
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG PENCEGAHAN VIRUS *COVID-19* MENGUNAKAN *UNITY*

Joshua Nico Subamurti Adi^a, Supriyadi^b

^{ab}Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

^a 672018203@student.uksw.edu, ^b supriyadi@uksw.edu

ABSTRAK

Pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan menyebarnya virus baru bernama *coronavirus* (*SARS-CoV-2*) dan penyakitnya disebut *COVID-19*. Indonesia adalah salah satu negara yang terdampak oleh *COVID-19*. Berdasarkan bukti ilmiah, *COVID-19* dapat menular dari manusia ke manusia secara cepat melalui percikan batuk/bersin (*droplet*). Penyebaran *COVID-19* dapat dicegah bila masyarakat mentaati protokol kesehatan yang ada. Metode Penelitian yang digunakan adalah Model *ADDIE*, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah game edukasi sederhana berbasis android yang dikembangkan menggunakan Unity berjudul "*Beat The Covid*" untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pencegahan *COVID-19*. Melalui pengujian dan penilaian yang dilakukan oleh 40 orang responden, *Game "Beat The Covid"* berhasil memperoleh presentase nilai sebesar 95,5% dan masuk ke dalam kategori Sangat Layak untuk dimainkan. Dapat diambil kesimpulan bahwa *Game "Beat The Covid"* sudah memberikan manfaat dan edukasi yang cukup kepada pengguna.

Kata kunci : *COVID-19, Game Edukasi, Android, Unity.*

ABSTRACT

At the beginning of 2020, the world was shocked by the spread of a new virus called coronavirus (SARS-CoV-2) and the disease was called COVID-19. Indonesia is one of the countries affected by COVID-19. Based on scientific evidence, COVID-19 can be transmitted from person to person quickly through coughing/sneezing droplets (droplets). The spread of COVID-19 can be prevented if people adhere to existing health protocols. The research method used is the ADDIE Model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The purpose of this study was to design a simple Android-based educational game developed using Unity entitled "Beat The Covid" to provide education to the public about preventing COVID-19. Through testing and assessments carried out by 40 respondents, the Game "Beat The Covid" managed to get a score percentage of 95.5% and was included in the Very Worthy category to play. It can be concluded that the game "Beat The Covid" has provided sufficient benefits and education to users.

Keywords: *COVID-19, Education Game, Android, Unity.*

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan menyebarnya virus baru bernama *coronavirus* (*SARS-CoV-2*) dan penyakitnya disebut *COVID-19*. Diketahui, virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok [1]. Berdasarkan bukti ilmiah, *COVID-19* dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (*droplet*). Tanda dan gejala umum infeksi

COVID-19 termasuk gejala gangguan pernafasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Pada kasus yang parah, *COVID-19* dapat menyebabkan *pneumonia*, *sindrom* pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian [2]. Indonesia adalah salah satu negara yang terdampak oleh *COVID-19*. Pemerintah pusat dan pemerintah daerah telah mengeluarkan aturan mengenai pembatasan dan pemberlakuan protokol kesehatan dalam

rangka mencegah penyebaran *COVID-19* yang lebih luas, dalam bentuk Pembatasan Sosial Berskala Besar (*PSBB*) maupun Pembatasan Kegiatan Masyarakat (*PPKM*) [3]. Selain itu, dalam upaya menanggulangi penyebaran *COVID-19*, pemerintah juga menerapkan protokol kesehatan yaitu *5M* (memakai masker, mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, membatasi mobilisasi dan interaksi).

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah game edukasi sederhana berbasis *android* berjudul "*Beat The Covid*" tentang pencegahan *COVID-19* yang dikembangkan menggunakan *Unity*. *Game* edukasi merupakan gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *Game* komputer. *Game* Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik [4]. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan *aplikasi* [5]. Sedangkan *Unity* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan sebuah *Game*. Bahasa pemrograman yang digunakan pada *Unity* adalah *JavaScript*, *C#* dan *BooScript* [6]. Dan pada penelitian ini digunakan bahasa *C#* untuk mengembangkan *Game* "*Beat The Covid*".

