



Surat Keterangan Melaksanakan Kegiatan

Nomor: 243/Puslit-UPY/VI/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Pusat Penelitian Universitas PGRI Yogyakarta memberikan keterangan bahwa :

Nama	NIS	Jabatan TIM
Armansyah Prasakti, SH, Sp.N, M.H.	196509051992121006	Ketua
Supri Hartanto, S.Pd., M.Pd.	197304112010041002	Anggota
Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.	199710122023081001	Anggota

Anggota Internal Mahasiswa

Nama	NPM	Jabatan
Rohimat	23144300002	Anggota

Anggota Eksternal

Nama	Universitas	Jabatan
Fajar Rahmad S., MPd	SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta	Anggota

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul Pengembangan Media “Voice of Democracy” dalam Meningkatkan Pemahaman Demokrasi Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Yogyakarta. yang di selenggarakan pada :

Tanggal : 02-05-2026 sd 01-09-2026

Pukul : 09:00 - 13:00 WIB

Tempat : PPKn FKIP UPY

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11-06-2026

Pemberi Tugas



Wahyu Sugianto, S.Si., M.Si.

NIS. 199508012020101003



PENELITIAN INTERNAL UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Petunjuk: Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian.

JUDUL USULAN

Tuliskan judul usulan penelitian

Pengembangan Media “*Voice of Democracy*” dalam Meningkatkan Pemahaman Demokrasi Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Yogyakarta.

RINGKASAN

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, uraian TKT penelitian yang diusulkan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep demokrasi di Indonesia yang cenderung bersifat teoritis dan kurang kontekstual dalam praktik pembelajaran. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan keterlibatan mahasiswa rendah serta kurang mendorong kemampuan berpikir kritis dan partisipatif. Berdasarkan kajian tersebut diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif (*board game*) melalui produk “*Voice of Democracy*”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran “*Voice of Democracy*” menggunakan model ADDIE; (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; serta (3) menguji pemahaman media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep demokrasi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam bentuk *board game* yang terdiri atas papan permainan bertema demokrasi Indonesia, kartu-kartu pertanyaan yang memuat materi konseptual dan kontekstual, pion, dadu, buku panduan permainan, serta box sebagai kemasan produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 17 mahasiswa Program Studi PPKn FKIP di Universitas PGRI Yogyakarta. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli untuk mengukur kelayakan media, angket respon mahasiswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan media, serta tes pemahaman (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur peningkatan pemahaman demokrasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli serta respon mahasiswa. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran “*Voice of Democracy*” yang praktis dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang demokrasi di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis game serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran demokrasi di perguruan tinggi. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) dalam penelitian ini pada level 6 yaitu demonstrasi model atau prototipe subsistem dalam suatu lingkungan. Level ini didasari pada penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pedagogi mahasiswa.

KATA KUNCI

Kata kunci maksimal 5 kata

Demokrasi, Pengembangan Media

LATAR BELAKANG

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus dan studi kelayakannya. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi keterkaitan skema dengan bidang fokus / road map penelitian UPY.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kualitas warga negara yang demokratis. Melalui proses pendidikan, individu tidak hanya dibekali dengan pengetahuan, tetapi juga nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu instrumen utama dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi, seperti toleransi, kebebasan berpendapat, kerja sama, serta penghargaan terhadap perbedaan. Nilai-nilai tersebut penting untuk membentuk mahasiswa sebagai warga negara yang kritis, partisipatif, dan bertanggung jawab [1].

Realitas menunjukkan bahwa pemahaman demokrasi di kalangan mahasiswa masih menghadapi berbagai tantangan. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat menghadirkan arus informasi yang tidak selalu diiringi dengan kemampuan literasi yang memadai. Rendahnya literasi digital menyebabkan individu rentan terhadap hoaks, manipulasi informasi, dan kesalahan dalam memahami isu-isu publik. Kondisi ini berdampak pada kualitas partisipasi demokratis serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menghadapi informasi [2].

Pemahaman demokrasi merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Demokrasi tidak hanya dimaknai sebagai sistem pemerintahan, tetapi juga sebagai praktik kehidupan yang menuntut partisipasi aktif, kesadaran kritis, dan tanggung jawab warga negara. Kondisi ini kadang tidak sesuai karena berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap demokrasi masih cenderung rendah dan bersifat konseptual semata. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang kurang kontekstual dan minim pengalaman langsung. Penelitian oleh Campbell [3] menunjukkan bahwa pendidikan demokrasi di perguruan tinggi sering kali gagal membangun keterlibatan aktif mahasiswa karena pendekatan yang terlalu teoritis dan kurang partisipatif.

