

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATEMATIKA PERKALIAN “KESAMBI *MATHVENTURE*” DI KELAS III SDN KESAMBI DALAM I CIREBON

Elma Nanda Maharani¹, Tiara Khodijah², Ine Rachmawati³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : elma.maharani.dkv.20@cic.ac.id¹, tiara.khodijah@cic.ac.id², ine.rachmawati@cic.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media Pembelajaran interaktif berupa *board game* matematika “Perkalian” untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa kelas III di SD Kesambi Dalam 1, Cirebon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika karena kurangnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Untuk itu, dirancang sebuah *board game* interaktif yang tidak hanya menyajikan materi perkalian, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *board game* ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi perkalian. Dengan demikian, *board game* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, *Board Game*, Matematika, Perkalian, Metode *ADDIE*, Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to design an interactive learning media in the form of a "Multiplication" mathematics board game to enhance the learning interest and understanding of third-grade students at SD Kesambi Dalam 1, Cirebon. The method used in this study is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the analysis, it was found that students have difficulty learning mathematics due to a lack of interest in the teaching methods used. Therefore, an interactive board game was designed that not only presents multiplication material but also provides a fun and educational learning experience. The implementation of this learning media involves students actively in the teaching and learning process. The evaluation results show that the use of this board game can increase students' interest and understanding of multiplication material. Thus, this board game is expected to be an innovative solution in elementary school mathematics learning.

Keywords : *Interactive learning media, Board Game, Mathematics, ADDIE model, Elementary education*

1. PENDAHULUAN

Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang paling dianggap sulit dan tidak menyenangkan di antara mata pelajaran lainnya (Siregar, 2017). Di samping itu, padahal matematika merupakan salah satu pelajaran yang melatih siswa berpikir logis, kritis, sistematis dan melatih psikomotor pada anak. Menurut artikel ayocerdas.com (2022) menyatakan bahwa semakin baik penalaran logika anak karena belajar matematika maka akan membantu menajamkan pola pikir dan mengambil keputusan secara tepat. Materi perkalian akan dibutuhkan

pada tingkat kelas berikutnya dan membawa dampak akademis yang cukup penting, khususnya penggunaan matematika dasar yang sedari dini diajarkan dari mulai SD.

Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara kepada guru SDN Kesambi Dalam I, bahwa SDN Kesambi Dalam I Kota Cirebon merupakan gambaran dari contoh representasi siswa yang menganggap matematika itu tidak menyenangkan dan cenderung sulit dimengerti. Kesulitan siswa berasal dari penjelasan materi dan penalarannya yang dianggap sulit untuk siswa dipahami. Hal ini melalui hasil wawancara dan observasi, terlihat terdapat minimnya semangat belajar siswa terhadap pelajaran matematika materi perkalian. Melalui data wawancara, dinyatakan bahwa guru sudah melakukan metode pembelajaran secara ceramah dan media pembelajaran cetak dengan tabel perkalian sederhana yang di *print out* hitam putih sebagai bahan latihan. Namun, keduanya kurang efektif karena siswa masih merasa bosan saat menghadapi proses belajar matematika.

Adanya kondisi seperti ini, maka guru tersebut berpendapat untuk membuat suatu perancangan media yang interaktif dan dapat melakukan proses belajar sembari bermain, karena perlu adanya hal yang menarik perhatian para siswa. Kebutuhan pengembangan alat bantu ajar untuk melengkapi media pembelajaran yang sebelumnya, dirancang menjadi lebih bervariasi dan inovatif. Berdasarkan Mustadi (2018) menyatakan bahwa aspek penting peningkatan pendidikan dan pengajaran pada Sekolah Dasar ada pada penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar siswa.

