang ada, dan juga meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan guru untuk melakukan evaluasi hasil belajar bagi siswa.

Berdasarkan obrolan ringan antara peneliti dan salah satu guru ekonomi di MAN 1 Tulungagung, dapat dikatakan bahwa kendala dalam kegiatan belajar mengajar lebih condong ke konsentrasi siswa pada materi yang diberikan, konsentrasi siswa sering kali terbagi antara pelajaran dan *smartphone*, konsentrasi mereka teralihkan oleh keasikan dan berbagai fitur yang tersedia di *smartphone* mereka, padahal materi kerjasama ekonomi internasional sangat penting untuk siswa.

Siswa banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain games dan media sosial, ini akan mengganggu belajar mereka, karena konsentrasinya akan berkurang atau menurun. Siswa lebih fokus untuk melihat *smartphone*, bahkan sampai kecanduan *smartphone* (Wahyono, 2019).

Melihat fenomena di atas, maka tercipta sebuah ide untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya adalah pengembangan media game edukasi berbasis Android. Game adalah sebuah permainan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, *mentoring* agar terlibat lebih aktif dan memberi respon (Susanto, 2009). Hal ini telah mengungkapkan bahwa game (permainan) selalu menarik untuk diikuti dan lebih mudah untuk dipahami dengan bantuan gambar kartun yang terdapat di dalamnya. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Sudjana & Rivai, 2010).

Berdasarkan permasalahan yang kerap kali di alami dalam pembelajaran ekonomi dan kemajuan teknologi yang seringkali penggunaannya kurang tepat sasaran, maka sangat dibutuhkan suatu media pembelajaran yang harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi (Wahyono, 2019). Pengembangan media yang menarik seperti game edukatif economic snake ladder berbasis android ini diharapkan siswa lebih mudah dimengerti dan tidak membosankan serta dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Economic Snake Ladder (UTANGE) Berbasis Android pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS MAN 1 Tulungagung”.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2014). Produk yang ingin dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Game Edukasi yang bersifat valid dan layak. Model pengembangan yang digunakan



untuk menghasilkan produk dalam penelitian pengembangan ini adalah adalah Lee and Owens.

Prosedur Penelitian pengembangan menurut Lee and Owens terdiri dari 5 langkah yang disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Tahap pertama adalah tahap penilaian dan analisis (assessment/analysis) yang dibagi menjadi dua bagian yaitu penilaian kebutuhan (need assessment) dan analisis awal akhir (front-end analysis). Penilaian kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara langsung dan observasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di MAN 1 Tulungagung. Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi yang diinginkan. Tahap analisis adalah analisis awal akhir. Analisis awal akhir meliputi analisis siswa, analisis teknologi, analisis tugas, analisis kejadian penting, analisis situasi, analisis tujuan, analisis media, analisis ketersediaan data, dan analisis biaya. Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan multimedia, membuat tim proyek, merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan, merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam game dan mengontrol proses kerja pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun yang tidak diprediksi. Di samping itu, pengembang juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba audiens. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, yaitu software game edukatif. Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini, dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli, selanjutnya diujicobakan kepada siswa. Tahap implementasi ini mencakup serangkaian kegiatan uji coba audiens yang terdiri dari ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba lapangan. Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Setelah melakukan tahap implementasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produk game edukatif. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kelayakan game yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta hasil uji coba produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan

Uraian dari hasil pengembangan produk game edukatif berbasis Android materi Kerjasama Ekonomi Internasional. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa game edukatif materi kerjasama ekonomi internasional yang berformat .apk dan dapat dioperasikan pada perangkat telepon seluler dengan system operasi Android. Produk game edukatif ini berisi permainan ular tangga, materi pembelajaran, evaluasi, animasi, audio, dan gambar yang menunjang materi. Spesifikasi produk game edukatif berbasis Android materi Kerjasama Ekonomi Internasional ini sebagai berikut.

