



DIGITAL GAMES DAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA PESERTA DIDIK RPTRA CITRA BANGSA

Devita Vanessa Kurniawan¹, Kaira Naafila Zahra², Faja Alya Khoirunnisa³, Yuvinta Putri Diana⁴, Pricilla Dwinarni⁵, Nesya Naila Naulia⁶, Benedicta Ursula Nelvina D.⁷, Mochamad Rafi Marzuki⁸, Muhammad Fazli Mawla⁹, Fauzi Rahmat Febrian¹⁰

Program Studi Sains Informasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

22310414010@mahasiswa.upnvj.ac.id¹; 2310414039@mahasiswa.upnvj.ac.id²;
2310414004@mahasiswa.upnvj.ac.id³; 2310414028@mahasiswa.upnvj.ac.id⁴;
2310414007@mahasiswa.upnvj.ac.id⁵; 2310414008@mahasiswa.upnvj.ac.id⁶;
2310414019@mahasiswa.upnvj.ac.id⁷; 2310414001@mahasiswa.upnvj.ac.id⁸;
2310414017@mahasiswa.upnvj.ac.id⁹; 2310414005@mahasiswa.upnvj.ac.id¹⁰

Article History:

Received: 7 November 2023

Revised: 21 November 2023

Accepted: Januari 2024

Keywords: *Science and Technology, Interactive Learning, Golden Generation 2045, Educational Innovation*

Abstract. *The current digital era has significantly influenced various sectors, including education, with the integration of technology such as projectors and online learning in the learning process. This technological advancement has particularly enhanced interactive and effective learning experiences, especially for young children. Through digital game-based learning and animated videos, technology is utilized to create engaging and interactive teaching and learning environments. The community service outreach aims to contribute to the development of a knowledgeable Golden Generation in 2045, particularly in the fields of science and technology. The outreach focused on students aged 7-12 years at RPTRA Citra Bangsa, East Jakarta, employing methods such as pre-test and post-test, material presentations, interviews, documentation, and evaluation. The use of Quizizz website tests aimed to assess the increase in students' understanding before and after the material presentation. Interviews with teachers were conducted to evaluate whether the activity achieved its intended goals. The socialization efforts indicate that introducing digital tools as a learning medium to the younger generation is an effective initial step in enhancing children's understanding of technology and capturing their interest in learning.*

Abstrak. Perkembangan IPTEK dalam era digital saat ini telah berpengaruh pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Proses pembelajaran kini sering memanfaatkan teknologi seperti proyektor dan pembelajaran daring. Penggunaan teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif, terutama untuk anak-anak usia dini. Melalui digital game based learning dan video animasi, teknologi digunakan untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar terasa menarik dan interaktif. Tujuan sosialisasi pengabdian masyarakat ini adalah untuk menciptakan Generasi Emas 2045 yang berwawasan akan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada peserta didik usia 7-12 tahun di RPTRA Citra Bangsa, Jakarta Timur. Dalam kegiatan ini, metode pelaksanaan dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test, pemaparan materi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi. Pemberian tes melalui website Quizizz bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah dilakukannya pemaparan materi. Wawancara kepada pihak pengajar dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan ini telah mencapai tujuan yang diharapkan. Sosialisasi yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan memperkenalkan alat digital sebagai media pembelajaran kepada generasi dini merupakan langkah awal yang tepat untuk meningkatkan pemahaman teknologi pada anak-anak dan juga sangat efektif untuk menarik minat anak-anak dalam belajar.

Kata Kunci: IPTEK, Pembelajaran Interaktif, Generasi Emas 2045, Inovasi Pendidikan

PENDAHULUAN

Visi Indonesia 2045 menekankan pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK sebagai kunci untuk mencapai kedaulatan, kemandirian, dan kepribadian. Pendidikan tinggi yang merata dan peningkatan kualitas SDM menjadi fondasi utama bagi kemajuan dan daya saing bangsa. Optimalisasi bonus demografi diperlukan melalui pengembangan SDM yang memiliki pemahaman yang baik terhadap IPTEK guna menghasilkan produk dengan nilai tambah.