Media pembelajaran *board game* dapat menciptakan pengalaman belajar siswa agar lebih paham pada materi pembelajaran. *Board game* merupakan permainan dengan menggunakan sejumlah alat bermain atau benda-benda pendukung beserta aturan main seperti dalam bentuk papan dan sejenisnya (Dwistiyawa, dkk, 2017). *Board game* yang dirancang pada pengembangan media ajar berasal dari diadaptasi permainan “*Rabbit Rally*” yang memiliki konsep membantu kelinci-kelinci menyerang sungai untuk mendapatkan wortel. Oleh karena itu, penulis merancang konsep *board game* tentang menyelamatkan diri dari keadaan banjir suatu daerah untuk dapat sampai ke tempat pengungsian dan harus menyelamatkan korban banjir.

Prosedur perjalanan penyelamatan diri dipecahkan oleh soal-soal matematika materi perkalian. *Board Game* yang dirancang menggunakan sistem kelompok dengan bekerja sama dalam menjawab dan menjalankan *gameplay*. Perancangan media ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode ADDIE tepat digunakan karena tahapannya sistematis dan dapat menjabarkan pedoman konsep perancangan media interaktif dengan baik. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat membantu guru yang menyampaikan materi perkalian melalui bantuan media ajar yang lebih inovatif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa agar dapat memahami materi perkalian dengan baik dan efektif.

2. METODE PENELITIAN

Metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode ini relevan dengan perancangan media pembelajaran dengan tahapan yang sistematis dan terstruktur. Metode ini akan berpedoman pada sumber buku dari Robert Maribe Branch “*Instructional Design: The ADDIE Approach*” tahun 2009.

Tahap pertama adalah *Analisis*, penulis memproses identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kerja dari hasil analisis data dengan tujuan menetapkan tujuan spesifik, memperoleh informasi persetujuan target *audiens*, identifikasi sumber daya, sistem penyaluran/pengiriman, dan rencana manajemen proyek. Tahapan tersebut akan disimpulkan melalui hasil analisis data wawancara, observasi,

Selanjutnya, pada tahap *Design*, tahapan terdiri dari melakukan inventarisasi tugas, menulis kinerja tujuan, kembangkan panduan, pengujian strategi, dan menghitung keuntungan investasi atau keuntungan penggunaan media. Desain dirancang pada penelitian ini yaitu dengan menghasilkan sistematika ide untuk solusi permasalahan yaitu media interaktif board game dengan sistematika permainan berkelompok.

Tahap *Development* membahas topik strategi instruksional, pengembangan dan pemilihan konten media serta panduan *game* untuk para siswa terkait matematika perkalian kelas III.

mengutamakan panduan media dan konten yang tersedia di antaranya papan permainan dan hubungan alur permainan serta visual menarik yang disukai siswa berupa ilustrasi.

Pada tahap *Implementasi*, Tahap ini melibatkan pelaksanaan atau implementasi materi pembelajaran yang telah dikembangkan. Materi pembelajaran diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sesuai, baik itu di dalam kelas, pelatihan, atau lingkungan pembelajaran lainnya.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, dilakukan kegiatan mengukur efektivitas program *board game* yang dirancang. Hal ini merujuk pada hasil kepuasan serta kelemahan program dan menghasilkan sesuatu yang perlu dikembangkan untuk lebih meningkatkan program pada media pembelajaran *board game* matematika perkalian untuk kelas III SD Kesambi Dalam 1 Kota Cirebon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Perancangan

Perancangan ini bertemakan “Pengalaman Perjalanan Menyelamatkan Diri dari Bencana Banjir di Desa Kesambi”. Tema ini dapat menggabungkan elemen-elemen yang terkait dengan bencana banjir, seperti air, banjir, rumah-rumah warga dan sejenisnya serta menggunakan pion yaitu karakter anak-anak. Ilustrasi desain akan memperlihatkan bangunan yang ada di Kesambi dan dalam tema ini menggunakan karakter anak-anak.

Strategi kreatif Media ini menggunakan strategi pemilihan yang tepat pada jenis media yang akan digunakan yaitu relevan dan cocok dengan target *audience* dalam hal ini siswa kelas III SD Kesambi Dalam I yaitu menggunakan *board game*. *Board game* yang dirancang menyelaraskan dengan karakteristik Pembelajaran secara kognitif dan mencoba mengambil daya Tarik melalui pengalaman mereka di lingkungan sekitar.

