



Pelatihan dan Pemanfaatan Edugame Rumah Belajar sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Akhwani^{1,*}, Afib Rulyansah²

Published online: 3 April 2023

ABSTRACT

Tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kecakapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran daring melalui Edugame Rumah Belajar. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode ceramah dan praktik (drill practice). Kegiatan dilakukan secara daring dengan melibatkan guru sekolah dasar. Instrument yang digunakan adalah tes, dan sharing tanya jawab. Data dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pemahaman peserta terkait edugame rumah belajar meningkat. Peserta dapat memanfaatkan edugame rumah belajar, menganalisis kebutuhan sesuai dengan materi pokok, mata pelajaran, jenjang sekolah serta kelebihan dan kelemahan. Edugame rumah belajar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sesuai kebutuhan guru. Portal Edugame telah disediakan Kemdikbud sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kejenuhan siswa selama belajar daring. Edugame bermanfaat untuk mengefektifkan pembelajaran, memotivasi siswa, belajar menjadi menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan memberikan stimulus kepada siswa.

Keywords: Edugame; Rumah Belajar; Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Implementasi pembelajaran aktif dan menyenangkan tidak semudah membalikkan telapak tangan. Pembelajaran dengan menggunakan media digital memunculkan berbagai tantangan dan hambatan seperti terbatasnya akses internet, kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik, perbedaan pemahaman materi dan kurangnya pengawasan dalam proses pembelajaran (T. A. P. Dewi & Sadjarto, 2021; Mandailina et al., 2021). Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferismayanti (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran daring mengakibatkan peserta didik kurang aktif, peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran .

Pembelajaran dengan moda daring maupun luring seyogyanya dirancang secara aktif, kreatif, interaktif, edukatif dan menyenangkan (PAIKEM) (Akhwani, 2020a; Akhwani & Romdloni, 2021).

Kondisi pandemi Covid-19 mengakibatkan guru harus menyesuaikan kondisi yang dialami peserta didik. Biasanya pembelajaran dilakukan secara daring berubah menjadi luring. Perubahan situasi peserta didik dalam pembelajaran perlu dijadikan introspeksi bagi pendidik. Bisa jadi model pembelajaran yang diberikan oleh guru cenderung monoton, guru hanya memberikan tugas tanpa ada

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

**) corresponding author*

Akhwani
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec, Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

Email: akhwani@unusa.ac.id

umpan balik, atau media pembelajaran daring yang digunakan guru masih terbatas.

Berdasarkan hasil survey awal kepada guru di sekolah dasar yang dilakukan secara online diperoleh data bahwa salah satu kebutuhan guru pada jenjang SD adalah referensi *platform* pembelajaran. Guru cenderung menggunakan media sederhana yang tersedia di sekolah dalam melakukan pembelajaran. Tidak jarang, guru menggunakan media atau alat peraga yang belum disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

Penggunaan media dapat membantu dalam pembelajaran. Media perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik masih merasa jenuh dengan model pembelajaran yang diberikan. Peserta didik kurang respon terhadap materi dan soal yang diberikan guru. Pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kondisi jenjang anak usia SD perlu diperhatikan. Guru sangat membutuhkan referensi media pembelajaran daring supaya peserta didik tidak merasa jenuh.

Hasil Penelitian Dewi (2020) yang tentang dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran daring di SD menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif apabila guru memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi dan evaluasi kepada peserta didik. Kata kunci dari penelitian tersebut adalah kreativitas guru dalam pembelajaran. Penelitian ini secara tidak langsung memberikan jalan keluar atas permasalahan pembelajaran daring yang ditemui guru.

Salah satu kreativitas yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran daring sesuai kebutuhan siswa. Permasalahan yang dialami guru adalah kebutuhan media pembelajaran berbasis online, maka solusinya adalah kejelian guru dan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis online. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif sekaligus solusi adalah *Edugame* Rumah Belajar. *Edugame* Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar selama daring.

