

Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meneladani Perilaku Jujur pada Siswa Kelas 2 SD dari Kisah Nabi Muhammad

**Putri Nurhasanah¹, Rika Hayani Putri ², Sherina Birlian Yanuar³,
Ani Nur Aeni⁴**

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: putrinurhasanah21@upi.edu¹ rikahayaniputri17@upi.edu²
sherinabirliany@upi.edu³ aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai pengembangan e-book interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku jujur pada siswa kelas 2 SD dari kisah Nabi Muhammad. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Design and Development (D&D). Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). E-book interaktif ini dilengkapi dengan beberapa fitur seperti, animasi, suara, gambar dan interaksi yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini dilakukan kepada 24 orang siswa kelas 2 SD di salah satu sekolah dasar yang ada di kabupaten Sumedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan peneliti terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kejujuran serta mampu meneladani perilaku jujur Nabi Muhammad dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penilaian produk diperoleh validasi dari ahli dengan rata-rata sebesar 80% yaitu mengenai desain, isi materi dan evaluasi. Selain itu, E-book interaktif ini menjadi inovasi media pembelajaran dalam pendidikan berbasis teknologi.

Kata kunci: *E-book Interaktif, Pembelajaran, Kejujuran*

Abstract

This article discusses the development of an interactive e-book that aims to improve honest behavior in grade 2 elementary school students from the story of the Prophet Muhammad. This research was conducted using the Design and Development (D&D) method. The model used in this study is the ADDIE model, namely (analysis, design, development, implementation, evaluation). This interactive e-book is equipped with several features such as animation, sound, images and interactions which are expected to increase students' interest and motivation in learning. This research was conducted on 24 grade 2 elementary school students in one of the elementary schools in Sumedang district. The results showed that the interactive e-book developed by the researcher proved effective in increasing students' understanding of the values of honesty and being able to emulate the honest behavior of the Prophet Muhammad and apply it in everyday life. Based on product evaluation, validation from experts was obtained with an average of 80%, namely regarding design, material content and evaluation. In addition, this interactive e-book is an innovation in learning media in technology-based education..

Keywords : *E-book Interactive, Learning, Honesty*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan teknologi semakin berkembang dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat, termasuk pada anak-anak. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Definisi media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso, mengartikan media pembelajaran sebagai semua hal yang berkaitan dan dipergunakan untuk menyampaikan baik itu suatu pesan atau informasi yang berguna untuk merangsang baik itu pikiran, perasaan perhatian atau kemauan dari seseorang sehingga itu akan mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran tanpa paksaan, yang memiliki tujuan dan terkendali (Francisca et al., 2022)

Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti (Ani, 2014). Pendidikan karakter menjadi salah satu persoalan dalam pendidikan yang memerlukan perhatian. Pendidikan karakter sendiri perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini agar pembentukan karakter anak dapat terbentuk dengan baik. Pengertian karakter sendiri menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter, adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, dan berwatak. Imam Al-Ghazali menganggap karakter lebih dekat kepada akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau melakukan perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi (Aeni, 2014). Salah satu permasalahan dalam pengembangan karakter anak adalah perilaku jujur anak. Perilaku jujur merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter yang baik pada anak. Namun, masih banyak anak yang memiliki perilaku tidak jujur. Dalam upaya menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak, pembelajaran agama menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan perilaku jujur anak. Namun, materi pembelajaran agama juga perlu disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif agar anak tertarik untuk mempelajarinya.

Pada saat peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru wali kelas 2 di salah satu SD Negeri yang berada di kabupaten Sumedang, ditemukan permasalahan bahwa siswa sering kali bersikap tidak jujur baik pada guru maupun teman sebayanya. Seringkali siswa bertikai karena ketidakjujuran temannya sendiri. Tingkat kejujuran siswa tidak terlepas dari kesadarannya sendiri. Sebuah penelitian pada 2012, menyatakan bahwa semakin sedikit seseorang berbohong, maka ia akan semakin sehat dan bahagia. Dan rendahnya literasi di Indonesia menjadi alasan anak menganggap jujur itu tidak penting, hasil pengukuran PISA pada tahun 2018 Indonesia menempati peringkat 70 dari 78 negara dan survey dengan skor 396. Hal tersebut membuktikan tingkat literasi pada siswa sangat rendah. Sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang meningkatkan minat membaca pada anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media audio visual PERISIJUJUR (perilaku siswa jujur) dalam bentuk sebuah ebook interaktif melalui metode D&D. PERISIJUJUR merupakan e-book interaktif media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa, guru maupun orang tua dengan gratis. Penggunaan e-book PERI SIJUJUR ini sangat fleksibel, maksudnya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan waktu dan tempat. Fitur yang terdapat dalam e-book PERI SIJUJUR ini dilengkapi dengan perpaduan teks, gambar animasi, audio, desain yang menarik, video serta evaluasi yang berbasis teknologi.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin maju, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti e-book interaktif dapat menjadi alternatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. Kisah Nabi Muhammad mengandung banyak nilai-nilai kejujuran yang bisa diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, materi tentang kisah Nabi Muhammad masih kurang tersedia dan kurang menarik bagi siswa kelas 2 SD. E-book interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan kisah Nabi Muhammad sebagai tema dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan perilaku jujur pada siswa kelas 2 SD. Dalam rangka pengembangan teknologi di lingkungan