Tujuan dibuatnya media ini adalah guna mempermudah proses belajar dan dapat menarik siswa dalam mengerjakan soal matematika tanpa paksaan ataupun sekedar menyimak. *Board game* ini dapat dimainkan oleh semua siswa karena sistemnya berkelompok. *Board game* ini dapat menjadi alternatif media Pembelajaran, alat penunjang guru, Permainan mengisi waktu senggang siswa, dan perubahan pola ajar oleh guru agar ke depannya memiliki inisiatif membuat media interaktif di mata pelajaran yang lain.

3.2. Pengarahan Pesan Visual

1. *Moment* visual

Moment visual yang ditonjolkan pada media adalah “Pengalaman Perjalanan Menyelamatkan Diri dari Bencana Banjir di Desa Kesambi”. Melakukan pendekatan yang memiliki unsur bermain di dalamnya. Maka, hal ini menjadikan media interaktif cetak berupa board game menjadi solusi kebutuhan yang tepat.

2. Citra Visual

Citra Visual yang ingin ditampilkan pada *board game* “Kesambi *Mathventure*” adalah melalui *Cartoon Illustration Design dengan teknik digital illustration*. Fokus pada estetika desain bertumpu pada penggambaran elemen dan karakter. Jadi, estetika yang muncul pada desain tentunya adalah kombinasi dari keunikan gaya visual ilustrasi yang diselaraskan dengan cerita serta unsur realitas situasi yang dibuat pada tema desain.



Gambar 1. Citra Visual
Sumber: <https://as2.ftcdn.net>, 2024

3. Tipe Huruf

Desain nantinya akan menggunakan huruf sans serif yang memiliki kesan tegas dan sederhana untuk menonjolkan *simple* dan tampilan yang lucu serta *funny*.

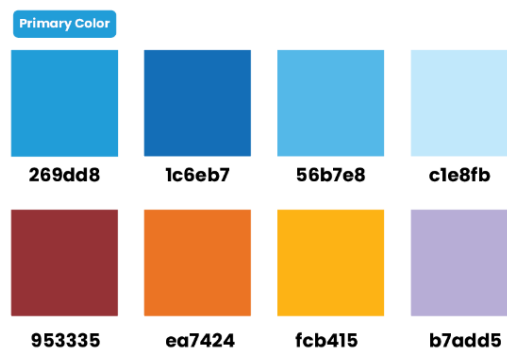
Font

BEACHDAY
POPPINS

Gambar 2. Tipe Font Poppins
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

4. Tone warna

Tone warna atau nada warna yang digunakan yaitu tone cerah. Nada warn aini menggambarkan semangat, ceria, dan energik. Colour tone pada perancangan ini sesuai dengan hasil kuisisioner secara langsung dimana siswa lebih menyukai tone warna cerah seperti kuning, biru dan merah terang.



Gambar 3. Tone Warna
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

5. Layout

Dalam perancangan *board game* “Kesambi Mathventure” *Layout* natural berupa peletakan *font* atau suatu teks memiliki sifat rapi, tertib dan berjarak satu sama lain, sedangkan *youthful*

adalah bentuk yang lebih bervariasi, lucu, serta menyenangkan dan biasanya bentuk berbagai modifikasi huruf-huruf.

6. Gaya desain

Dalam perancangan *board game* yang mengambil tema desain, maka menggunakan konsep *design style* nya yaitu modern, colorful, dan ilustrasi. Penggunaan ilustrasi ini akan di desain mulai dari peta *board game*, karakter, kartu, dan material *game* lainnya.



