

Sosialisasi Media Interaktif berbasis Aplikasi *Role Playing games* (RPG) bagi Guru SDN 5 Mendobarat

M Iqbal Arrosyad ^{[1]*}, Fandi Nugroho ^[2], Feri Ardiansah ^[3]

[1], [2], [3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

Email : [1*]muhammad.iqbalarrosyad@unmuhbabel.ac.id, [2] fandi.nugroho@unmuhbabel.ac.id,

[3]feri.ardiansah@unmuhbabel.ac.id

Received: 24/07/2024

Revised: 05/08/2024

Accepted: 05/08/2024

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dan manfaat penggunaan aplikasi RPG dalam pembelajaran kepada para guru. Metode pengabdian ini menggunakan sesi-sesi yang terstruktur, demonstrasi penggunaan aplikasi dalam konteks kelas, serta diskusi mengenai manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Responden kegiatan ini guru-guru di SDN 5 Mendo Barat. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara dan observasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa aplikasi RPG memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. RPG dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka melalui sistem reward, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif dan pemecahan masalah. Guru-guru yang mengikuti kegiatan ini mendapatkan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam pembelajaran sehari-hari mereka.

Kata kunci: Media Interaktif, Aplikasi Role Playing Games (RPG), Pembelajaran Inovatif

Abstract

This service activity aims to introduce teachers to the concept and benefits of using RPG applications in learning. Through structured sessions, participants are introduced to the basics of RPG, demonstrations of using the application in a classroom context, and discussions about its benefits in increasing student motivation and participation. Apart from that, this activity also discusses strategies for implementing RPG applications in the school curriculum. The results of this activity show that the RPG application has great potential to create a more interactive and enjoyable learning environment. RPGs can increase student engagement, motivate them through reward systems, and develop collaborative and problem-solving skills. Teachers who take part in this activity gain practical knowledge and skills to integrate this technology into their daily learning.

Keywords: Interactive Media, Role Playing Games (RPG) Applications, Innovative Learning

PENDAHULUAN

Dalam implementasi Kurikulum, teknologi media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memperoleh konsep pembelajaran secara luas serta beragam (Setiawan, 2018). Selain itu, teknologi juga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih luas dan terkini (Meidyanti et al., 2018). Memanfaatkan teknologi media pembelajaran dalam implementasi Kurikulum juga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan konsep digital yang di perlukan di daerah saat ini, keterampilan digital menjadi sangat penting karena hampir semua aspek kehidupan bergantung pada teknologi digital. Oleh karena itu, peserta didik perlu memperoleh keterampilan digital yang memadai agar dapat bersaing di era digital saat ini. Dalam konsep mengenal teknologi kita mengenal 'know' dan 'how', know yang dimaksud adalah konsep mengenal bahwa secara sadar manusia memiliki konsep perubahan yang jelas dan dapat dilihat nyata yaitu teknologi dan how adalah suatu konsep manusia mengetahui adanya teknologi, konsep itulah yang mempengaruhi manusia untuk memakai media teknologi untuk pembelajaran karena diharapkan memakai teknologi tersebut mampu membawa peserta didik mengenal konsep yang lebih luas.

Selain itu, teknologi juga dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang baik dan menarik serta menyenangkan (Divayana, 2017). Dalam implementasi Kurikulum, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi media untuk membuat prestasi, video atau animasi yang menarik untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran.

Berdasarkan pengumpulan data awal ditemukan bahwa keterbatasan Pengetahuan Teknologi di Kalangan Guru. Berdasarkan hasil observasi atau wawancara banyak guru di SDN 5 Mendobarat *mungkin* tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan media interaktif dan aplikasi RPG. Ini dapat menjadi hambatan dalam mengadopsi teknologi baru dan memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran.

Tingkat Keterampilan Digital yang Beragam menjadi tantangan utama dalam pengembangan strategi pendidikan digital. Berdasarkan hasil observasi atau wawancara. Guru-guru tersebut *mungkin* memiliki tingkat keterampilan digital yang berbeda-beda. Beberapa *mungkin* sudah terbiasa dengan teknologi modern, sedangkan yang lain *mungkin* memerlukan pelatihan tambahan untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis RPG dalam kurikulum mereka.