Rumah Belajar menyediakan beragam *game* interaktif yang dapat dimanfaatkan peserta didik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru atau orang tua. Permainan pada Rumah Belajar dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami materi yang disajikan. Rumah Belajar memiliki fitur-fitur yang dikembangkan langsung oleh pemerintah dengan menyesuaikan standar kurikulum, di dalamnya memuat kelas maya, sumber belajar dan bank soal sehingga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun guru (Mandailina et al., 2021; Marlina, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang dialami guru SD adalah kurangnya referensi pembelajaran daring untuk mengatasi kejenuhan peserta didik selama belajar dari rumah. Alternatif solusi yang ditawarkan adalah melalui pelatihan dan pemanfaatan *Edugame* Rumah Belajar sebagai media pembelajaran. Rumah Belajar menyediakan fitur-fitur pembelajaran *online* yang disajikan dalam bentuk permainan sehingga tidak membosankan bagi peserta didik. Dengan mencermati hal tersebut, tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kecakapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran melalui *Edugame* Rumah Belajar

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode ceramah dan praktik (*drill practice*). Peserta diberikan materi melalui metode ceramah terkait *Edugame* Rumah Belajar. Materi berupa pengenalan untuk menjawab pertanyaan “apa” dan “mengapa”. Sementara praktik diberikan melalui tutorial oleh tim pengabdian masyarakat kepada peserta. Setelah peserta menyimak materi, peserta melakukan praktik memanfaatkan media rumah belajar. Kegiatan praktik lebih pada menjawab pertanyaan “bagaimana”, atau teknis pemanfaatan dan pembuatan media *edugame* rumah belajar.

Pada metode ceramah dan praktik mengarahkan peserta untuk melakukan secara bersungguh-sungguh dan berulang supaya memiliki keterampilan yang bagus (Sukmanasa et al., 2020).

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara *online* (daring). Pengabdian kepada masyarakat melibatkan 198 guru yang sudah mendaftar secara online. Kegiatan pengabdian masyarakat tidak secara spesifik berlokasi pada tempat tertentu, melainkan siapapun yang memiliki minat untuk mempelajari media pembelajaran *edugame* Rumah Belajar boleh bergabung. Kondisi ini dikarenakan kegiatan dilaksanakan secara daring yang tidak terbatas oleh tempat kegiatan. Peserta yang mengikuti rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat, tentu membutuhkan topik materi pembelajaran daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ada tiga tahapan yang direncanakan dalam implementasi pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema pemanfaatan *edugame* rumah belajar sebagai media pembelajaran. Tahapan dalam pelaksanaan metode ini terbagi dalam persiapan kegiatan, implementasi kegiatan dan evaluasi kegiatan. Pada tahap persiapan, tim melakukan survey awal untuk mengetahui kondisi lapangan. Survey dilakukan melalui artikel review dari hasil penelitian terkait dengan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Dari hasil temuan-temuan permasalahan yang muncul, tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan. Pada tahap persiapan tim pengabdian menyiapkan materi, membuat evaluasi *pretest* dan *posttest*, hasil kajian analisis dan bahan-bahan yang digunakan pada kegiatan implementasi kegiatan.

Pada tahap implementasi kegiatan, Tim Pengabdian kepada masyarakat memberikan materi *edugame* rumah belajar mulai dari hakikat, tujuan, bentuk, kegunaan, pemanfaatan sampai pada kelebihan dan kelemahan. Materi dan tutorial diberikan secara daring dan disimak langsung oleh peserta secara *synchronous*. Peserta diberi kesempatan untuk praktik membuat media *edugame* dengan dipandu oleh tim pengabdian masyarakat. Pada tahapan yang evaluasi, Peserta akan diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan program. Tanggapan peserta terkait pelaksanaan kegiatan menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi untuk kegiatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edugame Rumah belajar merupakan portal resmi dari Kemendikbud yang menyediakan variasi dalam implementasi pembelajaran daring. Umumnya pembelajaran daring diberikan melalui *whatsapp* penugasan, ceramah terbatas dan video. Hasil penelitian Maulida et al., (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran daring melalui grup *whatsapp* pada jenjang SD tergolong belum efektif. *Edugame* menawarkan pembelajaran berbasis gim sederhana namun kental akan materi. *Edugame* sebagai media pembelajaran menyediakan permainan-permainan menantang dan variatif sesuai kebutuhan dan minat belajar. Peserta didik dan guru dapat mengakses gim secara gratis.

Media pembelajaran di era digital berkembang kearah game edukasi. Pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi belajar siswa. Berbeda pada masa sebelumnya, gawai dianggap mengganggu fokus belajar anak, namun saat ini akses pembelajaran justru melalui media *smartphone*. Game seolah menjadi efek pengganggu belajar anak, namun pada era saat ini, game justru dijadikan sebagai media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. *Edugame* dalam pandangan Setiawan et al., (2019) dapat memperluas imajinasi dan pengalaman anak. Selain itu penggunaan game edukasi mampu membangun pengetahuan sesuai perkembangan anak.