Gambar 4. Gaya Desain
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

7. Model ilustrasi

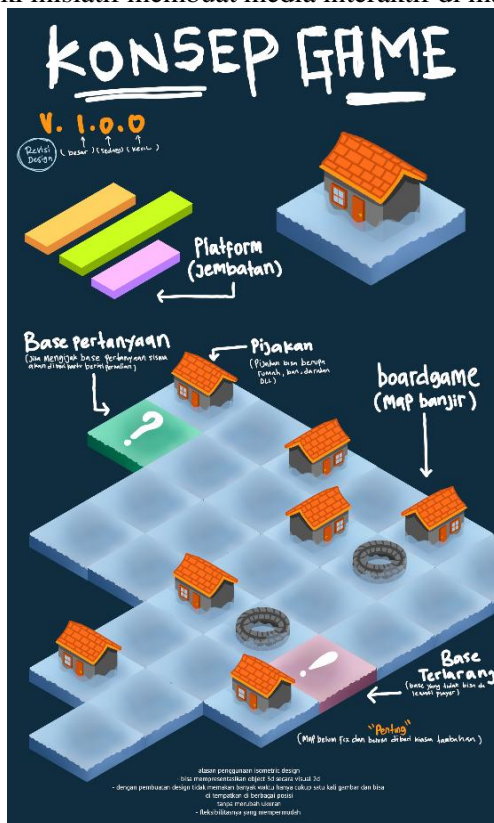
Style ilustrasi yang digunakan yaitu *concept art illustration*. *Concept art illustration* adalah penggambaran ide seni tentang sebuah konsep seperti dijabarkan bahwa karakter yang dibuat seperti apa, lingkungan, ataupun properti (Wilkerson, 2020).



Gambar 5. Model Ilustrasi
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

3.3. Konsep Media

Tujuan dibuatnya media ini adalah guna mempermudah proses belajar dan dapat menarik siswa dalam mengerjakan soal matematika tanpa paksaan ataupun sekedar menyimak. *Board game* ini dapat dimainkan oleh semua siswa karena sistemnya berkelompok. Selain untuk pemenuhan akademis, *board game* ini dapat menjadi alternatif media Pembelajaran, alat penunjang guru, Permainan mengisi waktu senggang siswa, dan perubahan pola ajar oleh guru agar ke depannya memiliki inisiatif membuat media interaktif di mata pelajaran yang lain.



Gambar 6. Konsep Media
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

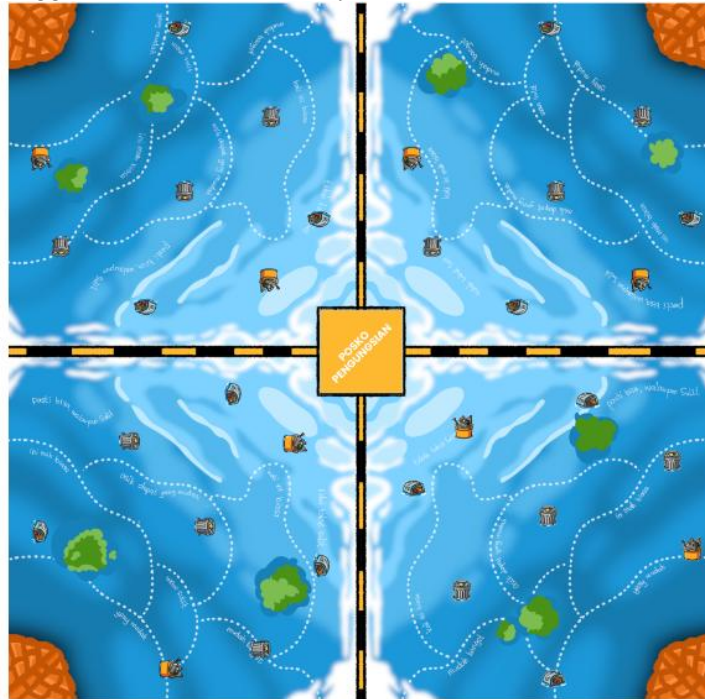
Konsep pembelajaran pada perancangan media pembelajaran interaktif berupa *board game* matematika "Perkalian" mengintegrasikan pendekatan konstruktivisme dan kognitif. Siswa diajak secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Pendekatan berbasis masalah melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan mengasah berpikir secara matematika melalui pemecahan soal yang unik. Dengan demikian, konsep ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa, yang memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman yang kuat tentang perkalian.