Rendahnya pemahaman tersebut juga dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Penelitian oleh Schindler [4] menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, motivasi belajar, serta hasil akademik secara signifikan. Studi yang dilakukan oleh Bond [5] menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi dan media interaktif mampu meningkatkan *student engagement* hingga pada level yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Peran media dalam membentuk persepsi politik semakin kuat di era digital. Media memiliki kemampuan dalam membongkar informasi serta membentuk opini publik melalui narasi tertentu. Mahasiswa sebagai kelompok intelektual muda sering menjadi sasaran utama arus informasi tersebut. Tanpa kemampuan literasi yang baik, mahasiswa cenderung menerima informasi secara pasif dan kurang kritis terhadap bias media [6].

Dinamika politik di Indonesia juga menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan narasi emosional dan politik identitas yang dapat memengaruhi kualitas demokrasi. Dominasi narasi tersebut berdampak pada menurunnya kualitas deliberasi publik, berkurangnya pluralisme politik, serta melemahnya kohesi sosial dalam masyarakat [7]. Hal ini menegaskan pentingnya pendidikan demokrasi yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mampu membangun kesadaran kritis dan rasionalitas mahasiswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa adalah *game-based learning*. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berbasis simulasi. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer [8], *game-based learning* memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung yang bersifat interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks. Hal ini diperkuat oleh penelitian Wouters [9] yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Penggunaan *board game* sebagai salah satu bentuk *game-based learning* juga memiliki potensi besar dalam pembelajaran. *Board game* memungkinkan terjadinya interaksi sosial, diskusi, serta

pengambilan keputusan secara kolaboratif. *Board game* edukatif mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan komunikasi mahasiswa. Permainan dapat menjadi media persuasi yang efektif dalam menyampaikan nilai dan konsep sosial, termasuk demokrasi, melalui pengalaman bermain [10].

Penggunaan *board game* pada pendidikan demokrasi menjadi relevan karena dapat mensimulasikan proses demokrasi seperti pengambilan keputusan, partisipasi publik, dan dinamika kekuasaan. *Game-based learning* dalam pendidikan sosial mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai demokrasi dan *civic engagement* mahasiswa secara signifikan. Integrasi media pembelajaran berbasis *board game* dalam pembelajaran demokrasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran [11].

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang inovatif berbasis *board games* menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat membantu mahasiswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang terstruktur dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran [10].

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pengembangan pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Model ini mendukung pengembangan media yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman belajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial peserta didik [12]. Pada konteks pembelajaran digital, penggunaan media interaktif juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa [13].

Berdasarkan kajian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman demokrasi mahasiswa. Media “*Voice of Democracy*” dikembangkan sebagai *board game* edukatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap demokrasi serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media “*Voice of Democracy*” dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis aktivitas yang memungkinkan mahasiswa untuk berdiskusi, berargumentasi, serta memahami nilai-nilai demokrasi secara langsung. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa PPKn Universitas PGRI Yogyakarta terhadap demokrasi, baik secara konseptual maupun aplikatif dalam kehidupan nyata.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan <i>state of the art</i> dalam bidang yang diteliti/teknologi yang dikembangkan. Penyajian dalam bagan dapat dibuat dalam bentuk JPG/PNG yang kemudian disisipkan dalam isian ini. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Disarankan penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir.

Pembelajaran demokrasi dalam Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap demokratis. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Sihotang menunjukkan bahwa pembelajaran PKN yang masih didominasi metode ceramah cenderung kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa [14]. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi dan media pembelajaran agar mahasiswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pendidikan demokrasi harus mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor agar mampu menghasilkan warga negara yang partisipatif. Pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif akan menghasilkan pemahaman yang dangkal dan tidak aplikatif dalam kehidupan nyata [15].

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media yang tepat dapat membantu mahasiswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena

membantu peserta didik dalam memahami materi secara visual dan kontekstual [16]. Tafonao [17] menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Media yang menarik dan interaktif akan membuat mahasiswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman.

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Penggunaan *game* dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan dibandingkan metode konvensional [18]. Penelitian oleh Rahmawati [19] mengungkapkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran serta mendorong kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi.