Keunggulan game edukasi tersebut dapat bermakna apabila dapat dimanfaatkan secara bijak. Sayangnya tidak semua guru mengetahui dan memahami fasilitas portal *edugame* yang disediakan oleh kemendikbud. Berdasarkan hasil *pretest* yang diberikan kepada 198 guru menunjukkan bahwa 48% guru belum memahami game edukasi yang tersedia di internet. 59% guru belum memanfaatkan game edukasi dalam pembelajaran daring. 69% guru belum mengetahui portal *edugame* rumah belajar sebagai fasilitas pembelajaran digital dari kemendikbud.

Tabel 1. Pretest Kegiatan

No	Kompetensi	Frequency	%	Category
1.	Mengetahui game edukasi	59	52%	Cukup
2.	Mengimplementasikan game edukasi	93	41%	Buruk
3.	Mengetahui portal Edugame	37	31%	Buruk
4.	Menggunakan Edugame Rumah belajar	19	25%	Buruk
Rata-rata		52	37%	Buruk

Guru perlu mendapatkan referensi pemanfaat media pembelajaran daring yang dibutuhkan oleh siswa. Sebagai desainer kelas, guru tidak boleh egois. Guru seyogyanya mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan belajar siswa. Zaman telah berubah maka pola pembelajaran juga berubah. Dengan demikian, media yang digunakan guru juga harus disesuaikan dengan zamannya. Guru perlu mengintegrasikan antara kemampuan pegogi dengan teknologi dalam menyampaikan materi (Akhwani, 2020b; Akhwani & Rahayu, 2021).

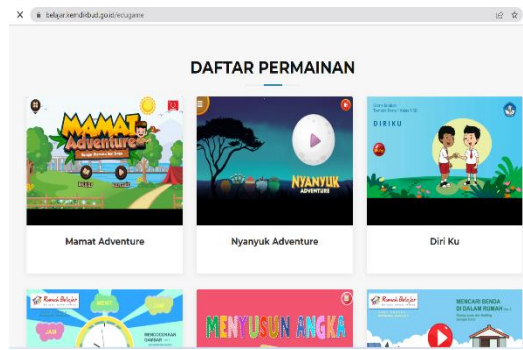
Pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara daring. Pemateri dan peserta melakukan interaksi melalui diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil diskusi dan tanya jawab peserta masih belum memahami cara mengintegrasikan game online dalam pembelajaran. Guru masih merasa bahwa game online dan materi pelajaran adalah unsur yang berbeda. Game seolah dikonotasikan sebagai kegiatan yang negatif sementara belajar dimaknai sebagai kegiatan positif. Konsep tersebut sejalan dengan hasil *pretest* bahwa belum banyak guru yang mengmplementasikan game online sebagai pembelajaran.

Guru perlu mendapatkan bekal referensi pembelajaran dengan memanfaatkan game secara daring. Game dalam pembelajaran yang umum dilakukan cenderung pada game berbasis pembelajaran luring. Guru umumnya menggunakan Model pembelajaran TGT (*team game tournamen*), NHT (*Number Head Together*) dan game sejenisnya. Sementara dalam pembelajaran daring masih perlu mendapatkan penguatan dan pembekalan. Hal ini sejalan dengan hasil *pretest* yang menyebutkan bahwa hanya 31% peserta yang mengetahui edugame. Hasil diskusi dan tanya jawab selama pelatihan diketahui bahwa game atau media pembelajaran daring yang diketahui seperti Kahoot dan Quizizz (Wibawa et al., 2021).

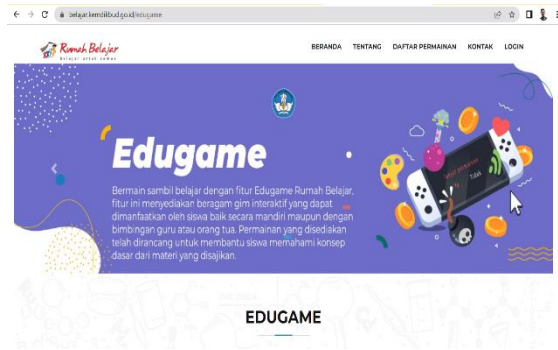
Pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) sejatinya memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran. Hasil penelitian (Wibawa et al., 2021) menyebutkan 79,2% guru setuju bahwa pembelajaran yang disajikan melalui game mampu mengefektifkan pembelajaran. Penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Maulidina et al., 2018) yang menyebutkan bahwa Pembelajaran berbasis game mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang memotivasi siswa, menenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Manfaat yang diperoleh antara lain mampu menstimulus intelektual, emosional dan psikomotorik anak.