Di dalam *Game* "*Beat The Covid*" terdapat 2 jenis permainan yaitu *Tanya Dr. Cov* dan *Quiz*. Di dalam permainan *Tanya Dr.Cov*, pemain bisa memperoleh banyak informasi tentang *COVID-19* dan bagaimana cara mencegahnya. Sedangkan di dalam permainan *Quiz*, pemain akan diuji pengetahuannya mengenai *COVID-19* yang sudah dipelajari pada permainan *Tanya Dr.Cov*. Dan tujuan dari perancangan game ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bagaimana cara mencegah penularan *COVID-19* melalui media yang menyenangkan. Sehingga masyarakat tidak terlalu khawatir dan menyadari bahwa *COVID-19* dapat dihindari bila masyarakat mengikuti protokol kesehatan yang sudah diterapkan.

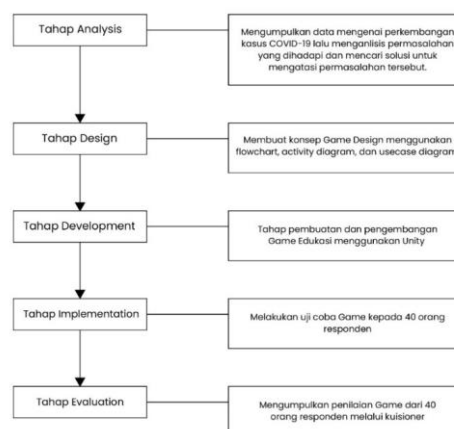
Penelitian terdahulu yang berkaitan adalah penelitian yang berjudul Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis *Android* Sebagai Media

Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukatif berbasis *android*, mengetahui kelayakan *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pembelajaran, dan mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [7].

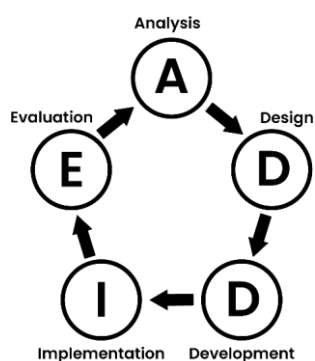
Penelitian lain yang berkaitan adalah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di SMA N 1 Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SMAN 1 Tulungagung yang bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan *aplikasi game* edukasi berbasis *android*, dan mengetahui tingkat kelayakan *game* edukasi berbasis *android* yang dibuat. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan model *Prototype* [8].

2. METODE PENELITIAN

Agar menghasilkan *game* yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka metode penelitian yang digunakan adalah *Model ADDIE*. *Model ADDIE* terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* [9]. *Model ADDIE* dapat dilihat pada **Gambar 1 dan 2**.



Gambar 1. Model *ADDIE* 1



Gambar 2. Model ADDIE 2

1. Tahap Analysis

Tahap yang pertama adalah tahap *Analysis*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui *website* untuk mengetahui informasi mengenai perkembangan *COVID-19* dan bagaimana cara pencegahannya. Data yang dikumpulkan juga berguna untuk mengetahui seberapa jauh masyarakat sudah memahami tentang *COVID-19* dan seberapa jauh tindakan yang dilakukan masyarakat terhadap *COVID-19*.

2. Tahap Design

Tahap *Design* adalah tahap untuk merancang keseluruhan dilakukan untuk membuat gambaran dan alur *Game* yang akan dikembangkan sehingga akan memudahkan dalam perancangan *Game* nantinya. *Design Game* dirancang menggunakan *flowchart*, *activity diagram*, dan *use case diagram*.

3. Tahap Development

Tahap *Development* adalah tahap dimana *game* mulai dibuat berdasarkan gambaran dan alur yang sudah dirancang pada tahap *Design*. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat *coding game*, mengumpulkan *asset gambar*, dan melakukan uji coba setelah *Game* selesai dibuat.

4. Tahap Implementation

Pada tahap ini *game* yang sudah dibuat akan diuji ke pengguna untuk mengetahui seberapa jauh tujuan yang sudah dicapai dan seberapa besar manfaat yang sudah diberikan oleh pengguna. Melalui uji coba yang dilakukan, diharapkan pengguna dapat memberikan masukan bagi perkembangan

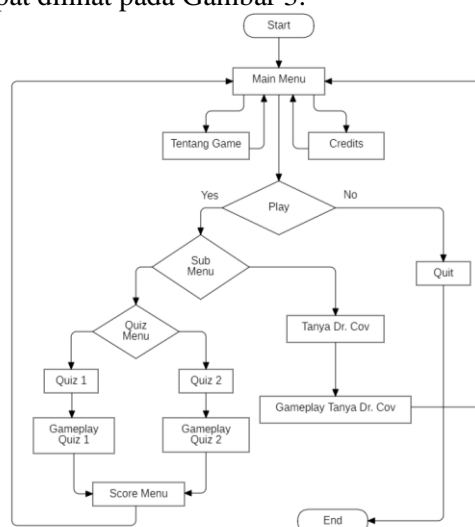
game kedepannya.