“Proses kemajuan teknologi menghasilkan modernitas, ditandai dengan pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, ekspansi atau perluasan wilayah” (Abraham dalam Mulyani & Haliza, 2021). *E-learning* merupakan salah satu contoh bahwa teknologi juga dapat berkembang dalam sektor pembelajaran. Dalam implementasi manajemen pendidikan masa kini, salah satu dari lima peran pendidikan adalah peran teknis-teknologis, yang mencakup kontribusi pendidikan dalam perkembangan teknologi. Contohnya, pendidikan dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing dalam ekonomi yang kompetitif, baik di tingkat individu maupun global.

“Pembenahan sistem pendidikan nasional kita untuk menjawab tantangan era globalisasi yang nantinya akan mengarah pada perdagangan bebas, maka pendidikan harus dapat mempersiapkan peserta didik untuk mampu mengarungi kehidupan yang akan datang” (Nurkholis, 2013). Maka dari itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin supaya tidak tergerus oleh zaman yang semakin canggih setiap harinya. Salah satu contoh penerapan teknologi di dalam pendidikan adalah dengan menggunakan alat digital sebagai media pengajaran.

Dengan merealisasikan kegiatan mengajar kepada anak menggunakan teknologi digital dapat menjadi salah satu cara untuk mentransformasi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. *Digital Game Based Learning* merupakan terobosan yang dapat digunakan sebagai metode baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Khenissi dkk (2015) dalam Bashir (2022),

penggunaan *digital game based learning* memberikan berbagai manfaat yang mencakup pemahaman konsep. Menurut Khoiriah dkk (2016) dalam Bashir (2022), penggunaan *digital game based learning* dapat merangsang peningkatan kognitif, serta pembentukan struktur mental yang tahan lama.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi bukti empiris tentang *Game Based Learning*. Clark, Smith, & Killingsworth (2016) dalam Bashir (2022) melakukan penelitian tentang penggunaan metode meta-analisis untuk menganalisis bukti permainan sebagai bahan ajar. Tsai (2013) dalam Bashir (2022), mencatat bahwa penggunaan *games* dalam pendidikan sains meningkat dari tahun 2002 hingga 2013, sehingga membuktikan bahwa penerapan *games* dalam pembelajaran menarik minat banyak orang.

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Adita dkk (2020) dalam Bashir (2022), menunjukkan bahwa 60% sebagian besar pengajaran telah mengimplementasikan *game based learning*, sedangkan permainan non-digital hanya mencapai 36%, dan gamifikasi hanya 4%. Hasil penelitian tersebut menjadi bukti bahwa penggunaan metode permainan digital dalam pembelajaran sebenarnya telah digunakan oleh sektor pendidikan di negara lainnya. Maka amat disayangkan apabila Indonesia justru masih terpacu dengan pembelajaran manual di mana masih menggunakan kertas dan papan tulis biasa, tanpa memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada.

Menurut Thomas J. (2016), “Kenyataannya banyak di daerah Indonesia yang masih mengalami keterpurukan dalam mendapatkan haknya sebagai warga negara Indonesia yaitu berupa kesulitan dalam mendapatkan akses pendidikan, atau bisa dikatakan pemerataan pendidikan yang diterapkan oleh pemerintah dirasakan kurang adil oleh anak-anak didik yang sebagian besar berada di daerah pedalaman nusantara”. Menurut Fitriana & Safitri (2015), “Pendidikan luar sekolah memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada seluruh lapisan masyarakat untuk dapat membangun dan mengembangkan berbagai potensi yang ada, dan memeliharanya, agar dapat memberikan nilai tambah yang berkelanjutan pula”.

Akan tetapi pada kenyataannya, pemerataan pendidikan di Indonesia masih belum terealisasi secara sempurna. Kurangnya fasilitas yang memadai, akses internet yang sulit didapatkan, serta keterampilan pengajar yang masih “*gaptek*” atau gagap teknologi, merupakan fenomena dan tantangan yang menjadi hambatan untuk mengoptimalkan pendidikan dan penggunaan teknologi di semua kalangan masyarakat Indonesia.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Ulfa dkk (2022) yang berjudul “Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”, penelitian ini dilakukan sebagai upaya awal untuk mewujudkan pendidikan di Indonesia dengan mengkolaborasikan inovasi pendidikan dengan pembelajaran melalui permainan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *game based learning* efektif meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. Persamaan penelitian ini dengan pengabdian kami adalah sama-sama berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis permainan. Akan tetapi, pada penelitian ini permainan yang digunakan masih dengan cara manual dan menggunakan kertas. Sedangkan tim pengabdian mengimplementasikan digital *game* sebagai bahan belajar, sehingga ada upaya untuk mengimbangi era globalisasi di bidang pendidikan. Tim pengabdian juga menerapkan sisi mata kuliah wajib universitas yang terdiri dari nilai keagamaan, bahasa Indonesia, dan kepemimpinan dalam melakukan kegiatan mengajar terhadap peserta didik RPTRA Citra Bangsa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini berupa sosialisasi kepada peserta didik di RPTRA Citra Bangsa mengenai materi matematika dasar dan toleransi beragama dengan menerapkan *digital game based learning* dan video animasi sebagai media pembelajaran. Tujuan dari pelaksanaan sosialisasi ini adalah untuk memperkenalkan teknologi kepada peserta didik di RPTRA Citra Bangsa. Pengumpulan data pada sosialisasi dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*.

