



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 2, Tahun 2024, pp 242-249
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi bagi Guru SLB se-Kota Jambi

**Hedia Rizki^{1*}, Ali Murtadlo², Elis Muslimah Nuraida³, Fitri Kumala Dewi⁴,
Meirisa Sahanata⁵**

Tadris Matematika, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, Indonesia^{1,2,3,4,5}
Email: hediarizki@uinjambi.ac.id^{1*}

Abstrak

Kemampuan seorang guru dalam membuat dan memilih media pembelajaran sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan hasil belajar siswa. Khususnya guru yang mengajar di Sekolah Luar Biasa (SLB). Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif masih kurang. Dari hasil survey awal, hanya 35% guru SLB yang mengaku pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran. Solusi yang diberikan dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pendampingan pelatihan game edukasi. Tujuan pelatihan ini adalah, (1) mengenalkan dan melatih guru-guru SLB menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi yang interaktif, (2) membuat produk media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, (3) mengetahui respon guru terhadap pelaksanaan pendampingan pelatihan media pembelajaran berbasis game edukasi. Pendekatan PkM yang dilakukan pada pelatihan ini adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang dilaksanakan pada Oktober-November 2023. Peserta pelatihan adalah guru SLB se-Kota Jambi yang berjumlah 15 orang. Media pembelajaran berbasis game edukasi yang dilatih adalah wordwall dan kahoot. Data evaluasi dari hasil kegiatan PkM menunjukkan persepsi yang positif terhadap kegiatan ini baik dari segi tujuan pelatihan, materi pelatihan, dan instruktur yang memberikan pelatihan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dengan rata-rata jawaban sangat setuju dan setuju.

Kata Kunci: *game edukasi, guru SLB, kahoot, wordwall.*

Abstract

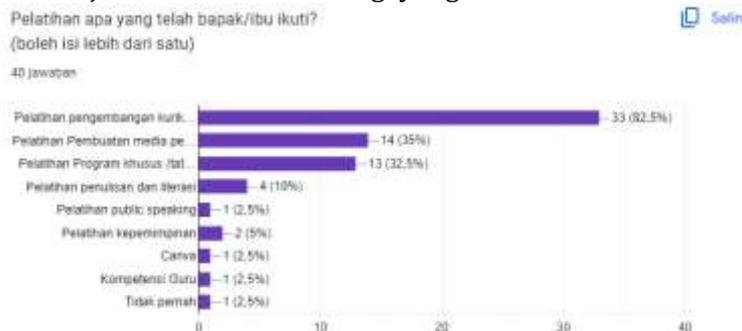
The ability of a teacher to create and choose learning media plays an important role in determining the success of student learning outcomes. Especially teachers who teach at Special Schools (SLB). However, the use of interactive learning media is still lacking. From the initial survey results, only 35% of SLB teachers claimed to have attended training in making learning media. The solution provided in this Community Service (PkM) activity is educational game training assistance. The objectives of this training are, (1) introducing and training SLB teachers using interactive educational game-based learning media applications, (2) creating educational game-based learning media products that can be applied in learning, (3) knowing teacher responses to the implementation of educational game-based learning media training assistance. The PKM approach carried out in this training is *Participatory Action Research* (PAR) which will be carried out in October-November 2023. The training participants were 15 SLB teachers throughout Jambi City. The educational game-based learning media that are trained are wordwall and kahoot. Evaluation data from the results of PKM activities show a positive perception of this activity both in terms of training objectives, training materials, and instructors who provide training. This can be seen from the evaluation results with the average answer strongly agreeing and agreeing.

Keywords: *educational games, special education teacher, kahoot, wordwall.*

Copyright:Hedia Rizki, Ali Murtadlo, Elis Muslimah Nuraida, Fitri Kumala Dewi,
Meirisa Sahanata

PENDAHULUAN

Tantangan yang dialami guru-guru dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Luar Biasa (SLB), yaitu bagaimana cara mengemas kegiatan pembelajaran yang menggembirakan dengan memanfaatkan sarana belajar berbasis teknologi. Pemanfaatan sarana belajar berbasis teknologi ini mendukung 3 layanan utama pada SLB, yakni kemampuan, kelemahan, dan kebutuhan siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Mustafa & Zulfitriah, 2021). Hal yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menggembirakan salah satunya ialah menyediakan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang menarik.