Kesiapan Infrastruktur dan Akses Teknologi menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan. SDN 5 Mendobarat menghadapi tantangan terkait infrastruktur teknologi dan akses internet yang memadai. Hal ini dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi aplikasi RPG dalam proses pembelajaran.

Penyesuaian Kurikulum dan Metode Pembelajaran merupakan langkah kritis dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Integrasi media interaktif berbasis RPG memerlukan penyesuaian dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang telah ada. Perubahan ini *mungkin* memerlukan dukungan tambahan dan pengembangan modul khusus untuk mendukung penggunaan teknologi baru.

Ekspektasi dan Harapan Stakeholder perlu dipertimbangkan dalam merancang kebijakan pendidikan digital yang inklusif dan berkelanjutan. Ekspektasi dari berbagai pihak seperti guru, siswa, orang tua, dan masyarakat setempat perlu dipertimbangkan. Memahami harapan mereka terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu dalam merancang program sosialisasi yang efektif.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek di atas, permasalahan yang muncul bisa mencakup tantangan dalam adopsi, penggunaan, dan integrasi teknologi media interaktif berbasis aplikasi RPG di lingkungan pendidikan SDN 5 Mendobarat. Dari hal tersebut solusi

yang efektif akan memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan pelatihan, dukungan infrastruktur, dan pengembangan kurikulum yang terintegrasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini *Tim pengabdian melakukan* melakukan sosialisasi konsep media teknologi itu sendiri untuk menstimulus guru guru terutama guru SD untuk dapat serta mampu mengembangkan konsep gagasan pembelajaran sendiri. Dalam konsep yang *Tim pengabdian melakukan* tawarkan di sosialisasi menggunakan RPG atau role play game sebagai suatu konsep media pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu siswa memperoleh konsep yang lebih baik dan luas sesuai dengan keinginan guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran. sosialisasi ini didasarkan pada pengembangan yang berfokus terhadap konsep pembelajaran guru. Dalam pengembangan guru didampingi melalui pengulangan, pembuatan media dan membuat konsep media untuk peserta didik yang membuat akan membuat pembelajaran lebih terarah dan terkonsep, serta didalam kelas jadi lebih menarik.

Tujuan Kegiatan ini untuk mengenalkan konsep dan manfaat media interaktif berbasis aplikasi Role Playing Games (RPG) kepada guru-guru SDN 5 Mendobarat. Dan Memperluas pemahaman guru-guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa

METODE

Metode kegiatan ini adalah berupa sosialisasi. Metode pelatihan dengan sosialisasi adalah pendekatan yang digunakan untuk mengedukasi dan melatih individu atau kelompok mengenai topik tertentu melalui penyampaian informasi secara langsung dan interaktif (Hadiansah et al., 2021). Dalam konteks ini, "sosialisasi" mengacu pada proses komunikasi yang bertujuan untuk memperkenalkan, menjelaskan, dan mempromosikan pemahaman serta adopsi suatu konsep, teknologi, atau praktek baru. Metode kegiatan ini adalah berupa sosialisasi, pemberian informasi kepada guru-guru mengenai media interaktif berbasis aplikasi role playing games (RPG) sebagai salah satu media pembelajaran untuk mempermudah proses PBM. Berikut tahapannya: Tahap Persiapan dengan kegiatan Survei dan Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran. Tahap Pelaksanaan, memberikan modul dan menjelaskan kepada guru-guru mengenai penggunaan media Interaktif berbasis aplikasi role playing games (RPG) untuk dibaca dan diikuti serta dipraktikkan oleh salah satu guru.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 di SDN 5 Mendobarat Mendobarat Kabupaten Bangka Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Alat yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa laptop, LCD proyektor, layar LCD, komputer serta modul.