Jenis pembelajaran berupa media Interaktif serta menggunakan *board game*. *Board game* digunakan karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. *Board game* didapat berdasarkan hasil wawancara solusi melalui guru. Media ini dibuat secara cetak dengan menggunakan material seperti peta, kartu pertanyaan, bidak dll. Media interaktif *board game* yang digunakan mengambil adaptasi dari gameplay yang sudah ada yaitu *rabbit rally*.

3.4. Pengembangan Bentuk Visual

Board Game Kesambi Mathventure ini dikembangkan melalui visual kasar menjadi beberapa tahapan untuk menuju final desain. Pengembangan ini dibuat dengan menyempurnakan sketsa

sebelumnya dengan bentuk yang akan jadi lalu menambahkan warna atau coloring. Pada tahapan ini dibuat proses hingga final aset dan desainnya.

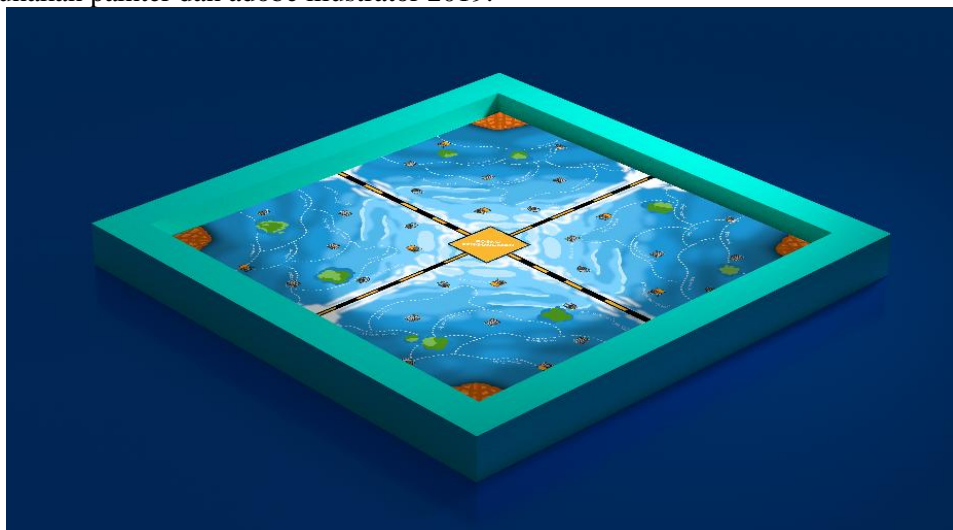


Gambar 7. Pengembangan Bentuk Visual Maps
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Peta di atas adalah papan permainan atau komponen utama pada *board game*. Konsepnya seperti ludo dan *rabbit rally* tetapi ini dirangkai lebih bervariasi. Pembelajaran adalah media interaktif *board game* petualangan menempuh dan menyelamatkan diri dari bencana banjir menggunakan operasi hitung perkalian. *Board game* ini mengasah Kerja sama antar individu, pemecahan masalah, dan mengasah edukasi Matematika materi perkalian

1. Media Utama

Tahap final desain merupakan pengembangan rancangan dari sketsa dan *thumbnail* menggunakan painter dan adobe illustrator 2019.



Gambar 8. Pengembangan Bentuk Visual Maps
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Media ini adalah sebuah alat penunjang pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar di ruang kelas dengan diawasi oleh pendamping yaitu guru mata pelajaran. *Board game* ini berbentuk media cetak yang terdiri dari beberapa material atau komponen *board game* di antaranya yaitu kartu pertanyaan, *multiplication table*, pion, kartu, dadu, jembatan dan bangunan.



Gambar 9. Pengembangan Bentuk Visual Karakter
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Terdapat lima karakter Bernama Mala, Kesa, Icha dan Galag. Karakter ini akan menjadi pion dari permainan dan mengarahkan alur permainan sesuai giliran bermain. Karakter ini diadaptasi dari beberapa siswa dan dibuat memiliki ciri khas masing-masing agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti permainan.