Gambar 1. Hasil survey pelatihan yang pernah diikuti

Berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh tim pengabdian yang diberikan secara *online* dengan mengisi *google form* kepada enam sekolah yang diisi oleh guru-guru SLB se-Kota Jambi. Hasilnya, pelatihan yang paling sering diikuti adalah pelatihan pengembangan kurikulum, yaitu sebesar 82,5%. Sedangkan pelatihan mengenai pemanfaatan media pembelajaran hanya sebesar 35%. Sehingga, Hal ini menjadi tantangan bagi guru, dimana sebagian guru kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT saat membelajarkan materi. Hal ini sesuai dengan hasil survey awal mengenai penyebab guru belum menggunakan media saat pembelajaran. Sebanyak 17,9% menjawab bahwa belum mengetahui cara menggunakannya. Persentase yang sama menjawab tidak ada waktu untuk membuatnya. Dalam penelitian (Sari & Yarza, 2021) menyebutkan bahwa masih ada guru yang belum dapat berdamai dengan perubahan pola pembelajaran saat ini serta masih kurangnya pengetahuan tentang kebermanfaatan media berbasis teknologi.



Gambar 2. Hasil survey awal penyebab belum menggunakan media pembelajaran

Beranjak dari hasil survey tersebut dan melihat pentingnya mengoptimalkan potensi siswa salah satunya dengan memanfaatkan ketersediaan sumber daya yang ada di lingkungan belajarnya, yaitu dengan memanfaatkan media berbasis teknologi. Tim pengabdian membuat pendampingan media pembelajaran berbasis game edukasi.

Dipilihnya game edukasi sebagai sarana pembelajaran karena pembelajaran berbasis teknologi dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan pembelajaran efektif, efisien, dan menggembirakan, serta interaktif dan mudah diakses, diantaranya ialah *kahoot*, *wordwall*, *quizizz*, dan *schoolology* (Nenohai et al., 2021). Lebih lanjut, pada penelitian (Rahmawati, 2018) menelaah tentang pengaruh model pembelajaran langsung dengan media Wordwall terhadap pemahaman kosakata untuk anak tunarungu. Hasilnya, ditemukan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran langsung media Wordwall terhadap pemahaman kosakata anak tunarungu. Selain itu, guru dapat memilih beberapa fitur yang tersedia untuk membuat soal. Jenis soal yang bisa didesain bisa berupa soal uraian, pilihan ganda, menjodohkan, anagram, acak kata, dan kuis. Wordwall juga memberikan kesempatan bagi guru menampilkan berbagai kreasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru lain sebagai referensi saat menyusun, merancang dan mengembangkan media pembelajaran (Wafiqni & Putri, 2021).



Gambar 3. Hasil survey pelatihan pembuatan media pembelajaran

Dari hasil survey menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran yang pernah diikuti, persentase paling tinggi adalah canva, yaitu sebesar 72,5%. Media wordwall pernah diikuti sebesar 10%, kemudian MS 365 sebanyak 10%, dan kahoot sebanyak 7,5%. Media pembelajaran berbasis game edukasi yang dipilih oleh tim pengabdian adalah wordwall dan kahoot. Menurut penelitian (Pradani, 2022) media wordwall mempermudah siswa dalam mencermati materi pelajaran saat offline dan online. Media kahoot juga memberikan efek pembelajaran yang positif, membuat pembelajaran itu sendiri menjadi lebih menyenangkan. Terlihat dari hasil tanggapan responden survey dengan tingkat akurasi sebesar 89,4% menurut penelitian (Febriani Chandra & Yuhelman, 2023). Selain itu, menurut (Andari, 2020) pembelajaran menggunakan Kahoot! memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan menggunakan powerpoint.