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan melalui *website* Quizizz sebelum pemaparan materi. Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diberikan. Pelaksanaan *post-test* dilakukan melalui *website* Quizizz setelah pemaparan materi. Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diberikan.

HASIL

1. Hasil Tes Awal

Sebelum pemaparan materi dimulai, peserta didik diberikan *pre-test* melalui Quizizz. 14 peserta didik tersebut dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 2-3 anggota. Hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Peserta Didik

No	Nama Kelompok	Hasil (%)	Kategori
1	Kelompok A	75	Rendah
2	Kelompok B	60	Sangat Rendah
3	Kelompok C	70	Rendah
4	Kelompok D	85	Tinggi
5	Kelompok E	70	Rendah
6	Kelompok F	70	Rendah
Rata – rata		71.67	

Kriteria penilaian:

0 - 60 : Sangat Rendah (Belum Tercapai)

61 - 78 : Rendah (Belum Tercapai)

79 - 89 : Tinggi (Tercapai)

90 - 100 : Sangat Tinggi (Tercapai)

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat *Digital Game Based Learning* dan Video Animasi berlangsung di RPTRA Citra Bangsa yang beralamat di Perkampungan Industri Kecil No.116, RT.6/RW.6, Penggilingan, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2023 dan melibatkan 14 peserta didik berusia 7-12 tahun. Penerapan *digital game-based learning* dan video animasi dalam sosialisasi matematika dasar dan toleransi beragama berhasil meningkatkan keterampilan peserta didik, terlihat dari tingginya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, hasil *pre-test* dan *post-test*, interaksi tanya jawab, dan evaluasi. Para peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif selama kegiatan. Urutan pelaksanaan kegiatan ini yaitu *pre-test*, sambutan Ketua Tim Pengabdian, pemaparan materi matematika dasar dengan menerapkan *digital game based*

learning, dan diakhiri dengan *post-test*. Setelah kegiatan selesai, tim pengabdian memberikan konsumsi kepada peserta didik dan pengurus RPTRA Citra Bangsa.

Gambar 1. Suasana Kegiatan



3. Hasil Tes Akhir

Setelah pemaparan materi dilakukan ternyata mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, sehingga hasil tes akhir mengalami peningkatan rata-rata nilai. Hasil *pre-test* dengan rata-rata 71.67% kemudian meningkat pada rata-rata hasil *post-test* menjadi 95.83%. Hasil dan perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 2. Hasil *Post-test* Peserta Didik

No	Nama Kelompok	Hasil (%)	Kategori
1	Kelompok A	100	Sangat Tinggi
2	Kelompok B	100	Sangat Tinggi
3	Kelompok C	100	Sangat Tinggi
4	Kelompok D	100	Sangat Tinggi
5	Kelompok E	80	Tinggi
6	Kelompok F	95	Sangat Tinggi
Rata – rata		95.83	

Kriteria penilaian :

