

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI EDUCAPLAY PADA MATERI “TANDA SERU” KELAS 2 SD NEGERI PLAOSAN

Improving Student Learning Outcomes Using Educaplay on the “Exclamation Mark” Topic in Grade 2 at SD Negeri Plaosan

Athifah Nur Azizah & Meita Nur Ayuni

Universitas Muhammadiyah Purworejo

athifahazizah7@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 30, 2024	Dec 14, 2024	Dec 26, 2024	Dec 31, 2024

Abstract

This study analyzes the improvement of student learning outcomes with the help of educaplay edugame on the material “Exclamation Mark” grade 2 SD N Plaosan. This study aims to determine the application of Educaplay digital edugame on the material “Exclamation Mark” in grade 2 SD Negeri Plaosan and to determine student learning outcomes through educaplay digital edugame on the material “Exclamation Mark” in grade 2 SD Negeri Plaosan. The method used is Classroom Action Research (PTK) involving 15 grade 2 students as samples. The data instrument techniques used were observation, interview, questionnaire, and test. Data were collected using pretest and posttest. The results showed that: (1) the learning process with the help of educaplay runs according to the lesson plan, (2) there is an increase in student learning outcomes through pretest and posttest, (3) student learning outcomes through educaplay increased from initially 40% of the number of students completed to 86.6% of students completed in Indonesian language subjects (4) the application of educaplay edugame is considered effective to improve the learning outcomes of grade 2 students in Indonesian language subjects.

Keywords: Learning Outcomes, Learning, Educaplay

Abstrak: Penelitian ini menganalisis peningkatan hasil belajar siswa berbantuan edugame educaplay pada materi “Tanda Seru” kelas 2 SD N Plaosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *edugame* digital *Educaplay* pada materi “Tanda Seru” pada kelas 2 SD Negeri Plaosan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui edugame digital educaplay pada materi “Tanda Seru” pada kelas 2 SD Negeri Plaosan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan 15 siswa kelas 2 sebagai sampel. Teknik instrumen data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, serta tes. Data dikumpulkan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pembelajaran dengan berbantuan *educaplay* berjalan sesuai rencana pembelajaran, (2) terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*, (3) hasil belajar siswa melalui *educaplay* meningkat dari yang awalnya 40% jumlah siswa tuntas menjadi 86,6% siswa tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (4) penerapan *edugame educaplay* dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Educaplay*, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat (Sajidan et al., 2020). Teknologi dalam dunia pendidikan dapat kita manfaatkan sebagai media pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan media pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya memungkinkan dapat menarik minat siswa lebih giat belajar terlebih media yang digunakan berupa game, dengan begitu hasil belajar ranah kognitif pada siswa akan lebih meningkat karena dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran (Thahir, 2021). Salah satu alat teknologi yang dimiliki pelajar secara umum yaitu *smartphone*, banyak dari kalangan siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain game atau melakukan berbagai hal yang tidak terlalu membantu mereka dalam belajar dan kebanyakan dari mereka tidak menyadarinya.

Edugame atau *game* edukasi merupakan sebuah aplikasi permainan pada *smartphone* atau alat teknologi lainnya yang memiliki fitur lebih mengarah pada aktivitas pembelajaran yang khusus dikembangkan untuk pendidikan (Rokhim et al., 2022). Faktanya sebagian besar penggunaan *smartphone* dikalangan pelajar lebih sering digunakan untuk bermain game, maka aplikasi edugames ini menjadi salah satu alternatif untuk merubah kebiasaan siswa bermain *game* yang tidak memiliki dampak positif menjadi bermain *game* yang memiliki dampak positif dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *edugames* dapat memberikan hasil yang baik pada

karakteristik kognitif, emosional, serta lingkungan sosial belajar siswa, jika aplikasi edugames diimplementasikan dengan metode yang baik dan tepat media aplikasi ini efektif untuk menciptakan pembelajaran berbasis permainan dalam bidang pendidikan (Griepl et al., 2020). Media pembelajaran dengan game juga dapat meningkatkan daya serap otak terhadap materi dan meningkatkan daya ingat, karena kecenderungan siswa yang sering bermain game membuat suatu kegiatan tersebut salah satu kegiatan yang berkesan dan akan tersimpan di memorinya.