Edugame Rumah Belajar merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis game yang dapat dimanfaatkan guru. Sesuai namanya sebagai rumah belajar, Edugame menawarkan berbagai permainan yang menarik dan menantang. Siswa, guru dan orang tua dapat mengakses edugame secara mudah dan gratis. Permainan dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar atau sesuai dengan materi. Kecenderungan edugame mengarah pada anak usia sekolah dasar.

Daftar permainan yang ditawarkan dikelompokkan dalam materi matematika, membaca, menulis, sains, serta materi-materi umum. Di dalam materi edugame terdapat juga materi materi seperti kewarganegaraan, Bahasa Inggris dan lainnya. Adapun daftar permainan yang dapat dipilih antara lain Mamat Adventur, Nyanyuk Adventure, Diriku, menghitung waktu, Menyusun angka, Benda bangun datar, pH Shoot, Energi berubah, Belajar Rambu lalu lintas, Misi luar angkasa, Menyusun angka, animalia, Belajar profesi dan lainnya. Guru dapat mengarahkan siswa untuk belajar sesuai dengan kesesuaian materi dengan jenis game.



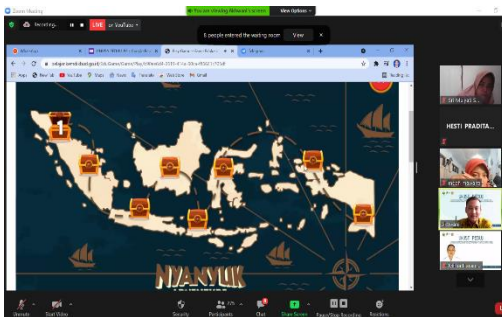
Gambar 1 Edugame



Gambar 2. Daftar Permainan

Pengabdian kepada Masyarakat diawali dengan mengenalkan portal Edugame. Edugame rumah belajar dapat diakses melalui <https://belajar.kemdikbud.go.id/edugame>. Setelahnya peserta menyimak terkait dengan manfaat dan keunggulannya. Manfaat dari Edugame rumah belajar antara lain sebagai sarana sumber belajar siswa, laboratorium di dunia maya, mengahdirkan kelas berbasis maya dan menyediakan bank soal (Marlina, 2021). Siswa dapat memanfaatkan game ini secara mandiri atau melalui arahan guru. Hal ini sangat memungkinkan karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran dan ketertarikan siswa kepada game.

Pada sesi pengabdian, guru mempraktikkan langsung fitur Edugame. Guru berlatih sembari sharing selama praktik menggunakan edugame. Guru tidak hanya sekedar menyimak penjelasan namun mengakses langsung dan mencoba game yang tersedia. Guru juga dipersilakan untuk mempresentasikan hasil belajarnya secara mandiri dengan mengidentifikasi kesesuaian materi pada jenjang pendidikan, materi pokok dan kelebihan kekurangan game. Presentasi dilakukan secara bergiliran untuk mendapatkan informasi lebih antara satu peserta dengan peserta lainnya.



Gambar 3 Simulasi Edugame



Gambar 4 Sharing & Diskusi

Edugame dalam pandangan (M. N. P. Setiawan, 2021) merupakan kepanjangan dari *Education game*, yang memiliki makna sebagai kegiatan mendidik yang menyenangkan serta bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi siswa. Edugame Rumah belajar sejatinya juga demikian, game yang ditawarkan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa supaya siswa dapat memahami materi melalui game. Belajar yang disajikan dengan membaca, menulis secara monoton dapat membuat siswa jenuh. Pada pembelajaran daring edugame menjadi solusi yang dapat dipilih guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Mukhlis et al., 2021) bahwa edugame mempunyai karakteristik menyenangkan, interaktif dan menantang.

Guru selama mengikuti pelatihan mendapatkan pengalaman belajar sambil mempraktikkan edugame. Hasil *posttest* yang diberikan pada akhir sesi setelah peserta menyimak materi, melakukan sharing, diskusi tanya jawab, simulasi serta penugasan. Hasil *posttest* digunakan sebagai bahan evaluasi serta refleksi keterlaksanaan program yang telah dilakukan. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Posttest kegiatan

No	Kompetensi	Frequency	%	Category
1.	Mengetahui game edukasi	104	92%	Sangat baik
2.	Mengimplementasikan game edukasi	167	74%	Baik
3.	Mengetahui portal Edugame	106	89%	Sangat Baik
4.	Menggunakan Edugame Rumah belajar	43	57%	Cukup
Rata-rata		105	78%	Baik