5. Tahap Evaluation

Melalui kritik dan saran yang diberikan oleh pengguna, akan dilakukan evaluasi terhadap *Game* sehingga *Game* dapat ditingkatkan lebih lagi untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

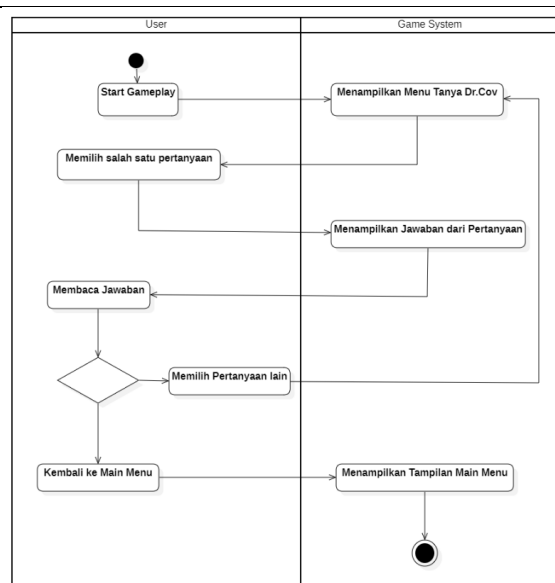
Agar pengembangan *Game* berjalan dengan lancar dan dapat menghasilkan *Game* yang sesuai dengan tujuan, maka perlu dibuat sebuah *Game Design*. Pada penelitian ini, *Game Design* dirancang menggunakan *flowchart*, *activity diagram*, dan *use case diagram*.

Flowchart digunakan untuk merancang *Design* keseluruhan alur dan bagian yang terdapat pada *Game "Beat The Covid"*. *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah. *Flowchart* akan memudahkan dalam melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan [10]. *Flowchart* dapat dilihat pada Gambar 3.

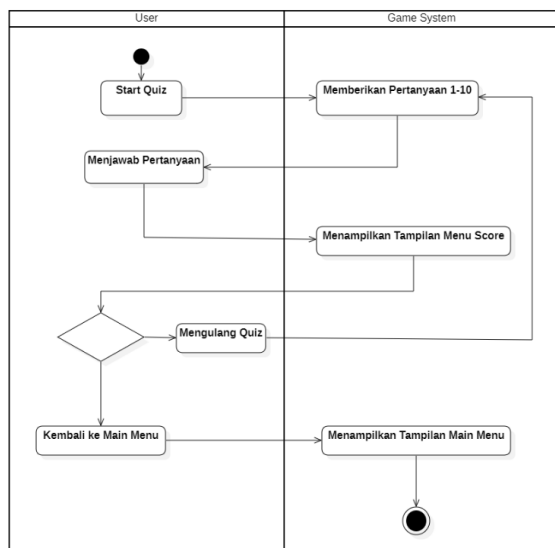


Gambar 3. Flowchart

Kemudian *Activity Diagram* dibuat untuk merancang alur permainan *Tanya Dr. Cov* dan *Quiz*. *Activity Diagram* juga menjelaskan alur interaksi antara pengguna dan sistem di dalam *Game*. *Activity Diagram* dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.

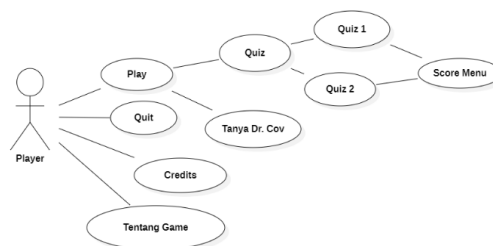


Gambar 4. Activity Diagram Permainan Tanya Dr.Cov



Gambar 5. Activity Diagram Permainan Quiz

Lalu *Use Case Diagram* dibuat untuk menjelaskan tentang bagian *Game* apa saja yang dapat diakses dan dapat digunakan oleh pengguna. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Gambar 6.