Pembaharuan terhadap media pembelajaran yaitu dengan menggantinya dari media konvensional menjadi media yang lebih menyenangkan/interaktif ini sangat perlu digunakan untuk meningkatkan kualitas mengajar dan semakin tinggi pula motivasi siswa dalam belajar. Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang hanya tidak mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian (Azhar, 2018). Dalam pemanfaatan media interaktif ini banyak sekali pilihan yang sudah tersedia, bagaimana guru bisa memilih media yang cocok untuk peserta didiknya, salah satunya media pembelajaran interaktif melalui berbagai *edugames* yang memberikan kepada siswa berbagai permainan namun terdapat juga pembelajaran terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satunya edugames *educaplay*, yaitu media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran terutama Bahasa Indonesia. *Educaplay* merupakan media berbasis web yang mudah diakses tanpa harus login tanpa akun. *Educaplay* ini sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat, bermainnya bisa secara berkelompok atau individu. Media berbasis *web* bisa diaplikasikan saat pembelajaran online, jadi mudah bagi guru maupun siswa untuk memanfaatkan media *educaplay* sebagai media pembelajaran saat berlangsungnya proses belajar mengajar. *Educaplay* juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk dapat mengakses, sehingga dalam pemanfaatan media *educaplay* sebagai sarana dalam belajar dapat dimanfaatkan oleh guru guna menjadi kebutuhan belajar bagi siswa. Umumnya siswa di zaman sekarang sangat erat dengan game digital yang terdapat pada smartphone-nya masing-masing maka kemungkinan besar media pembelajaran berupa aplikasi game dapat mempengaruhi siswa lebih giat dalam belajar, dan memungkinkan dengan media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas 2 SD Negeri Plaosan ditemukan permasalahan pertama yaitu hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini dibuktikan pada hasil penilaian siswa. Permasalahan selanjutnya siswa sulit memahami bacaan yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa masih kurang dalam literasi, sehingga guru menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*, buku paket, dan terkadang *edugame* digital. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada wali kelas 2 SD Negeri Plaosan. *Edugame* digital yang digunakan oleh wali kelas 2 yaitu *edugame* menyusun kalimat, akan tetapi terdapat kendala mengenai fasilitas yang tidak memadai sehingga menjadi permasalahan yang selanjutnya. Respon siswa terhadap penggunaan *edugame* digital sangat antusias, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Maka dari itu penulis membuat rancangan penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Melalui *Educaplay* Pada Materi “Tanda Seru” Kelas 2 SD Negeri Plaosan. Berdasarkan rancangan penelitian tersebut, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi pada smartphone dengan unsur *edugame* digital dan diharapkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Plaosan Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo dengan subjek tindakannya adalah siswa kelas II Tahun 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang dengan kemampuan beragam. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 29 September – 29 November 2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/ siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa kelas 2 SD Negeri Plaosan. Data yang di peroleh dari lapangan selanjutnya di analisis dengan menggunakan teknik data kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman ada tiga metode dalam analisis data kualitatif, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan/verifikasi kesimpulan. Selain itu, teknik data kuantitatif juga digunakan pada

penelitian ini untuk menghitung tingkat keberhasilan dan keefektifan *educaplay* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Plaosan.

HASIL

Pelaksanaan Pra-siklus

Pada kegiatan pra-siklus, siswa diberikan pretest sebanyak 10 butir soal materi “Tanda Seru”. Pada materi tersebut siswa dikenalkan dengan pengertian, fungsi, menerapkan, serta memilih kalimat yang berhubungan dengan tanda seru. Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis perolehan hasil belajar sebelum diberi tindakan berupa *edugame educaplay*.

Tabel 1. Hasil belajar pra-siklus

KKTP	Frekuensi	Persentase	Keterangan
≥ 75	6	40%	Tuntas
KKTP	Frekuensi	Persentase	Keterangan
≤ 75	9	60%	Belum Tuntas
Jumlah siswa	15	100%	
Nilai Rata-rata	67		

Tabel diatas memperlihatkan bahwa, pada tahap prasiklus, nilai rata-rata kelas pada hasil pretest adalah 67. Dari 15 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75 , sementara 9 peserta didik lainnya mendapat nilai ≤ 75 . Data tersebut menunjukan bahwa, proporsi siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan siklus I sebagai langkah perbaikan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar belajar.

Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini, Tindakan yang diberikan ialah penerapan *educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Tanda Seru”. Setelah melakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran, tahap selanjutnya adalah memberikan post-test berupa 10 butir soal pilihan ganda. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah diterapkan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil belajar siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
60	1	6,6%	Belum Tuntas
70	4	26,6%	Belum Tuntas
80	4	26,6%	Tuntas
90	3	20%	Tuntas
100	3	20%	Tuntas
Jumlah siswa	15	100%	
Jumlah Belum Tuntas	5	33,3%	
Jumlah Tuntas	10	66,6%	
Nilai Rata-rata	82		