sekolah dan masyarakat, pengembangan e-book interaktif juga dapat menjadi salah satu alternatif dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan. Penggunaan e-book interaktif juga dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran dan memonitor kemajuan belajar siswa. Pengembangan e-book interaktif dengan tema kisah Nabi Muhammad yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku jujur pada siswa kelas 2 SD dapat memberikan manfaat yang lebih luas, yaitu memberikan pemahaman tentang nilai-nilai agama dan karakter yang baik sejak usia dini, serta mendorong siswa untuk menjadi individu yang jujur dan berkarakter.

Tujuan dibuatnya e-book interaktif ini, diharapkan selain digunakan di lingkungan sekolah ebook interaktif juga dapat digunakan di lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat nilai kejujuran yang sudah sering diabaikan anak maka penulis memilih ebook interaktif agar dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Perangkat lunak seringkali menjadi kendala dalam beberapa sekolah karena banyak anak yang tidak memiliki perangkat lunak ataupun sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang memadai. Maka dengan digunakannya produk di lingkungan rumah akan lebih memudahkan siswa dalam memakai perangkat dalam mengakses ebook tersebut. Selain bimbingan dari guru tentunya orang tua juga harus ikut andil dalam pembentukan karakter. Penulis membuat ebook yang bisa di akses oleh orang tua agar orang tua dapat mendidik anak dengan inovasi berbasis teknologi. Tentunya hal ini membantu peran orang tua dalam mendidik anak di rumah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain dan pengembangan (design and development/D&D). Menurut Richey dan Klein (2017) dalam (Francisca et al., 2022) mengemukakan bahwa model penelitian D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan.. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE. Model ADDIE melalui 5 tahapan; Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Cahyadi, 2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif yang berisi kisah nabi Muhammad sebagai contoh perilaku jujur, serta menguji efektivitasnya dalam menanamkan nilai kejujuran pada siswa kelas 2 SD. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 2 SDN Panyingkiran II yang beralamatkan di Jl. Panyingkiran No. 55-59, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

Dalam mengembangKan media pembelajaran berupa e-book interaktif ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yaitu:1) Tahap analisis (*analysis*): pada tahap ini terdapat beberapa hal yang dilakukan peneliti seperti, melakukan analisis KI dan KD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 2 SD, melakukan analisis mengenai kebutuhan siswa kelas 2 SD dalam meningkatkan etika dan moral yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 2 SD serta menganalisis beberapa buku materi yang berkaitan dengan etika dan moral siswa kelas 2 SD. Selanjutnya peneliti menarik kesimpulan dari permasalahan etika dan moral siswa kelas 2 SD dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut. 2) Tahap perancangan (*design*): pada tahap ini, peneliti mulai merancang konten/isi materi yang akan di tambahkan pada e-book interaktif, merancang desain e-book interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 2 SD serta merancang beberapa games dan lagu yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 SD. 3) Tahap pengembangan (*development*): pada tahap ini, peneliti akan membuat produk berupa e-book interaktif yang sudah melalui tahap perancangan sebelumnya. E-book interaktif ini dibuat dengan menggunakan media dan teknologi yang sesuai dan mendukung dalam pembuatan e-book interaktif. 4) Tahap implementasi (*implementation*): pada tahap ini, setelah e-book interaktif selesai dibuat, maka tahap

selanjutnya yaitu, peneliti melakukan implementasi secara langsung kepada siswa kelas 2 SD yang telah dituju sebelumnya. Implementasi ini dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pembelajaran secara langsung menggunakan e-book interaktif yang di dalamnya terdapat KI dan KD Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 2 SD, selanjutnya peneliti mengenalkan berbagai fitur yang ada di dalam e-book interaktif dan semua siswa diberikan kesempatan untuk mencoba seluruh fitur yang ada di dalam e-book interaktif tersebut. 5) Tahap evaluasi (*evaluation*): pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap efektivitas e-book interaktif dengan menggunakan instrument penilaian yang telah diisi oleh wali kelas/guru serta evaluasi dari siswa mengenai desain, fitur dan materi yang ada dalam e-book interaktif.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas e-book interaktif dalam meningkatkan perilaku jujur pada siswa kelas 2 SD. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi pengembang media pembelajaran untuk mengembangkan e-book interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan perilaku jujur pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu *e-book interaktif* "PERISIJUJUR" (perilaku siswa jujur). Adalah buku elektronik yang di dalamnya mengandung beberapa materi mengenai nilai-nilai kejujuran. Selain materi, dalam buku ini juga mengandung video pembelajaran dan *games* yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Beberapa fitur yang terdapat dalam e-book interaktif "PERI SIJUJUR" ini memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1. Warna, animasi dan materi yang dibuat semenarik mungkin agar tidak membosankan saat dibaca.
2. Vidio pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 2 SD.
3. Ayat Al-Qur'an yang ditambahkan sebagai penguat perintah berperilaku jujur.
4. Games dan lagu yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang tentunya disesuaikan dengan materi.