Board game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang memiliki keunggulan dalam menciptakan interaksi sosial dan kolaborasi. Penelitian Pratama dan Haryanto [20] menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan mahasiswa. Penelitian Anyanwu [21] juga menyatakan bahwa *board game* efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui simulasi permainan. *Board game* juga mendorong diskusi dan kerja sama antar mahasiswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Penggunaan *board game* dalam pembelajaran demokrasi dinilai relevan karena mampu mensimulasikan proses demokrasi secara langsung. Penelitian Nugroho [22] menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam PKN dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai demokrasi serta sikap partisipatif mahasiswa. Pengembangan media "*Voice of Democracy*" sebagai *board game* edukatif menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap demokrasi. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif.

METODE

Metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 600 kata. Bagian ini dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan. Usulan penelitian dasar yang diusulkan dapat mencakup prinsip dasar dari teknologi, formulasi konsep dan/atau aplikasi teknologi, hingga pembuktian konsep (*proof-of-concept*) fungsi dan/atau karakteristik penting secara analitis dan eksperimental. Penelitian Dasar dapat berorientasi kepada penjelasan atau penemuan (invenisi) guna mengantisipasi suatu gejala/fenomena, kaidah, model, atau postulat baru yang mendukung suatu proses teknologi, kesehatan, pertanian, dan lain-lain dalam rangka mendukung penelitian terapan. Sebutkan juga kualitas luaran berupa jurnal atau prosiding yang menjadi target. Bagian ini harus juga menjelaskan tugas masing-masing anggota pengusul sesuai tahapan penelitian yang diusulkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [23] yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran board game "*Voice of Democracy*" dalam meningkatkan pemahaman demokrasi mahasiswa. Penelitian ini termasuk kategori penelitian dasar yang berorientasi pada pengembangan konsep media pembelajaran berbasis permainan serta pembuktian awal terhadap efektivitas media.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran demokrasi pada mahasiswa Program Studi PPKn FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik mahasiswa, serta identifikasi permasalahan pembelajaran. Luaran tahap ini adalah peta kebutuhan media dan indikator kompetensi demokrasi.

Tahap *design* meliputi perancangan media "*Voice of Democracy*" yang terdiri atas papan permainan, kartu pertanyaan demokrasi, pion, dadu, buku panduan, dan box. Pada tahap ini juga