Dari tabel terlihat bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 82. Siswa yang memperoleh nilai tuntas atau di atas rata-rata adalah 80 hingga 100, namun terdapat pula siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata atau belum tuntas yaitu 60 hingga 70. Berdasarkan hal tersebut terdapat 1 siswa memperoleh nilai 60, 4 siswa memperoleh nilai 70, 4 siswa memperoleh nilai 80, 3 siswa memperoleh nilai 90, serta 3 siswa memperoleh nilai sempurna atau 100. Hal ini membuktikan bahwa, 10 siswa dari 15 siswa sudah berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan persentase 66,6%, sedangkan 5 siswa lainnya belum memenuhi KKTP atau belum tuntas dengan persentase 33,3%. Data siklus I membuktikan bahwa ada beberapa siswa yang telah mencapai nilai minimal yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75. Akan tetapi, jumlah siswa yang tuntas secara menyeluruh masih di bawah target 75%. Oleh karena itu, perlu dilakukan usaha peningkatan kualitas pembelajaran guna mencapai ketuntasan belajar yang lebih efektif.

Pelaksanaan Siklus II

Tahapan belajar siklus II juga dilakukan mengikuti kegiatan pembelajaran pada rancangan pembelajaran yang telah direvisi pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran yang dirancang tetap menerapkan *educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Tanda Seru”. Tindakan perbaikan pada siklus II lebih diarahkan pada upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Untu membangun komunikasi yang efektif, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga aktif melibatkan siswa melalui pertanyaan -pertanyaan pemantik, membimbing diskusi

kelompok, serta memberikan apresiasi berupa kegiatan *ice breaking* dan *reward* bagi peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil belajar siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
70	2	13,3%	Belum Tuntas
80	3	20%	Tuntas
90	3	20%	Tuntas
100	7	40%	Tuntas
Jumlah siswa	15	100%	
Jumlah Belum Tuntas	2	13,3%	
Jumlah Tuntas	13	86,6%	
Nilai Rata-rata	90		

Berdasarkan data pada tabel, rata-rata nilai siswa pada siklus II terjadi peningkatan signifikan mencapai 90, dengan rincian 2 siswa yang memperoleh nilai 70, 3 siswa memperoleh nilai 80, 3 siswa memperoleh nilai 90, dan 7 siswa memperoleh nilai sempurna, yaitu 100. Analisis data menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kelas V SD N Plaosan telah berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahkan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal di atas 85%. Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini merupakan bukti nyata bahwa perencanaan dan perbaikan yang dilakukan dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap perolehan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Nana Sudjana (dalam Kunandar, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Kunandar (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi atau materi pembelajaran maka diperlukan penilaian hasil belajar. Penilaian dapat digunakan sebagai acuan untuk melihat tingkat keberhasilan atau

efektivitas guru dalam pembelajaran. Penilaian hasil belajar ada tiga ranah kompetensi yang menjadi fokusnya yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Persentase ketuntasan hasil belajar terus meningkat dari pra-siklus hingga ke siklus II. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan yang signifikan pada presentase peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan hasil belajar. Pada tahap awal (pra-siklus), presentase ketuntasan hanya 40%. Namun, setelah dilakukan Tindakan (intervensi) pada siklus I, persentase ini meningkat menjadi 66,6% dan terus meningkat hingga mencapai 86,6% pada siklus II. Pada siklus II, peserta didik sudah terlibat aktif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi maupun penyelesaian proyek.

Educaplay adalah platform internasional yang menawarkan permainan edukatif untuk mengurangi kemonotonan dalam belajar. Para pendidik menggunakan Educaplay untuk merancang permainan edukasi interaktif bagi siswa guna meningkatkan hasil belajar. Platform ini diluncurkan pada tahun 2010 untuk meningkatkan interaktivitas program dan menciptakan berbagai permainan gratis untuk pengalaman belajar daring yang lebih menarik. Permainan edukasi menawarkan metode pembelajaran multimedia interaktif yang dapat disesuaikan, menggabungkan berbagai jenis permainan seperti petualangan, papan, kartu, peran, dan kuis. Educaplay ideal untuk kelas daring dan luring, menyediakan dimensi baru dalam pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif.

Penerapan educaplay dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Tanda Seru” dapat meningkatkan Hasil belajar siswa. Selain itu, proses pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan budaya membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar karena memungkinkan mereka membangun pengetahuan secara otentik melalui *educaplay*. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Setiawan Andri, Henry Praherdhiono, dan Sulthoni (2021) dengan judul “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi digital pada anak usia dini telah dievaluasi baik secara eksperimental, survei dan mixed method. Berbagai aplikasi game edukasi digital telah membawa lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas, merangsang perkembangan emosional dan mengembangkan psikomotor anak-anak. Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah memiliki tujuan yang sama yaitu penggunaan game edukasi digital dapat dijadikan sebagai sarana ataupun media pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan dan memotivasi anak artinya dapat merangsang minat belajar anak. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang dilakukan

Setiawan, dkk adalah literature review berbagai artikel yang salah satu metode yang digunakan dari beberapa artikel tersebut adalah metode eksperimen sama seperti metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Namun penelitian ini terfokus pada game edukasi digital yakni platform Educaplay untuk melihat bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada kelas 2 SD melalui edugame tersebut. Terlebih platform tersebut tampaknya belum ada penelitian di Indonesia yang menelitinya.