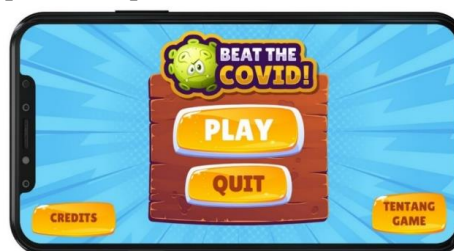


Gambar 6. Use Case Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam *Game "Beat The Covid"* terdapat 2 jenis permainan yaitu *Tanya Dr. Cov* dan *Quiz*. Di dalam permainan *Tanya Dr. Cov* pemain dapat belajar mengenai asal mula *COVID-19*, jenis-jenis *COVID-19*, dan bagaimana cara mencegah *COVID-19*. Sedangkan di dalam permainan *Quiz*, pemain akan diuji pengetahuannya mengenai *COVID-19* yang sudah dipelajari pada permainan *Tanya Dr. Cov*. *Game "Beat The Covid"* juga memiliki *design User Interface* yang menarik dan mudah digunakan, sehingga *Game* dapat dimainkan dengan nyaman.

Pada bagian *Main Menu* terdapat 4 tombol yaitu tombol *Play*, tombol *Quit*, tombol *Credits*, dan tombol *Tentang Game*. Tombol *Play* digunakan untuk masuk ke dalam *Sub Menu* yang di dalamnya terdapat tombol *Tanya Dr.Cov* dan tombol *Quiz*. Tampilan *Main Menu* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Main Menu

Kemudian di dalam *Sub Menu* terdapat 2 tombol yaitu tombol *Tanya Dr.Cov* dan tombol *Quiz*. Tombol *Tanya Dr.Cov*

digunakan untuk masuk ke dalam permainan *Tanya Dr.Cov*, sedangkan tombol *Quiz* digunakan untuk masuk ke dalam permainan *Quiz*. Tampilan *Sub Menu* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan *Sub Menu*

Lalu di dalam permainan *Tanya Dr. Cov*, pemain dapat belajar mengenai asal mula COVID-19, jenis-jenis COVID-19, dan cara mencegah COVID-19. Pemain akan disediakan beberapa tombol pilihan dengan pertanyaan yang beragam mengenai COVID-19, kemudian *Dr. Cov* akan memberikan penjelasan berdasarkan pertanyaan yang dipilih oleh pemain. *Dr. Cov* adalah karakter dokter yang diciptakan agar *Game "Beat The Covid"* dapat memberikan edukasi secara interaktif dan menarik kepada pengguna. Tampilan *Permainan Tanya Dr. Cov* dapat dilihat pada Gambar 9, 10, dan 11.



Gambar 9. Tampilan *Gameplay Tanya Dr.Cov*



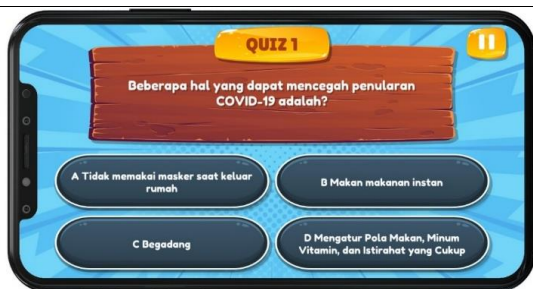
Gambar 10. Tampilan *Gameplay Tanya Dr.Cov*



Gambar 11. Tampilan *Gameplay Tanya Dr.Cov*

Pada permainan *Quiz*, pemain akan diberikan 10 pertanyaan mengenai COVID-19 dan pada setiap pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban. Bila pemain sudah menjawab 10 pertanyaan *Quiz*, maka *Game* akan menampilkan tampilan *Menu Score*. Di dalam permainan *Quiz* juga terdapat tombol *Pause* yang berisi tombol *Retry*, tombol *Resume*, dan tombol *Home*. Terdapat 2 jenis *Quiz* yaitu *Quiz 1* dan *Quiz 2* yang memiliki 10 pertanyaan yang berbeda.

Setelah pemain menjawab 10 pertanyaan tersebut, maka *Game* akan menampilkan *Menu Score Quiz* yang di dalamnya terdapat jumlah *score* pemain, tombol *retry*, dan tombol *home*. Jangkauan *score* yang diberikan kepada pemain adalah 1-10. Tampilan *Permainan Quiz* dapat dilihat pada Gambar 12, 13, dan 14.