Dari penjelasan kondisi saat ini, oleh sebab itu guru harusnya sudah mengetahui terlebih dahulu pengetahuan tentang revolusi 4.0. Selanjutnya, guru idealnya diberikan pelatihan-pelatihan atau workshop yang disesuaikan dengan kondisi kebutuhan kelas pembelajaran atau kondisi kebutuhan anak didiknya di sekolah. Akan tetapi, belum ada kegiatan pembuatan media pembelajaran yang inovatif. Mengingat pentingnya media pembelajaran guna menunjang dan meningkatkan pembelajaran peserta didik, maka perlu dilakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran game edukasi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar guru SLB dapat mengaplikasikan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam pembelajaran, menghasilkan produk berupa games edukasi berbasis wordwall dan kahoot, serta menguatkan kompetensi yang dimiliki guru SLB se-Kota Jambi. Selanjutnya, setelah pelaksanaan pengabdian ini peserta dapat mengimplementasikannya di masing-masing sekolah asal.

METODE

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan di Aula Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Sasaran pengabdian adalah guru SLB se-Kota Jambi baik negeri maupun swasta. Adapun sekolah yang terlibat adalah SLB Negeri 1 Kota Jambi, SLB Negeri 2 Kota Jambi, SLB Harapan Mulia, SLB Bungong Jeumpa, SLB Buah Hati, dan SLBIT Al Muiz. Jumlah peserta dari enam SLB tersebut adalah 15 orang. Metode yang diterapkan dalam pendampingan pelatihan media pembelajaran game edukasi ini adalah dengan menerapkan *Participatory Action Research* (PAR) dalam bentuk presentasi, praktik, dan evaluasi. Metode partisipasi ini merupakan metode dengan melibatkan secara aktif mitra binaan dalam kegiatan (Suryani & Purwanti, 2019). Adapun alur pengabdian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 4. Alur pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pra persiapan dilakukan untuk menggali informasi kebutuhan pelatihan dan melihat kesenjangan (*gap analysis*). Sehingga pelatihan yang dibuat memang dibutuhkan dan menjadi

tindakan solutif melalui pengabdian berbasis penelitian (riset). Survey awal dilaksanakan secara *online* dengan memberikan link google form kepada guru dan sekolah yang direncanakan akan menjadi peserta pengabdian.

Tahap selanjutnya adalah tahap persiapan. Pada tahap ini ditentukan bentuk pelaksanaan, sasaran kegiatan pengabdian, dan penetapan materi pelatihan. Kemudian, tahap pelaksanaan yang dilakukan meliputi, memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran game edukasi secara tatap muka. Lalu, memberikan tugas kepada peserta untuk mendesain game interaktif berbasis *wordwall* dan *kahoot* sesuai dengan ketunaan peserta didik atau kelas yang diajarkan oleh guru tersebut. Selanjutnya, setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya secara *online* melalui *zoom meeting*. Setiap peserta yang menampilkan hasil desain game interaktif, akan diberikan umpan balik atau saran untuk perbaikan selanjutnya.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan pendampingan dan presentasi peserta dengan cara peserta mengisi instrument yang telah disiapkan. Instrument tersebut dibagikan secara *online* dengan memberikan *link* google form. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat tanggapan peserta terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta pelatihan pendampingan media pembelajaran game edukasi bagi guru SLB se-Kota Jambi adalah 15 orang dan memiliki profil yang relatif sama. Penggambaran profil peserta ini dilihat dari aspek latar belakang pendidikan dan usia sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Peserta Pelatihan Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan

No.	Latar Belakang Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Pendidikan D3	0	0%
2	Pendidikan Sarjana (S1)	13	86,7%
3	Pendidikan Magister (S2)	2	13,3%
Jumlah		15	100%

Latar belakang pendidikan penting untuk dipetakan. Hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan seseorang sedikit banyak mempengaruhi cara berpikir dan menyikapi permasalahan yang muncul (Rahmah et al., 2022). Walaupun banyak faktor lain yang juga ikut mempengaruhi seseorang dalam bertindak. Hal ini juga berhubungan bahwa guru merupakan fasilitator para siswa dalam pembelajaran yang bertujuan mengoptimalkan dan membimbing seluruh potensi akademis dan non-akademis (Mustafa & Zulfitriah, 2021).