Untuk melakukan kegiatan tersebut maka metode yang digunakan adalah Metode Ceramah. Metode ceramah adalah salah satu teknik pembelajaran yang digunakan oleh pengajar atau instruktur untuk menyampaikan informasi secara lisan kepada peserta didik atau audiens (Tohir et al., 2022). Metode ini sering digunakan dalam situasi di mana informasi harus disampaikan secara sistematis dan efisien kepada sejumlah besar peserta. Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada para guru bagaimana penggunaan media Interaktif berbasis aplikasi role playing games (RPG) untuk proses pembelajaran.

Metode selanjutnya adalah sesi tanya jawab. Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, disaat menerima penjelasan tentang sosialisasi media Interaktif berbasis aplikasi role playing games (RPG) pada saat mensimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak *mungkin* informasi mengenai penggunaan media interaktif berbasis aplikasi role playing games (RPG).

Metode selanjutnya adalah sesi simulasi. Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para guru untuk memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan materi yang telah diperoleh. Harapannya agar para guru benar-benar mengetahui dan memahami apakah guru dapat mengaplikasikan media Interaktif berbasis aplikasi role

playing games (RPG) dalam proses pembelajaran apabila ada hal yang belum dipahami dapat dipecahkan permasalahan dengan cara memberikan panduan dalam bentuk teks atau video.

Metode terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi digunakan untuk menilai parameter keefektifan kegiatan pendidikan yang telah dilakukan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi ini adalah tahap akhir yang sangat memberikan kontribusi yang penting dalam pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan "Sosialisasi Media Interaktif berbasis Aplikasi Role Playing Games (RPG) bagi Guru SDN 5 Mendobarat" bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman para guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Melalui sesi-sesi yang terstruktur, para peserta akan diperkenalkan pada konsep aplikasi Role Playing Games (RPG) serta manfaatnya dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Sesi-sesi ini tidak hanya berfokus pada pengenalan konsep, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk secara langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi RPG dalam pembelajaran sehari-hari mereka. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan mendukung di SDN 5 Mendobarat.

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahap dan sesi, termasuk pembukaan, pengenalan media interaktif berbasis RPG, serta pembahasan manfaat dan implementasinya. Seperti yang disampaikan Indartiwi et al (2020) bahwa kegiatan pengabdian dapat dilakukan dengan tahap sosialisasi, penyampaian materi dan pemberian evaluasi. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan secara terinci sebagai berikut.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dan manfaat media interaktif berbasis aplikasi Role Playing Games (RPG) kepada guru-guru SDN 5 Mendobarat. Dalam sesi ini, para guru akan diperkenalkan pada dasar-dasar RPG sebagai alat pembelajaran, termasuk cara kerjanya dan bagaimana penggunaannya dapat menghidupkan suasana kelas. RPG, yang biasanya dikenal dalam konteks permainan, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang minat dan partisipasi siswa. Dengan memahami cara mengintegrasikan RPG ke dalam kurikulum, guru-guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis (Anggraini & Sukartono, 2022) dan menyenangkan bagi siswa (Fatmah et al., 2016), yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman (Tohir et al., 2022) dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran (Dewi et al., 2018).

Selain mengenalkan konsep dasar RPG, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperluas pemahaman guru-guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan modern, dan aplikasi seperti RPG dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung strategi pengajaran yang inovatif. Dengan memanfaatkan media interaktif ini, guru-guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang dapat membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan terlibat. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat mengadopsi dan mengimplementasikan teknologi tersebut dalam kelas mereka, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Rangkaian Kegiatan, Pembukaan: Sambutan dan pengenalan tujuan kegiatan oleh kepala sekolah atau tim pengabdian. Sesi 1: Pengenalan Media Interaktif berbasis RPG. Penjelasan tentang konsep dan karakteristik aplikasi Role Playing Games (RPG). Demonstrasi penggunaan aplikasi RPG dalam konteks pembelajaran di kelas.

Aplikasi Role Playing Games (RPG) dalam konteks pembelajaran adalah alat interaktif yang menggunakan elemen permainan untuk mengajarkan materi kepada siswa (Arrosyad & Nugroho, 2021). Konsep dasar RPG melibatkan pemain yang memerankan karakter fiksi dalam dunia imajiner, di mana mereka menjalankan misi, berinteraksi dengan karakter lain, dan menghadapi tantangan yang memerlukan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran, konsep ini diterapkan dengan menciptakan cerita atau skenario yang relevan dengan materi

pelajaran (Arrosyad et al., 2023), di mana siswa dapat terlibat secara aktif dan kreatif (Arrosyad & Nugroho, 2022). Karakteristik utama dari aplikasi RPG meliputi narasi yang kuat, interaktivitas tinggi, dan sistem reward atau penghargaan yang mendorong motivasi siswa untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan.