Gambar 12. Tampilan Permainan Quiz



Gambar 13. Tampilan Menu Score Quiz

Setelah *Game* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian untuk mengetahui kelancaran dan kemaksimalan dari *Game* “*Beat The Covid*”. Pada penelitian ini, *Game* “*Beat The Covid*” diuji oleh 40 orang responden yang memiliki usia 11 – 40 tahun, karena responden dengan usia tersebut sudah menyadari bahaya dari COVID-19 dan sudah mampu menilai *Game* “*Beat The Covid*” dengan baik. Setelah semua responden memainkan seluruh bagian *Game* “*Beat The Covid*”, tahap selanjutnya adalah semua responden diberikan sebuah kuis yang berisi 6 pertanyaan dan memiliki skor 1-5 untuk setiap pertanyaannya.

Tujuan pengisian kuis ini adalah agar responden dapat memberikan penilaian dari keseluruhan bagian *Game*, mulai dari tampilan *Game*, tingkat kenyamanan saat bermain, dan seberapa jauh *Game* bisa memberikan manfaat bagi pengguna. Hasil penilaian dari kuis juga digunakan untuk meningkatkan kualitas *Game*, agar kedepannya *Game* “*Beat The Covid*” mampu memberikan manfaat yang

lebih banyak bagi pengguna. Berikut adalah 6 pertanyaan yang diberikan kepada responden melalui kuis.

Pertanyaan 1

Isi dari pertanyaan 1 adalah “Apakah tampilan *Game* sudah menarik?”. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah tampilan *user interface Game* “*Beat The Covid*” sudah menarik bagi pengguna atau belum.

Pertanyaan 2

Isi dari pertanyaan 2 adalah “Apakah tampilan *Game* sudah membuat anda nyaman?”. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui pendapat pengguna mengenai kenyamanan dari *user interface Game* “*Beat The Covid*”.

Pertanyaan 3

Isi dari pertanyaan 3 adalah “Apakah *Menu* dalam *Game* mudah digunakan?”. Pertanyaan ini bertujuan apakah *Menu* di dalam *Game* “*Beat The Covid*” sudah memudahkan pengguna dalam bermain *Game* atau belum.

Pertanyaan 4

Isi dari pertanyaan 4 adalah “Apakah anda sudah mendapat cukup informasi mengenai COVID-19 dari *Game* ini?”. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *Game* “*Beat The Covid*” sudah memberikan manfaat dan informasi yang cukup mengenai COVID-19 kepada pengguna.

Pertanyaan 5

Isi dari pertanyaan 5 adalah “Apakah permainan *Tanya Dr. Cov* mudah untuk dimainkan?”. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *Tanya Dr.Cov* mudah dimainkan atau tidak dan apakah permainan *Tanya Dr.Cov* sudah memberikan informasi mengenai COVID-19 dengan jelas atau belum.

Pertanyaan 6

Isi dari pertanyaan 6 adalah “Apakah permainan *Quiz* menyenangkan untuk dimainkan?”. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan *Quiz* dapat memberikan pembelajaran mengenai *COVID-19* dengan cara yang menyenangkan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kuisisioner

Respon den	Score Pertanyaan						Tot al Nil ai
	K e- 1	K e- 2	K e- 3	K e- 4	K e- 5	K e- 6	
Responden 1	5	5	5	5	5	5	30
Responden 2	5	5	5	5	5	5	30
Responden 3	5	5	5	5	5	5	30
Responden 4	5	5	5	5	5	5	30
Responden 5	4	5	5	5	5	4	28
Responden 6	4	5	5	4	5	4	27
Responden 7	4	4	4	5	4	5	26
Responden 8	5	5	5	5	5	5	30
Responden 9	5	5	5	5	5	3	28
Responden 10	5	5	5	5	5	5	30
Responden 11	5	4	5	4	5	4	27
Responden 12	5	4	4	5	5	5	28
Responden 13	5	3	4	4	5	3	24
Responden 14	5	5	5	5	5	3	28
Responden 15	5	5	5	5	5	4	29
Responden 16	5	4	5	5	5	5	29
Responden 17	5	5	5	5	4	5	29