E-book interaktif "PERI SIJUJUR" ini di uji cobakan kepada siswa kelas 2 SDN Panyingkiran II. Adapun kegiatannya berupa penyampaian materi secara langsung kepada siswa kelas 2 SD. Dengan menggunakan e-book interaktif "PERI SI JUJUR" peneliti mengenalkan berbagai fitur yang ada di dalam e-book interaktif "PERI SI JUJUR" ini dan selanjutnya melakukan evaluasi yaitu, satu per satu siswa menjawab pertanyaan melalui fitur *game* yang ada di dalam e-book interaktif "PERISIJUJUR"

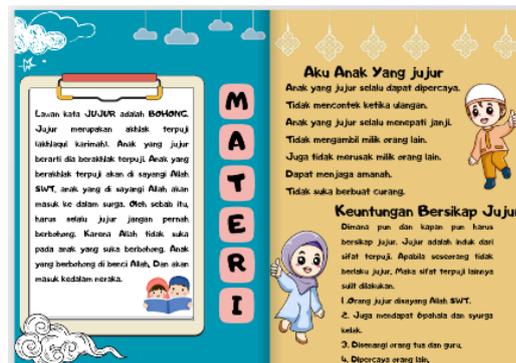
Berikut beberapa gambar pengembangan e-book interaktif "PERI SI JUJUR", yaitu:



Gambar 1. Sampul e-book PERI SIJUJUR



Gambar 2. Daftar Isi e-book PERI SIJUJUR



Gambar 3. Isi materi e-book PERI SIJUJUR



Gambar 4. Isi e-book PERI SIJUJUR

Hasil tes menunjukkan bahwa setelah membaca materi dari e-book interaktif “PERI SIJUJUR” 80% siswa kelas 2 SDN Panyingkiran II dapat memahami nilai-nilai kejujuran dari keteladanan Nabi Muhammad SAW. Dari total 24 orang siswa, 19 orang siswa mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan benar.

Langkah awal dari pendidikan karakter yaitu hal-hal kecil yang terjadi di lingkungan sekitar. Pentingnya seorang anak mengetahui hal yang baik dan yang buruk yang terjadi di lingkungan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa kebiasaan berbohong atau tidak jujur pada anak sudah dianggap menjadi hal yang biasa saja, padahal jika kita telaah perbuatan tidak jujur akan menjadi kesalahan yang fatal. Anak di usia sekolah dasar sangat membutuhkan pendidikan karakter, agar ia tidak kesulitan dalam memahami karakter yang baik. Selain pendidikan karakter tentunya peran orang tua sangatlah penting dalam pembentukan karakter seorang anak. Maka dari itu penulis mengembangkan e-book interaktif agar anak bisa belajar tanpa batas ruang dan waktu. Karena di sekolah memiliki waktu yang sangat terbatas maka perlu adanya media pembelajaran yang bisa digunakan di rumah.

E-book interaktif merupakan inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. *E-book interaktif* adalah buku elektronik yang dibuat dengan cara

memvisualisasikan materi yang abstrak yang didalamnya terdapat fitur interaktif, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Hofstetter, dalam (Lestari et al., 2018) e-book yang merupakan buku dalam format interaktif memanfaatkan elektronik berisikan informasi yang di dapat berwujud teks atau gambar. Seiring dengan kemajuan teknologi terjadi perubahan atau pengembangan bentuk e-book yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah teknologi dinamis yang memerlukan input tertentu dari pengguna untuk menyampaikan sekumpulan informasi melalui teks, image atau video. Biasanya multimedia interaktif dirancang untuk menampilkan hasil pembelajaran yang digunakan untuk memberikan umpan balik.