Halaman menu utama merupakan halaman yang muncul apabila pengguna menekan aplikasi UTANGE. Pada halaman ini ditampilkan berbagai menu yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu: (1) start, (2) backsound, (3) profil pengembang dan profil pembimbing, (4) kompetensi dasar dan indicator kompetensi, (5) petunjuk permainan, (6) close seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada halaman ini, ditampilkan kompetensi dasar dan indikator dari materi yang terdapat dalam game edukatif berbasis Android materi Kerjasama Ekonomi Internasional ini. Pada halaman kompetensi dasar dan indikator ini, juga terdapat tombol tutup untuk kembali ke menu utama. Tombol tutup akan di tampilkan juga di profil pengembang dan profil pembimbing. Tampilan halaman kompetensi dasar dan indikator ini dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 3. Tampilan Indikator



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Permainan

Halaman awal permainan merupakan halaman yang muncul apabila pengguna menekan tombol mulai pada halaman dashboard. Pada halaman ini pengguna akan menuliskan nama. Apabila pengguna menekan mulai maka akan masuk pada permainan ular tangga ekonomi. Tampilan halaman awal permainan ini dapat dilihat pada Gambar 5.



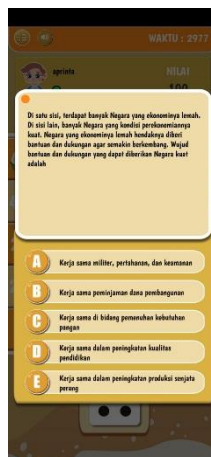
Gambar 5. Tampilan Awal Permainan

Pada tampilan halaman permainan merupakan halaman yang muncul apabila pengguna menekan tombol mulai pada halaman awal permainan. Pada halaman permainan ini pengguna akan disuguhkan permainan ular tangga pada umumnya. Pada halaman ini ditampilkan berbagai icon pada ular tangga ekonomi yaitu: (1) bacsound, Melalui UMKM, Penerapan Kewirausahaan Pancasila yang relevan dengan Ekonomi Kerakyatan akan semakin Tangguh dengan berpotensi untuk menyerap tenaga kerja dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi lokal. Pembangunan ini akan sesuai dengan karakter nilai Pancasila sebagai jatidiri bangsa dengan berdasarkan asas gotong royong dan kekeluargaan tanpa adanya niatan untuk saling mengeksploitasi (Wibowo, 2015). Dalam penerapannya terhadap (2) waktu permainan, (3) avatar, (4) nilai, (5) ular tangga, dan (6) dadu seperti yang terlihat pada Gambar 4.9. pada permainan ini pengguna akan melewati kotak yang ada pada ular tangga sampai di kotak yang terakhir, pada setiap kotak akan disuguhkan soal tentang materi kerjasama ekonomi internasional. Apabila pengguna menjawab dengan jawaban yang salah maka point 100 akan dikurangi 3 pada setiap jawaban yang salah dan apabila jawaban benar maka point akan tetap dan nilai akhir bisa dilihat dari berapa point yang bisa dipertahankan pengguna untuk menuju kotak terakhir. Permainan dapat dimulai dengan menekan tombol dadu yang ada dibawah.



Gambar 6. Tampilan Halaman Permainan

Halaman evaluasi yang dimaksud pada game edukatif berbasis Android materi Kerjasama Ekonomi Internasional. Pada halaman ini ditampilkan soal pilihan ganda tentang materi kerjasama ekonomi internasional. Pada setiap kotak ini pengguna diminta menjawab soal setiap berhenti dikotak. Setiap menjawab soal yang salah maka point akan dikurangi 3 dan jawaban benar maka point tetap begitu selanjutnya sampai pengguna bisa berhenti dikotak terakhir. Tampilan halaman evaluasi ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Evaluasi

Halaman materi kerjasama ekonomi internasional merupakan halaman yang berisi tentang sub bab yang ada dalam materi kerja sama internasional yaitu: (1) konsep kerjasama ekonomi internasional, (2) bentuk dan bidang kerjasama ekonomi internasional, dan (3) lembaga atau badan kerja sama ekonomi internasional. Tampilan halaman materi kerjasama ekonomi internasional ini dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Materi Kerjasama Ekonomi