Gambar 10. Pengembangan Bentuk Visual Korban Banjir
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Korban banjir terdiri dari dua orang yaitu lelaki dan perempuan. Korban banjir ini sebagai pemancing agar permainan lebih variatif. Tugas dan perannya adalah agar pemain bisa menyelamatkan korban banjir sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan poin.



Gambar 11. Pengembangan Bentuk Visual Bangunan
Sumber: dokumentasi penulis, 2024



Gambar 12. Pengembangan Bentuk Visual Jembatan dan Dadu
Sumber: dokumentasi penulis, 2024



Gambar 13. Pengembangan Bentuk Visual Kartu Mudah
Sumber: dokumentasi penulis, 2024



Gambar 14. Pengembangan Bentuk Visual Kartu Biasa
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

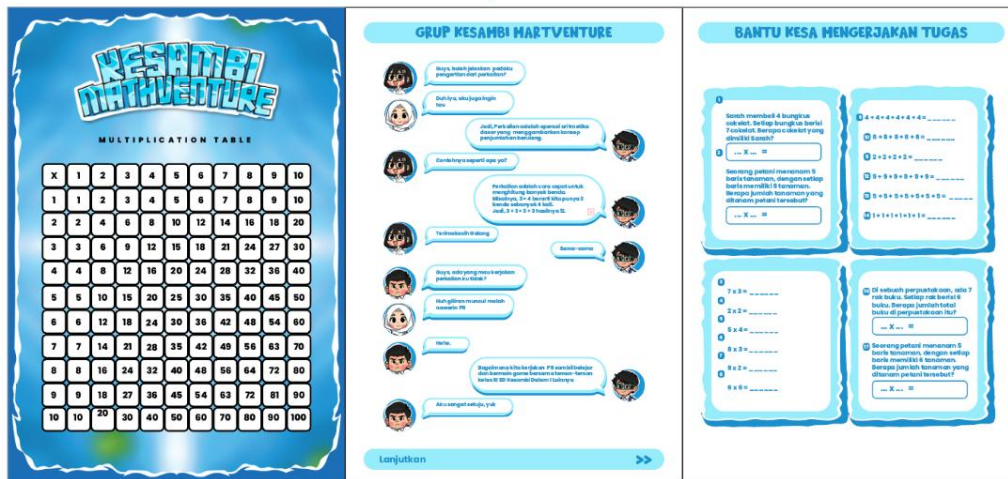


Gambar 15. Pengembangan Bentuk Visual Kartu Sulit
Sumber: dokumentasi penulis, 2024



Gambar 16. Pengembangan Bentuk Visual Peraturan
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

2. Media Penunjang



Gambar 17. Media Penunjang *Multiplication Table*
 Sumber: dokumentasi penulis, 2024

3. Peraturan dan Ketentuan

1) Tata Letak *Board Game*

- a. Setiap pemain mendapatkan pion karakter dan objek bangunan yang disimpan Oleh masing-masing pemain.
- b. Kartu pertanyaan dan jembatan dapat di taruh di samping papan
- c. Objek korban jiwa di taruh oleh guru disebar di map banjir.

2) Pendahuluan

- a. Pemain mempersiapkan pion karakter di masing-masing arena yang ditentukan.
- b. Pemain dapat melakukan hompimpa untuk mendapat giliran bermain.