Ditambahkannya multimedia interaktif kedalam E-book tentunya harus memiliki kriteria atau syarat yang telah di tentukan agar dapat mengembangkan dan dapat menghasilkan bahan ajar e-book. Interaktif dengan konten yang maksimal dan terintegrasi. Thorn dalam (Lestari et al., 2018). Mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu: (1) kemudahan navigasi, sebuah CD interaktif harus dirancang sederhana mungkin sehingga peserta didik dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang komplek tentang media.(2) Kandungan kognisi adanya pengetahuan yang jelas. (3) Presentasi informasi yang digunakan untuk menilai isi program CD interaktif itu sendiri. (4) Integrasi media, media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan. (5) artistik dan estetika, untuk menarik dan baik. (6) program yang di kembangkan harus memberikan pembelajaran yang di inginkan oleh peserta didik.

Pada jenjang pendidikan terutama anak usia Sekolah Dasar sering terdapat Sebagian peserta didik yang memiliki akhlak yang kurang baik, hal tersebut dapat dilihat dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Imam Al-Ghazali mengaggap pendidikan karakter memiliki hubungan erat dengan akhlak, karena spontanitas seseorang untuk berperilaku dan dalam melalui suatu Tindakan yang telah terintegrasi pada diri seseorang, oleh karena itu Ketika timbul seseorang bisa untuk tidak memikirkannya lagi (Ani, 2014). Seperti hal nya media interaktif, e-book interaktif merupakan media yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk yang di kendalikan oleh komputer Arsyad,2012 dalam (Lestari et al., 2018). Insap Santoso 2009 dalam (Lestari et al., 2018) pada pembelajaran ebook interaktif memiliki interaksi manusia dengan komputer atau disebut IMK. Interaksi manusia komputer adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang perancangan, pelaksanaan, dan mengevaluasi sistem komputansi interaktif dan berbagai aspek terkait.

Perilaku moral terpuji pada siswa kelas 2 SD sangat penting dipelajari terutama pada sikap jujur, karena ini akan menjadi Langkah awal dalam pembentukan karakter anak. Dengan adanya materi sikap jujur dalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar kelas 2, penyampaian materi sikap jujur bisa dilakukan baik secara tatap muka atau secara daring dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* intreaktif.

Terdapat beberapa kelebihan dari produk e-book interaktif "PERISIJUJUR" ini diantaranya, mengurangi sampah kertas (ramah lingkungan) dan lebih awet dari buku cetak karena tidak mudah rusak. E-book interaktif "PERI SIJUJUR" ini juga terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan pada e-book interaktif "PERI SIJUJUR" ini disajikan secara lebih ringkas sehingga anak akan lebih cepat membaca dan memahami materi.

Selain kelebihan e-book interaktif "PERISIJUJUR" memiliki kelemahan yaitu, memiliki keterbatasan dimana jika sarana dan prasarana yang disediakan sekolah tidak sepenuhnya mendukung untuk menggunakan e-book interaktif "PERI SIJUJUR" ini, seperti tidak ada proyektor. Selain itu tidak semua siswa kelas 2 SD memiliki fasilitas seperti handphone dan laptop di rumahnya. Dalam penggunaan e-book interaktif "PERISIJUJUR" ini juga membutuhkan sinyal yang stabil, ini akan sangat sulit jika di terpakan pada daerah terpelosok yang kesulitan sinyal internet.

Namun, berdasarkan penilaian dari guru dan siswa, e-book interaktif "PERISIJUJUR" ini dikatakan layak untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajran. Selain menarik produk juga dapat membangun semangat siswa dalm belajar. Tujuan yang

sebelumnya telah di rumuskan sudah tercapai berdasarkan dengan hasil penilaian dari wali kelas.

Pengimplementasian aplikasi ini juga banyak mengalami kendala dari mulai koneksi yang stabil dan fasilitas siswa yang kurang memadai. pengimplementasiannya sebagai usaha untuk memberi pengetahuan untuk peserta didik (Siti Aminah, 2017). Imam Al-Ghazali mengaggap pendidikan karakter memiliki hubungan erat dengan akhlak, karena spontanitas seseorang untuk berperilaku dan dalam melalui suatu tindakan yg telah terintegrasi pada diri seseorang, oleh karena itu ketika timbul seseorang bisa untuk.tidak memikirkannya lagi (Aeni, 2014).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya e-book interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II SD layak digunakan sebagai media pembelajaran yang di dasarkan dari persentase penilaian yang dilakukan oleh wali kelas SD. Selain penilaian dari wali kelas penulis melakukan uji kelayakan produk pada SD Panyingkiran II hasilnya, siswa menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih kreatif dalam mengerjakan evaluasi, dan siswa terlihat senang.selain itu pendidikan karakter sangat penting di terapkan pada anak Usia Sekolah Dasar, karena pengaruh lingkungan yang belum bisa di saring anak. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin besar pula tuntutan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi. Maka dari itu penulis mengembangkan e-book agar bisa di gunakan dalam pembelajaran saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Interaktif. *Jktp*, 1(1), 71–76.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>