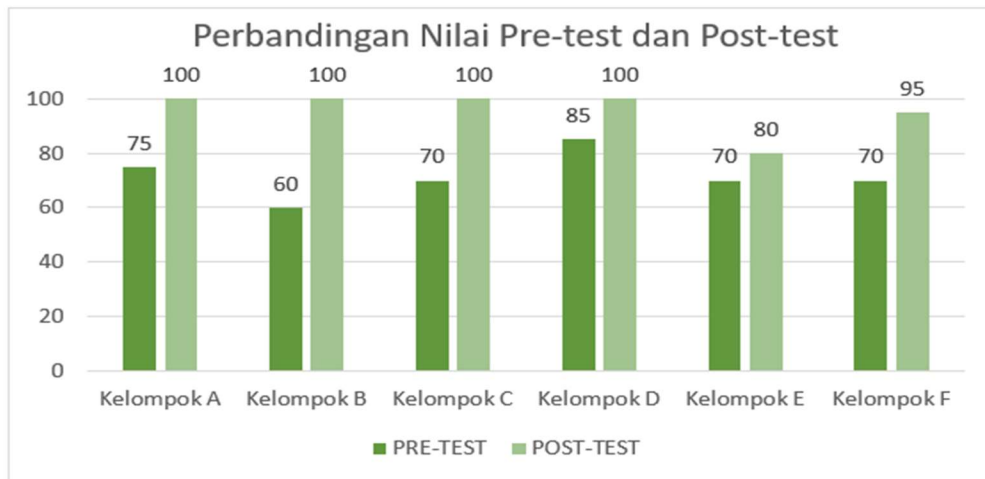
0 - 60 : Sangat Rendah (Belum Tercapai)

61 - 78 : Rendah (Belum Tercapai)

79 - 89 : Tinggi (Tercapai)

90 - 100 : Sangat Tinggi (Tercapai)

Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*



PEMBAHASAN

Tim Pengabdian Masyarakat, terinspirasi oleh ajaran agama Islam, Kristen, dan Gereja Katolik, melibatkan diri sebagai tutor sukarela untuk anak-anak di RPTRA Citra Bangsa Jakarta Timur. Walaupun menghadapi kendala finansial, tim ini memandang pentingnya hak setiap individu dalam memperoleh ilmu. Dalam perspektif Kristen, memberikan ilmu pengetahuan adalah kewajiban yang mencerminkan prinsip Alkitab Kristen. Teknologi, seperti *gadget*, digunakan untuk mendukung kegiatan mengajar melalui permainan edukasi dan video animasi, sambil merujuk pada pandangan Gereja Katolik dan Kitab Hukum yang mendukung pemanfaatan media sosial untuk menyebarkan pesan kasih Kristus.

Pandangan Gereja Katolik menekankan kreativitas dan inovasi kaum muda dalam menyampaikan kabar gembira Tuhan melalui perkembangan teknologi. Kegiatan ini tidak hanya membawa dampak positif dalam aspek keagamaan, tetapi juga di bidang pendidikan dan kepemimpinan. Melalui proses musyawarah, kepemimpinan, dan nilai-nilai mata kuliah universitas seperti Kepemimpinan dan Pancasila dan Kewarganegaraan, Tim Pengabdian menciptakan dampak positif dalam pengabdian kepada peserta didik di RPTRA Citra Bangsa. Harapannya, kegiatan ini dapat membantu menciptakan generasi emas yang berdaya saing pada tahun 2045.

Pengabdian masyarakat kami berhasil melibatkan jumlah peserta didik sesuai kesepakatan dengan RPTRA Citra Bangsa. Metode pengajaran menggunakan *digital game based learning* dan video animasi terbukti efektif, terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan tes. Hal ini juga dibuktikan dalam Penelitian yang dilakukan oleh Ponza dkk (2018) yang menyatakan bahwa media video animasi sebagai pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Kaliuntu. Penerapan *games digital* sebagai metode pembelajaran juga dibuktikan oleh Erfan dan Ratu (2018) dimana penerapan *digital game-based learning* menghasilkan peningkatan minat belajar dan hasil belajar mahasiswa Elektronika Dasar. Materi yang disampaikan Tim Pengabdian sesuai rencana, terbukti dengan peningkatan nilai signifikan pada *post-test*. Peserta didik juga memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan *gadget* sebagai media belajar, memberikan langkah awal positif dalam memperkenalkan teknologi kepada usia dini di RPTRA Citra Bangsa.

Pelaksanaan sosialisasi *game based learning* di RPTRA Citra Bangsa melibatkan sejumlah faktor yang mempengaruhi dinamika kegiatan. Keaktifan dan kecerdasan anak-anak menciptakan suasana gembira dan memudahkan proses pembelajaran. Menurut Eko Widiyanto (2015) yang juga

melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aktivitas, Kreatifitas, dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur di SMK Institut Kutoarjo” menunjukkan bahwa, Aktivitas siswa memiliki peran penting dalam sebuah pembelajaran di kelas. Namun, keterbatasan fasilitas dan keterlambatan peserta didik menjadi kendala. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengadaan peralatan presentasi yang memadai dan manajemen waktu yang efisien agar sosialisasi mencapai tujuan edukatifnya secara optimal.