Demonstrasi penggunaan aplikasi RPG dalam konteks pembelajaran di kelas dimulai dengan penjelasan tentang bagaimana aplikasi ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum. Guru dapat membuat skenario permainan yang sesuai dengan topik pelajaran, seperti sejarah, sains, atau bahasa. Misalnya, dalam pelajaran sejarah, siswa bisa memerankan karakter dari masa lalu dan menjalani peristiwa sejarah penting, sementara dalam pelajaran sains, mereka bisa menjelajahi dunia mikroorganisme sebagai ilmuwan. Demonstrasi ini juga mencakup cara menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi, seperti sistem quest (misi) dan dialog interaktif, untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu. Guru akan menunjukkan bagaimana memulai permainan, memilih karakter, dan menjalankan misi yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, demonstrasi ini menekankan pada manfaat praktis dari penggunaan aplikasi RPG di kelas. Aplikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik (Wildana, 2020), tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis (Gunawan et al., 2021). Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi, yang dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman materi. Selain itu, elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan dapat digunakan untuk memberikan umpan balik positif dan memacu siswa untuk terus belajar. Demonstrasi ini juga menunjukkan bagaimana guru dapat memantau kemajuan siswa melalui aplikasi, memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan, dan menilai hasil belajar secara lebih dinamis dan berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi RPG dalam pembelajaran menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 5 Mendobarat.

Sesi 2: Manfaat dan Implementasi. Diskusi mengenai potensi manfaat penggunaan aplikasi RPG dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Strategi implementasi aplikasi RPG dalam kurikulum pembelajaran di SDN 5 Mendobarat.

Sesi 2 dalam kegiatan ini akan membahas secara mendalam manfaat penggunaan aplikasi Role Playing Games (RPG) dalam pembelajaran, serta strategi implementasinya di SDN 5 Mendobarat. Salah satu manfaat utama dari penggunaan aplikasi RPG adalah peningkatan motivasi siswa (Sulfemi & Mayasari, 2019). RPG memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi karena mereka merasa terlibat langsung dalam cerita dan misi permainan. Selain itu, sistem reward atau penghargaan dalam RPG dapat memberikan rasa pencapaian dan pengakuan yang mendorong siswa untuk terus belajar dan berusaha lebih baik. Dengan demikian, RPG dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Diskusi mengenai manfaat ini juga akan mencakup bagaimana aplikasi RPG dapat mendorong keterampilan kolaboratif dan pemecahan masalah. Dalam permainan RPG, siswa sering kali harus bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan misi atau tantangan, yang melatih mereka untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan mengembangkan strategi bersama. Situasi-situasi ini mensimulasikan lingkungan kerja nyata, di mana keterampilan kolaboratif sangat penting. Selain itu, RPG mengharuskan siswa untuk membuat keputusan, merencanakan langkah-langkah, dan menyelesaikan masalah kompleks, yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, penggunaan aplikasi RPG tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan penting yang bermanfaat bagi masa depan mereka.

Strategi implementasi aplikasi RPG dalam kurikulum pembelajaran di SDN 5 Mendobarat memerlukan perencanaan yang matang dan kolaborasi antara guru dan pengembang aplikasi. Langkah pertama adalah mengidentifikasi materi pelajaran yang paling

cocok untuk diintegrasikan dengan RPG. Guru perlu merancang skenario permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa elemen-elemen permainan mendukung pemahaman konsep yang diajarkan. Pelatihan bagi guru juga sangat penting, sehingga mereka dapat menggunakan aplikasi dengan efektif dan memandu siswa dalam permainan. Selain itu, evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk menilai efektivitas penggunaan RPG dalam pembelajaran dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Dengan strategi yang tepat, aplikasi RPG dapat diimplementasikan secara berhasil di SDN 5 Mendobarat, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa.