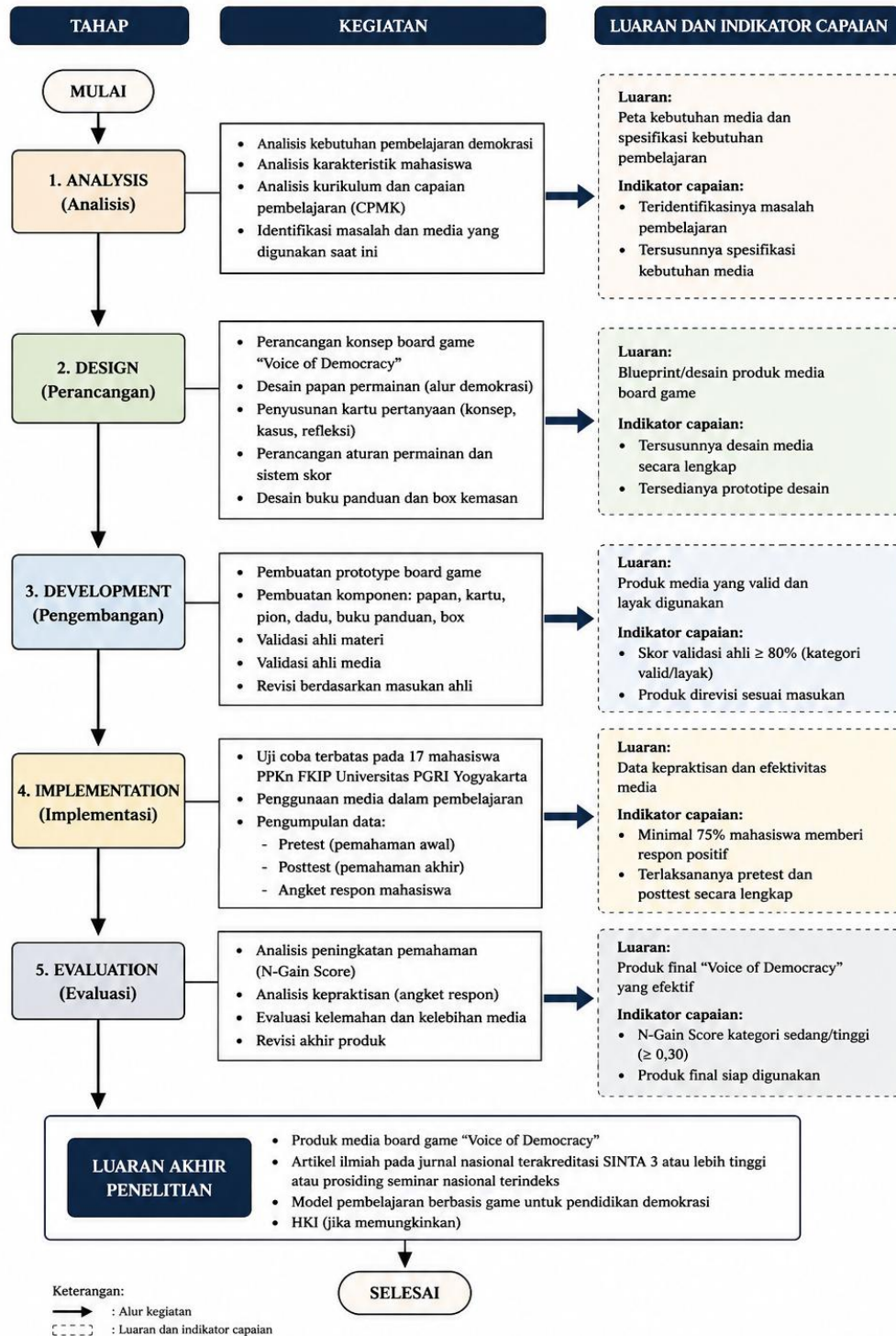
dirancang pula alur permainan, sistem skor, serta integrasi materi demokrasi ke dalam mekanisme permainan. Luaran tahap ini adalah desain produk media. Tahap *development* merupakan proses pembuatan produk sesuai desain yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi. Luaran tahap ini adalah media yang telah direvisi dan dinyatakan layak.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada 17 mahasiswa PPKn FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Mahasiswa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket respon mahasiswa dan tes pemahaman (*pretest dan posttest*). Luaran tahap ini adalah data kepraktisan dan efektivitas media. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap untuk perbaikan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman demokrasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Luaran penelitian yang ditargetkan adalah: (1) produk media pembelajaran *board game "Voice of Democracy"*; (2) artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi; dan (3) hak atas kekayaan intelektual.

Pembagian tugas tim penelitian adalah sebagai berikut:

No	Nama	Jabatan	Keahlian
1	Armasnyah Prasakti, SH., SPn, MH	Ketua Peneliti	Bidang Hukum Perdata
2	Supri Hartanto, MPd	Dosen Anggota Peneliti I	Pendidikan Kewarganegaraan/Ahli Media
3	Oktana Wahyu Perdana, MPd	Dosen Anggota Peneliti II	Pendidikan Kewarganegaraan/Ahli Media
4	Fajar Rahmad, S, MPd	Mitra Anggota Peneliti III	Pendidikan Kewarganegaraan/Desain Media
5	Rohimat	Mahasiswa	Desain Media dan Layout Cetak

DIAGRAM ALUR PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME “VOICE OF DEMOCRACY”
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DEMOKRASI MAHASISWA



Bagan 1. Desain Alur Penelitian Pengembangan “Voice of Democracy”

JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian disusun dengan mengisi langsung tabel berikut dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya kegiatan.

No	Nama Kegiatan	Bulan				
		5	6	7	8	9
1.	Observasi pendahuluan					
2.	Analisis Kebutuhan					
3.	Desain dan Development					
4.	Implementation dan Evaluation					
5.	Pembuatan Laporan					
6.	Pembuatan Artikel					