Tabel 2. Peserta Pelatihan Berdasarkan Usia

No.	Tingkat Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	21-40	13	86,7
2	41-60	2	13,3
Jumlah		15	100

Berdasarkan tingkat sebaran usia guru SLB yang mengikuti pendampingan, peserta dengan rentang usia 21 sampai 40 tahun sebanyak 13 orang dengan persentase sebesar 86,7%. Dua orang berada dalam kelompok usia 41-60 terhitung 13,3%. Menurut Hurlock (Rahmah et al., 2022) kategori responden di atas termasuk dalam kategori dewasa awal dan dewasa menengah. Peserta pengabdian cukup didominasi dengan kategori dewasa. Keadaan ini mewakili kematangan peserta dalam hal pengalaman, keinginan mempelajari hal baru, dan pengambilan keputusan (Rahmah et al., 2022). Masa dewasa menengah mewakili tingkat kematangan yang lebih tinggi. Pemetaan profil diperlukan agar peneliti dapat merencanakan bentuk pengemasan pesan seperti apa yang dilakukan.

Pelaksanaan Pendampingan Pelatihan Game Edukasi bagi Guru SLB se-Kota Jambi ini telah dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2023 di Aula Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pelaksanaan pendampingan ini dilakukan dengan metode pemaparan materi, tanya jawab, dan praktik. Materi game edukasi yang diberikan adalah *wordwall* dan *Kahoot*.



Gambar 5. Pelaksanaan Pendampingan Pelatihan Game Edukasi bagi Guru SLB se-Kota Jambi

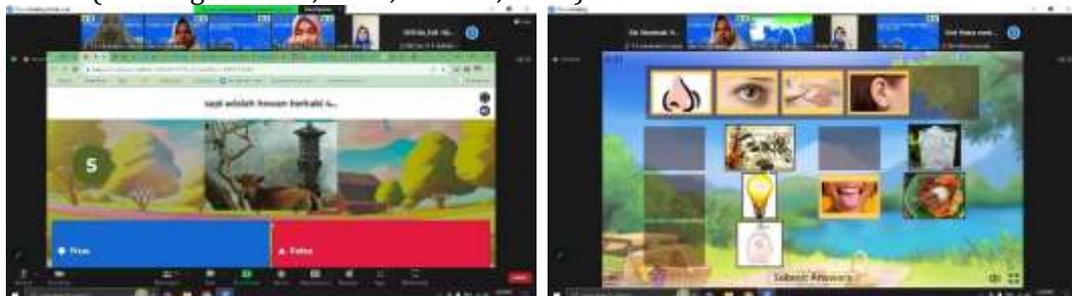
Materi yang diberikan adalah wordwall dan kahoot, yang terdiri dari: (a) pembuatan akun wordwall, (b) membuat desain wordwall, (c) cara bermain wordwall, (d) pembuatan akun kahoot, (e) membuat desain kahoot, dan (f) cara bermain kahoot. Setelah pemaparan materi. Selanjutnya, peserta diberikan waktu untuk mendesain game sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didiknya.

Ketersediaan wordwall yang merupakan aplikasi berbasis website dapat dimanfaatkan saat menyusun materi pelajaran yang menggembarakan dengan membuat materi pembelajaran berbasis game seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Penelitian (Sari & Yarza, 2021) menyatakan beberapa kelebihan wordwall dimana game yang telah disusun bisa didistribusikan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun media lainnya. Sejalan dengan (Pradani, 2022) yang menuliskan media wordwall mempermudah siswa dalam mencermati materi pelajaran saat offline dan online.