KESIMPULAN

Kegiatan implementasi IPTEK yang dilakukan melalui *game based learning* dan video animasi menjadi pembelajaran yang meningkatkan pemahaman matematika, terampil teknologi, dan sikap toleransi satu sama lain di kalangan peserta didik di RPTRA Citra Bangsa, Jakarta Timur. Melalui *game based learning* peserta didik menjadi lebih partisipatif mengikuti kegiatan belajar matematika dasar karena disajikannya angka dalam opsi membuat mereka lebih yakin terhadap jawaban yang telah mereka hitung. Video animasi yang dipaparkan membuat peserta didik lebih interaktif memahami makna toleransi dan dapat menjelaskan kembali isi dari video. Peserta didik semula mengerjakan *pre-test* sesuai kemampuan awal mereka, setelah diajarkan dan meninjau kembali materi dengan mengadakan quiz berhadiah membuat peserta didik memahami lebih baik dan dapat dilihat dari *pre-test* dan *post-test* yang meningkat pada kegiatan ini.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran berbasis IPTEK, tenaga pendidik harus memahami tingkatan keterampilan *gadget* setiap anak, agar dalam implementasi tidak adanya kesenjangan. Selain itu penting menyediakan sarana dan prasarana dalam kelas agar memudahkan proses pembelajaran IPTEK berlangsung, seperti proyektor, *sound speaker*, dan laptop yang mumpuni. Penting bagi guru dan orang tua untuk lebih memantau akses setiap siswa terhadap teknologi yang tersedia untuk menghindari risiko negatif.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Aristo, T. J. V. (2019). Analisis Permasalahan Pemerataan Pendidikan di Kabupaten Sintang. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 25–34. <https://dx.doi.org/10.21831/amp.v7i1.10923>
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2022). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Caesaria, S. D. Apa Itu Pendidikan Formal, Non-formal dan Informal? Ini Bedanya. Kompas.com. Diakses pada 9 November 2023 dari <https://www.kompas.com/edu/read/2022/09/02/144900171/apa-itu-pendidikan-formal-non-formal-dan-informal-ini-bedanya?>
- Eko Widiyanto. (2015). Pengaruh Aktivitas, Kreatifitas dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur di SMK Institut Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 5(1), 70–74. Diambil dari <https://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/autotext/article/view/1869>
- Erfan, M., & Ratu, T. (2018). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan

- Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (pp. 332–337).
<https://doi.org/10.31227/osf.io/ahvm8>
- Firdausia, S., setiawan, I. P. ., & Maulidnawati, A. . (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14.
<https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.8>
- Fitriana, W., Elshap, D. S. (2015). Revitalisasi Pendidikan Luar Sekolah dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal EMPOWERMENT*, 3(1), 2252–4738.
<https://doi.org/10.22460/empowerment.v4i1p58-66.557>
- Gerald, F. Seperti Apa RPTRA yang Ideal untuk Tumbuh Kembang Anak Indonesia?. *Liputan6.com*. Diakses pada 9 November 2023 dari
<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5350421/seperti-apa-rptra-yang-ideal-untuk-tumbuh-kembang-anak-indonesia?>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Maduretno, T. W., & Andrini, V. S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter pada Model Project Based Learning Melalui Sumber Belajar Smartphone. *Dharma Pendidikan*, 13(1), 96–104. Diambil dari <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/86>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Nisa, L. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 001–014.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Ramdhan, D., Udjaja, Y. Game Based Learning: Teknik Pembelajaran Menggunakan Aspek Game. *socs.binus.ac.id*. Diakses pada 9 November 2023 dari
<https://socs.binus.ac.id/2021/11/16/game-based-learning-teknik-pembelajaran-menggunakan-aspek-game/>
- Setyanto, E., Purwanto, K. D., & Gufron, U. (2022). Penerapan Pembelajaran Interaktif Tenaga Pendidik di SMP Daar el Nuur Pesantren Yayasan Al-Salam, Pandeglang, Propinsi Banten. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1725–1730.
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.963>
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>