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] Salsabila SA. Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *J Media Komun Pendidik Kewarganegaraan Undiksha* n.d.;6:2024.
- [2] Bulya B, Izzati S. Indonesia's Digital Literacy as a Challenge for Democracy in the Digital Age. *J Soc Media* 2024;8:640–61. <https://doi.org/10.26740/jsm.v8n2.p640-661>.
- [3] Campbell DE. What Social Scientists Have Learned About Civic Education: A Review of the Literature. *Peabody J Educ* 2019;94:32–47. <https://doi.org/10.1080/0161956X.2019.1553601>.
- [4] Schindler LA, Burkholder GJ, Morad OA, Marsh C. Computer-based technology and student engagement: a critical review of the literature. *Int J Educ Technol High Educ* 2017;14. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>.
- [5] Bond M, Bedenlier S, Marín VI, Händel M. Emergency remote teaching in higher education: mapping the first global online semester. *Int J Educ Technol High Educ* 2021;18. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>.
- [6] Yunanto F, Kasanova K, Rudiyanto M, Haqiqi MN. Wacana Kritis Tentang Konstruksi Narasi Media dan Persepsi Mahasiswa Pada Pemilu Presiden 2024 di Universitas Madura. *JURNALISTRENDi J Linguist SASTRA, DAN Pendidik* 2024;9:310–7. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v9i2.2259>.
- [7] Situmorang J, Umarama S, Sahman A. Ummah narrative in Indonesian politics: between emotional mobilization and the rationality of democracy and its impact. *Indones J Islam Muslim Soc* 2025;15:257–87. <https://doi.org/10.18326/ijims.v15i2>.
- [8] Plass JL, Homer BD, Kinzer CK. Foundations of Game-Based Learning. *Educ Psychol* 2015;50:258–83. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- [9] Wouters P, van Nimwegen C, van Oostendorp H, van Der Spek ED. A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *J Educ Psychol* 2013;105:249–65. <https://doi.org/10.1037/a0031311>.
- [10] Andini M, Yunianta TNH. The Development of Borad game “The Adventure Of Algebra” in The Senior High School Mathematics Learning. *Al-Jabar J Pendidik Mat* 2018;9:95–109. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i2.3424>.
- [11] Ravyse WS, Blignaut AS, Leendertz V, Woolner A, Ravyse W. Success factors for serious games to enhance learning: A systematic review. n.d.
- [12] Ding Y, Toran H. Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism: A Review. *Int J Learn Teach Educ Res* 2025;24:87–115. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.1.5>.
- [13] Mustofa MU, Utama RS, Paskarina C, Rahmatunnisa M, Herdiansah AG. Politik Asik: Upaya Edukasi Politik menggunakan Media Board Game. *J SOLMA* 2024;13:369–79. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i1.14405>.
- [14] Priyanto E, Thambu NA. Pembangunan Nilai Moral Dan Karakter Mahasiswa Melalui Penerapan Model Project Citizen Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Universitas Muhammdiyah Purwokerto. *Khazanah Pendidik* 2022;16:173.

<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.13411>.

- [15] Setiawan R, Muqsith MA, Avzalova E, Sulthan MF, Mladenov SV. Political Communication Through New Media In Local Elections In Indonesia. *SALAM J Sos dan Budaya Syar-i* 2022;9:1–12. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v9i1.24424>.
- [16] Novitasari K, Hartanto S, Permana SA, Saptaningsih RI. “MEPETKABA” Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi. *J Pelita PAUD* 2020;5:69–75.
- [17] Tafonao T. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *J Komun Pendidik* 2018;2:103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- [18] Nikitha D, Borade Y, Silaskar S, Cheulkar A. Board Games and Interactive Learning in Higher Education: A Review of Student Engagement, Skill Development, and Academic Outcomes. vol. 4. 2026.
- [19] Murdiono M, Suyato, Rahmawati EN, Aziz MA. Developing an android-based mobile application for civic education learning. *Int J Interact Mob Technol* 2020;14:180–93. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i16.14967>.
- [20] Putra MHSIPSPINAJ. Developing Android-Based English Vocabulary Learning Materials for Primary School Students. *J English Educ Linguist Stud* 2020;7:161–85.
- [21] Anyanwu EG. Anatomy adventure: A board game for enhancing understanding of anatomy. *Anat Sci Educ* 2014;7:153–60. <https://doi.org/10.1002/ase.1389>.
- [22] Suryaningtyas VW, Nugroho RA, Cahyono SP, Nababan MR, Santosa R. Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course. *Proc - 2019 Int Semin Appl Technol Inf Commun Ind 40 Retrospect Prospect Challenges, iSemantic* 2019 2019:542–7. <https://doi.org/10.1109/ISEMANTIC.2019.8884273>.
- [23] Spatioti AG, Kazanidis I, Pange J. A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Inf* 2022;13:1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>.