Responden 18	5	5	5	5	4	5	29
Responden 19	5	4	5	5	4	5	28
Responden 20	5	5	5	5	5	5	30
Responden 21	4	5	5	5	5	4	28
Responden 22	4	5	5	5	5	5	29
Responden 23	5	5	4	5	5	4	28
Responden 24	5	5	5	5	5	5	30
Responden 25	5	5	5	5	5	5	30
Responden 26	5	4	5	5	5	4	28
Responden 27	5	5	5	5	5	5	30
Responden 28	5	5	5	4	5	5	29
Responden 29	5	5	5	5	5	5	30
Responden 30	5	5	5	5	5	5	30
Responden 31	5	5	5	5	5	5	30
Responden 32	5	5	5	5	5	5	30
Responden 33	5	5	5	5	4	5	29
Responden 34	5	4	5	4	4	5	27
Responden 35	5	5	5	5	5	4	29
Responden 36	5	4	3	5	5	5	27
Responden 37	4	5	5	4	5	5	28
Responden 38	5	5	4	5	4	5	28
Responden 39	5	5	4	4	5	5	28
Responden 40	5	5	4	5	4	5	28
Total Nilai Keseluruhan							114 6

Nilai Maksimum	120
	0

Setelah diketahui jumlah keseluruhan nilai dari responden, maka langkah selanjutnya adalah menghitung presentase nilai dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase Nilai} &= \frac{\text{Total Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1146}{1200} \times 100\% \\ &= 0,955 \times 100\% \\ &= 95,5\% \end{aligned}$$

Tabel 2. Kategori Kelayakan

No	Presentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

Melalui perhitungan yang telah dilakukan maka *Game “Beat The Covid”* memperoleh total nilai keseluruhan sebesar 95,5% dari 100% nilai maksimum. Berdasarkan **Tabel 2**, maka dapat disimpulkan bahwa *Game “Beat The Covid”* masuk di kategori **Sangat Layak**.

4. KESIMPULAN

Melalui penelitian yang telah dilakukan, maka berhasil dibuat sebuah *Game* berjudul “*Beat The Covid*” yang bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pencegahan *COVID-19* kepada masyarakat. Melalui pengujian dan penilaian yang dilakukan oleh 40 orang responden, *Game “Beat The Covid”* berhasil memperoleh presentase nilai sebesar 95,5% dan masuk ke dalam kategori **Sangat Layak** untuk dimainkan. Dari angka tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *Game “Beat The Covid”* sudah mampu memberikan edukasi dan

informasi yang cukup bagi pengguna. Melalui presentase nilai tersebut, juga dapat disimpulkan bahwa *Game “Beat The Covid”* sudah mampu memberikan pengalaman bermain yang nyaman dan menyenangkan bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yuliana, “WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE Corona virus diseases (Covid,” vol. 2, no. 1, p. 187, 2020, [Online]. Available: <https://wellness.journalpress.id/wellness>
- [2] R. N. Putri, “Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19,” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 20, no. 2, p. 705, Jul. 2020, doi: 10.33087/jiubj.v20i2.1010.
- [3] A. Sofianto, B. Perencanaan, D. Pengembangan, D. Provinsi, and J. Tengah, “PEMAHAMAN DAN IMPLEMENTASI MASYARAKAT TENTANG PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 DI JAWA TENGAH, INDONESIA People’s Knowledge and Implementation of COVID-19 Health Protocols in Central Java, Indonesia”, doi: 10.22435/jek.v20i2.4731.
- [4] M. Fadil Akbar and H. Sulistiani, “GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” vol. 7, no. 2, pp. 275–282, 2020, doi: 10.25126/jtiik.202071671.
- [5] D. W. Putra, A. P. Nugroho, W. Puspitarini, and K. Kunci, “GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI,” *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [6] I. Rohmawati and I. Menarianti, “PENGEMBANGAN GAME

-
- EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA ‘TANARA’ MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID.” [Online]. Available:
<http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [7] D. Rahmawan Putra and M. Adhi Nugroho Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, “PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA DEVELOPING ANDROID BASED EDUCATIONAL GAME AS A MEANS OF ACCOUNTING LEARNING ON SERVICE COMPANY ADJUSTING JOURNAL MATERIAL Oleh.”
- [8] F. Rozi and A. Kristari, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG.”
- [9] Khoirul Anafi, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D.”
- [10] R. Nurmalina, J. A. Yani Km, T. Laut, and K. Selatan, “Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut),” 2017.