3) Cara Bermain

- a. Langkah pertama, ambil salah satu kartu pertanyaan yang terdiri dari 3 level yaitu mudah, biasa dan sulit dengan melihat arena yang ditempati.
- b. Langkah kedua, pemain harus menjawab soal dengan benar dengan validasi guru. Apabila pemain kesulitan dalam menjawab dapat menggunakan media pendukung berupa *multiplication table*.
- c. Langkah ketiga, kocok dadu untuk mendapatkan jembatan penghubung warna apa yang akan digunakan untuk menyeberang. Dilarang menaruh jembatan di atas papan, pemain menyimpan terlebih dahulu jembatannya.
- d. Langkah keempat, pemain memilih salah satu bangunan dan menempatkannya di mana saja, dengan syarat jarak bangunan dari pion harus sesuai jembatan yang sebelumnya didapatkan.
- e. Langkah kelima, jika jaraknya pas maka pemain melaju ke tempat bangunan yang baru dan jika pemain berhenti tepat di korban banjir, pemain sekaligus dapat menyelamatkan korban banjir.
- f. Pemain tidak dapat lanjut bermain dan menunggu giliran selanjutnya jika tidak sesuai menempatkan jembatan dengan bangunan dan tidak dapat menjawab soal perkalian.

3. Hasil Pengujian Media

Hasil pengujian media dilakukan pada 29 Juni 2024. Penulis melakukan kegiatan belajar sambil bermain *board game* di kelas III Sekolah Dasar Kesambi Dalam I Cirebon. *Board game* ini diimplementasikan kepada 12 siswa, guru dan perancang.



Gambar 18. Hasil Uji Coba
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Hasil uji coba dilakukan kurang lebih selama satu jam. Dengan hasil anak-anak antusias dan menerima *board game* ini dengan baik sebagai bahan hiburan mereka dan permainan dikala pembelajaran matematika yang sulit dan banyak hitungan. Penulis meneliti dari respons yang gembira dari anak-anak yang respons baik dari guru turut membantu kelancaran *board game* ini. Siswa tertarik dengan cara bermain dan visual yang disajikan sehingga membuka kolom diskusi Bersama saat permainan berlangsung.

4. KESIMPULAN

Perancangan media pembelajaran interaktif berupa *board game* matematika "Perkalian" ini berhasil meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa kelas III di SD Kesambi Dalam 1 Cirebon. *Board game* ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui pendekatan konstruktivisme dan kognitif, di mana siswa dapat secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka melalui interaksi dengan permainan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya antusias pada pengerjaan soal dan lebih baik, adanya perubahan sikap dan minat belajar yang lebih positif, serta keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

Jurnal

Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270-3278. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1331>.

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).

Kusumawati, L. D., Sugito, N., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika [*The feasibility of interactive learning multimedia in motivating students to learn mathematics*]. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51. DOI: <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31-51>.

Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi *game*. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 22-24 Agustus 2017, Hotel Grasia, Semarang.

- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365-367.
- Putri, S. F., Daniar, A., & Rahman, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Untuk *Board Game* Tentang Cerita Rakyat 'Legenda Putri Komodo Dan Darman & Darmin'. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1271-1278. <https://j-innovative.org/index.php/InnovativeFaujiah>, S., & Nurafni. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2588>.
- Titik Handayani (2012). Menyongsong Kebijakan Pendidikan Menengah Universal: Pembelajaran dari Implementasi Wajar Dikdas 9 Tahun. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 7(1), 39–43. <https://doi.org/10.22146/jkli.278>.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2023, February). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0"* (pp. 31-34). <https://doi.org/1234567890>.

Internet

- Ayocerdas.com. (n.d.). Bimbel Matematika Sd Sidoarjo | 0822-2822-2281. Retrieved from <https://ayocerdas.com/>.
- Envato Tuts+. (n.d.). What Is Illustration? Retrieved from <https://tutsplus.com/>
- Carleton College. (n.d.). Why Use Media to Enhance Teaching and Learning. Retrieved from <https://www.carleton.edu/>.
- Radar Semarang. (n.d.). Penanaman Konsep Perkalian pada Siswa Sekolah Dasar. Retrieved from <https://www.jawapos.com/>.
- Detik.com. (n.d.). Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya. Retrieved from <https://www.detik.com/>.
- Stekom.ac.id. (n.d.). Apa itu ilustrasi digital dan untuk apa?|S1 Desain Komunikasi Visual S.Ds. Retrieved from <https://stekom.ac.id/>.