Penutup dari kegiatan ini mencakup evaluasi keseluruhan kegiatan dan tanggapan dari para peserta. Evaluasi dilakukan untuk menilai seberapa efektif pelatihan dalam mencapai tujuannya, serta mengumpulkan masukan dari peserta mengenai pengalaman mereka selama sesi berlangsung. Tanggapan peserta sangat positif, menunjukkan bahwa mereka merasa pelatihan ini bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Kesimpulan dari kegiatan ini menyatakan bahwa aplikasi RPG memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SDN 5 Mendobarat. Peserta pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan media interaktif berbasis RPG, pemahaman yang lebih baik mengenai cara mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum, serta keterampilan dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan yang telah diberikan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui aplikasi RPG, memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dan manfaat media interaktif ini, guru-guru di SDN 5 Mendobarat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Sesi-sesi yang diadakan tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tetapi juga praktik langsung, yang membantu guru merasa lebih percaya diri dalam mengimplementasikan teknologi ini dalam kelas mereka.

Selain manfaat yang diperoleh siswa, peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta pelatihan juga sangat signifikan. Guru-guru di SDN 5 Mendobarat menjadi lebih terampil dalam merancang dan menggunakan aplikasi RPG sebagai alat pembelajaran yang efektif. Mereka belajar bagaimana menyesuaikan konten permainan dengan kurikulum yang ada dan cara mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran yang mendukung tujuan pendidikan. Dengan menerapkan teknik permainan berbasis RPG, mereka mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Peserta pelatihan juga meningkatkan pemahaman mereka tentang cara memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Mereka memperoleh keterampilan dalam mengelola dinamika kelas dan memotivasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan elemen kompetisi dan kolaborasi dalam permainan, para guru mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan peserta tentang teknologi pendidikan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis untuk menerapkan metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6378–6384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1758>
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot : Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/simpati.v1i3.212> Analisis
- Dewi, N. S., Ramli, M., & Rinanto, Y. (2018). Penerapan Penelitian Tindakan Kelas Cooperative Learning Tipe Peer Teaching untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Biologi An Action Research of Assembling Cooperative Learning Type Peer Teaching to Increase Student Engagement in Biology. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 7(2), 10–16. <https://jurnal.uns.ac.id/pdg/article/view/27622/19070>
- Divayana, D. G. H. (2017). Evaluasi Pemanfaatan E-Learning di Universitas Teknologi Indonesia Menggunakan Model CSE-UCLA. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 280–289. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.12853>
- Fatmah, A. N., Jumadi, O., & Junda, M. (2016). Pengaruh Strategi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 1, 59–64. https://www.google.com/search?q=jurnal+mengembangkan+belajar+dan+pembelajaran+yang+aktif+bagi+para+siswa+SD&rlz=1C1CHBD_enID839ID839&oq=jurnal+mengembangkan+belajar+dan+pembelajaran+yang+aktif+bagi+para+siswa+SD&aqs=chrome..69i57.67112j0j7&sourceid=chrome
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>
- Hadiansah, D., Pringgandinie, D. R., Winarti, A., Astuti, L., Putra, F. S. D., & Rahaju, A. (2021). SOSIALISASI PEMANFATAAN APLIKASI MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA TK AL-ZHARUFA KOTA CIMAHI. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.31943/abdi.v3i1.33>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0,”* 2(1), 28–31. <https://bit.ly/3vhcWFW>
- Meidyanti, W. E., Kanton, S., Tiara, & Sutrisno, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 123–129. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/20273>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbolika.v4i1.1474>
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification

- Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>
- Tohir, M., Saputra, A., Iqbal Arrosyad, M., Juniati Lathiifah, I., Nurjanah, Yurdayanti, Apriani, F., & Khilmi Ayu Firdausi, D. (2022). Meningkatkan Kesadaran Pentingnya Pendidikan Melalui Seminar Parenting Di Desa Batu Beriga. *AbdiMuh*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.35438/abdimuh.v3i1.193>
- Wildana, M. N. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2524–2535.