B. Analisis Hasil Uji Validasi

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi terhadap produk game UTANGE berbasis android pada materi kerjasama ekonomi internasional diperoleh rata-rata presentase hasil validasi ahli media sebesar 96.7% yang menunjukkan sangat layak, rata-rata presentase hasil validasi ahli materi I sebesar 88.5% yang menunjukkan sangat layak, dan rata-rata presentase hasil validasi ahli materi II sebesar 88.5% yang menunjukkan sangat layak. Hasil uji kelayakan pada media yang telah dikembangkan berdasarkan nilai dari angket uji coba kelompok kecil mendapat presentase rata-rata sebesar 86.7% yang menunjukkan kriteria sangat layak, sedangkan angket uji coba kelompok besar mendapat presentase rata-rata sebesar 89% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media berupa game pembelajaran UTANGE berbasis android pada kerjasama ekonomi internasional untuk siswa MAN kelas XI memenuhi kriteria sangat layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan meliputi: (1) hasil uji validasi media menunjukan rata-rata presentase sebesar 96.7%, (2) hasil uji validasi materi I rata-rata presentase sebesar 88.5%, dan (3) hasil uji validasi materi II rata-rata sebesar 88.5%, (4) hasil uji coba kelompok besar mendapat presentase rata-rata sebesar 89%.

Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi di atas, terdapat saran pemanfaatan dan pengembangan media berupa game UTANGE berbasis android pada materi kerjasama ekonomi internasional sebagai berikut.

Saran Pemanfaatan Beberapa saran yang diajukan penulis untuk pemanfaatan media berupa game UTANGE berbasis android pada materi kerjasama ekonomi internasional adalah Saran bagi siswa kelas XII IPS 2 MAN 1 Tulungagung, media pembelajaran game UTANGE dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar materi kerjasama ekonomi internasional mata pelajaran ekonomi secara mandiri, Saran bagi guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI MAN 1 Tulungagung, media pembelajaran game UTANGE sebagai alternatif media pembelajaran materi kerjasama ekonomi internasional mata pelajaran ekonomi, Guru atau siswa diharapkan membaca petunjuk yang ada pada aplikasi agar dapat menggunakan produk dengan baik dan dapat memperoleh manfaatnya.

Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut Beberapa saran yang diajukan peneliti untuk upaya pengembangan media berupa game UTANGE terhadap materi kerjasama ekonomi internasional lebih lanjut adalah Pengembang produk lebih lanjut mengembangkan desain produk yang lebih menarik secara grafis maupun sistem aplikasi, Pengembang produk lebih lanjut mengembangkan produk dengan tipe soal yang lebih



variatif, tidak hanya memilih jawaban yang benar, Pengembang produk lebih lanjut mengembangkan produk dengan melibatkan ahli desain untuk menyempurnakan desain media pembelajaran yang lebih menarik, Pengembang lebih lanjut mengembangkan produk dengan melibatkan programmer untuk menambah variasi game agar terlihat lebih menarik dan menantang.

DAFTAR RUJUKAN

- Bado, B., Hasbiah, S., Hasan, M., & Alam, S. 2017. Model Kebijakan Belanja Pemerintah Sektor Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Ekonomi. Makassar : Carabaca.
- Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Mandias, G. F. 2017. Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *Cogito Smart Journal*, 3(1), 83–90. Dari <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i1.47.83-90>.
- Ngafifi, M. 2014. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. Dari <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. 2016. Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1), 25–34. Dari <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 470–477. Dari <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Susanto, Eko. 2012. *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Wahjudi, E., Wulandari, R. N. A., & Soesatyo, Y. 2015. Kontribusi Pembelajaran Ekonomi dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik. Disampaikan pada Seminar Nasional dengan tema “Revolusi Mental dan Kemandirian Bangsa Melalui Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial dalam Menghadapi MEA 2015”. Makassar, 28-29 Nopember 2015.
- Wahyono, H. N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74–77. Dari <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>.