Penelitian Rifiyah Sayidah Riva, Ibnu Hurri, dan Leonita Siwiyanti (2020) dengan judul “Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah pada anak dinyatakan layak diproduksi dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Implementasi dari produk dapat membuat anak-anak tertarik untuk belajar melalui permainan dalam pengenalan huruf hijaiyah. Persamaannya adalah objek yang diteliti sama-sama game edukasi dan bagi anak usia dini. Perbedaannya yaitu penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dan lebih terfokus untuk menghasilkan aplikasi game edukasi yang telah diuji kelayakannya, sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen dan terfokus pada penggunaan platform Educaplay untuk melihat pengaruhnya terhadap minat belajar anak.

Skripsi yang ditulis oleh Purwaningsih Tri (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Eksploratory Discovery Pada Siswa Kelas IV SDN Demakijo. Peneliti tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Discovery. Persamaan skripsi ini sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mencari pembuktian sebuah model terhadap hasil belajar. Adapun perbedaannya ialah terletak pada setting penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu melalui edugame digital *educaplay*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Edugame educaplay dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Tanda Seru” dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Setiap siklus menunjukkan penurunan persentase peserta didik yang tidak tuntas, yang menunjukkan bahwa peserta didik berhasil mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Pada Pra-siklus, nilai rata-rata peserta didik

adalah 67 dengan tingkat keberhasilan klasikal sebesar 60%. Setelah siklus I diberikan Tindakan (intervensi), nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dan presentase ketuntasan klasikal mencapai 66,6%. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut dengan nilai rata-rata mencapai 90 dan presentase ketuntasan klasikal mencapai 86,6%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan edugame educaplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, Y. (2019). Tanda baca penanda kalimat dalam buku ajar bahasa indonesia sekolah dasar. *Tekstual*, 17(2), 56-61. <https://doi.org/10.33387/tekstual.v17i2.1788>
- Harahap, A. S., Fitriani, I. M., & Devita, Y. (2023). Pengaruh Media Edugame (Kartu Kuartet) terhadap Perilaku tentang Jajanan Sehat pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1), 291-304. <https://doi.org/10.37287/jppp.v5i1.1425>
- Hardian, R. (2019). Pengembangan mobile edugame matematika untuk meningkatkan kemampuan aritmatika dasar siswa SD kelas 4 dan 5. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 98-108. <https://ejournal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/311>
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Nisa, R. H., Nasution, A. F., Ananta, P. A., Barus, R. B., & Nasution, S. (2024). Penggunaan Tanda Seru Dan Tanda Hubung Dalam Bahasa Arab Dan Bahasa Indonesia: Analisis Komparatif. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 14-18. <https://gudangjurnal.com/index.php/gjmi/article/view/212>
- Nurrohman, A. (2021, July). Analisis edugame berbasis android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 2, No. 1). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan education game (EDUGAME) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1), 1-9. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/1560>
- Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of interactive learning media edugame using ADDIE model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1), 53-59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1>
- Rochana, T., & Wibawa, S. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 MATA PELAJARAN PKN MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTU QUIZIZZ DI SDN 1 TLETER. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1-9. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17565>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., Wicaksono, F., & Wibisono, A. D. R. (2021). peningkatan keterampilan mengajar Guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan baamboozle. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204. <https://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpendn>
- SARI, A. (2021). *Efektivitas Aplikasi Etno-Edugames untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS). <http://repository.unpas.ac.id/54409/>

- Setiawan, M. N. P., & Santosa, A. B. (2021). Studi Literatur Edugame Rpg Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(01), 27-34.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/37049>
- Syaftriandi, M. J., & Pratama, R. A. A. (2022). Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionsript 3.0. *Teknomatika*, 12(02), 187-198.
<https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/599>
- Wiguna, W. P., & Sudiarno, A. (2018). Rancang Bangun Edugame sebagai Upaya Peningkatan Safety Awareness Penumpang terhadap On Board Behaviour and Carried Things. *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), F151-F155.
<http://dx.doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28683>
- Wijayanti, S., Nurhuda, A., & Andrea, R. (2018). Edugame “Etam-Tainment” Pembelajaran Bahasa Kutai dengan Shuffle Random dan Agen Cerdas. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 7(3), 302-307.
<https://journal.ugm.ac.id/v3/JNTETI/article/view/2660>