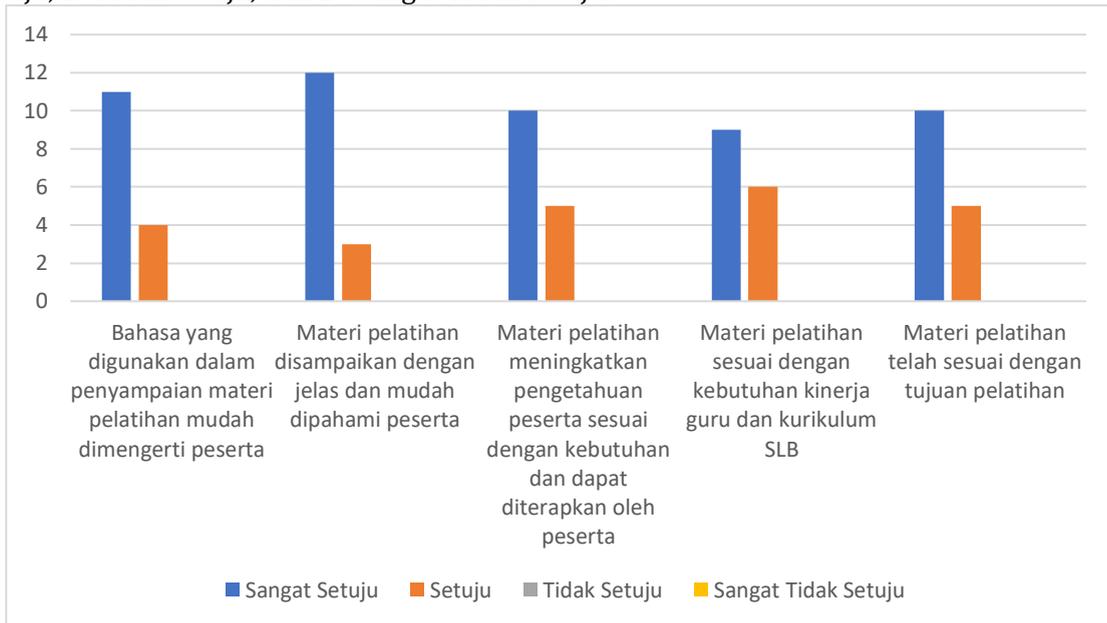
Gambar 6. Materi Pendampingan Pelatihan Game Edukasi bagi Guru SLB se-Kota Jambi

Setelah peserta mendesain game, dilanjutkan dengan presentasi hasil yang dilaksanakan pada tanggal 04 November 2023 secara *online* mealui *zoom meeting*. Masing-masing peserta menampilkan hasil hasil media pembelajaran berbasis game edukasi berbasis wordwall dan kahoot. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa setiap peserta telah menguasai web aplikasi berbasis kuis tersebut. Beberapa peserta telah menerapkannya kepada peserta didik dan mendapatkan respon positif. Hal ini dikarenakan pemakaian media games seperti Kahoot dapat mempengaruhi keaktifan siswa ketika belajar (Lestari, M., Darminto, B. P., & Wibowo, 2021). Selain itu, media Wordwall mempermudah dan membuat guru bebas berinteraksi dengan siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga menjadikan proses belajar menjadi lebih komunikatif (Pamungkas et al., 2021; Sutisna, 2020).