Berdasarkan hasil *posttest* di atas, terdapat angka yang berbeda dari hasil *pretest*. terdapat peningkatan angka yang cukup memuaskan antara sebelum mendapatkan pelatihan dan setelah mendapatkan pelatihan. Pada aspek mengetahui game frekuensi tertinggi berada pada posisi sangat baik dengan prosentase 92% atau hampir semua. Sementara implementasi game edukasi berada pada posisi baik. Edugame rumah belajar berada di angka yang sangat tinggi pemahamannya yaitu pada level sangat baik. Kondisi ini tentu memberikan angin segar dalam memanfaatkan portal kemendikbud sebagai media pembelajaran. Pada aspek penggunaan edugame rumah belajar frekuensi tertinggi berada pada kategori cukup sebesar 57%.

Data tersebut menunjukkan adanya pemahaman dan penguasaan keterampilan dalam memanfaatkan media edugame rumah belajar. Pemanfaatan edugame rumah belajar sebagai media pembelajaran daring perlu untuk digaungkan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Aini, 2021) yang menyebutkan bahwa frekuensi pemanfaatan portal Edugame rumah belajar perlu tingkatkan penggunaannya. Pembelajaran daring dapat menggunakan edugame untuk mengatasi permasalahan kejenuhan siswa. Selain itu siswa tidak melulu bermain game yang kurang bermanfaat

KESIMPULAN DAN SARAN

Edugame Rumah belajar penting untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru, siswa dan orang tua dapat memanfaatkan edugame sebagai sarana pembelajaran. Edugame telah menyediakan jenis game sesuai dengan materi dan jenis pelajaran. Pemahaman dan penguasaan materi tentang edugame rumah belajar meningkat setelah mendapatkan pelatihan. Guru seyogyanya kreatif dan update terhadap perkembangan zaman. Kelemahan guru dapat diselesaikan dengan menggunakan media. Kemendikbud sudah menyediakan sarana dan fasilitas dalam belajar secara mudah dan murah. Tidak ada alasan bagi guru untuk mengajar dengan monoton

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat. Terlebih lahi diukungan dukungan pendanaan sehingga rangkaian kegiatan dapat terlaksana. Semoga membawa keberkahan bagi semua pihak yang terlibat.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Aini, Y. I. (2021). Pemanfaatan Rumah Belajar Pada Pembelajaran Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Teknodik*, 25(1), 81. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.785>
- Akhwani. (2020a). Alternatif Strategi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional dalam Jaringan Hasil Penelitian dan Abdimas Tahun 2020* (Vol. 1, pp. 409–417). STKIP PGRI Pacitan.
- Akhwani. (2020b). Integration of TPACK as a Basic Framework for 21st Century Learning: An Analysis of Professional Teacher Competencies. In A. P. Putra, N. L. S. Nuraini, P. S. Cholifah, E. Surahman, D. A. Dewantoro, T. A. Rini, R. F. Pradipta, K. M. Raharjo, D. Prestiadi, I. Gunawa, & A. Prastiawan (Eds.), *1st International Conference On Information Technology And Education (ICITE 2020)* (Vol. 508, Issue Icite, pp. 291–296). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.251>
- Akhwani, & Rahayu, D. W. (2021). Analisis Komponen TPACK Guru SD sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918–1925.
- Akhwani, & Romdloni, M. A. (2021). Pendidikan Karakter Masa Pandemi Covid-19 di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 1–12.
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1060–1066.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Ferismayanti. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2), 53–59.
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, S., & ... (2021). Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa di Lombok Barat. *JAHE (Journal of ...)*, 1(3), 10–13.
- Marlina, B. (2019). Fitur Sumber Belajar Pada Portal Rumah Belajar Kemdikbud Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Tanah Abang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2), 79–87. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/10333/5076>
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Media Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and ...*, 1(2), 142–151. <http://ejournal.karinosseff.org/index.php/jitim/article/view/138>
- Maulida, D., Ibrahim, M., Thamrin, M., & Akhwani, A. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring melalui Grup Whatsapp pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3334–3341. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1335>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mukhlis, S., Luthfi, N., & Herianingtyas, R. (2021). Implementasi Digital Game Play Learning (DGPL) di Sekolah Dasar. *PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17–29.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 1(1), 39–44.

- Setiawan, M. N. P. (2021). studi literatur edugame rpg untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(10), 27–34.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran powtoon pada guru-guru di lingkungan gugus i bogor tengah kota bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(03), 231–241.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New. *Integrated*, 3(1), 17–22.