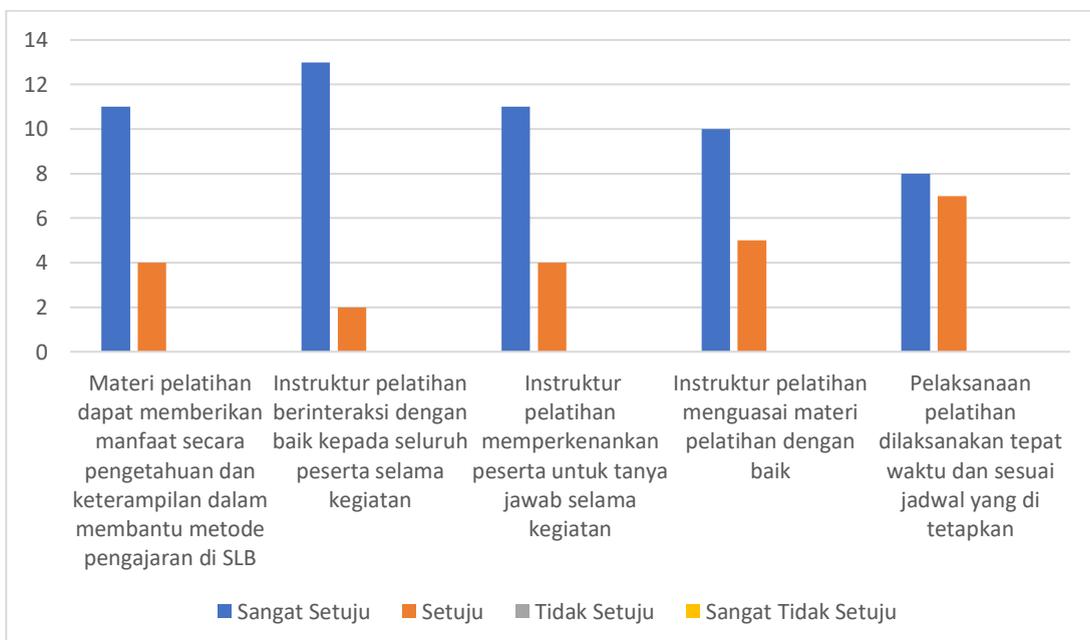
Gambar 7. Presentasi Media Pembelajaran Game Edukasi oleh Peserta

Setelah presentasi oleh peserta, tim pengabdian memberikan *feedback* berupa saran atau komentar untuk perbaikan media pembelajaran game edukasi untuk selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah evaluasi, tim pengabdian memberikan kuesioner yang dibagikan secara *online* kepada peserta. Peserta mengisi link yang telah dibagikan dengan skala 4=Sangat Setuju, 3= Setuju, 2=Tidak Setuju, dan 1= Sangat Tidak Setuju.



Gambar 8. Hasil evaluasi pendampingan pelatihan game edukasi bagi guru SLB

Dari bagan tersebut dapat dilihat bahwa pemaparan materi disampaikan dengan bahasa yang mudah dan dapat dimengerti oleh peserta, materi disampaikan dengan jelas, dan materi pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan peserta sesuai dengan kebutuhan peserta (guru) sehingga dapat diterapkan oleh peserta dalam pembelajaran. Materi pelatihan juga sesuai dengan kebutuhan kinerja guru dan kurikulum SLB dan sesuai dengan tujuan pelatihan.



Gambar 9. Hasil evaluasi pendampingan pelatihan game edukasi bagi guru SLB

Dari diagram tersebut, dapat terlihat bahwa 11 orang peserta pelatihan setuju bahwa materi pelatihan dapat memberikan manfaat secara pengetahuan dan keterampilan dalam membantu metode pengajaran di SLB. Dari segi instruktur atau pemateri yang memaparkan materi, 13 orang sangat setuju bahwa instruktur pelatihan mampu berinteraksi baik kepada peserta selama kegiatan, 11 orang sangat setuju bahwa instruktur pelatihan memperkenalkan peserta untuk tanya jawab selama kegiatan, dan 10 orang sangat setuju instruktur pelatihan menguasai materi pelatihan dengan baik.

Hal ini menandakan bahwa peserta merasa puas terhadap pemateri dan mengapresiasi kreativitas yang ditunjukkan pemateri. Faktor internal yang mempengaruhi hasil pelatihan

adalah kreativitas guru atau fasilitator (Rasam et al., 2018). Kegiatan atau aktivitas pelayanan memerlukan pemahaman tentang layanan pelatihan dan interaksi dengan peserta pelatihan (Tandung, A. L., Bijang & Banto, 2021). Dalam pelatihan ini, peserta merasa puas dengan kinerja instruktur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengabdian yang telah dilakukan oleh pelaksana pengabdian, maka dapat disimpulkan bahwa pendampingan pelatihan media pembelajaran game edukasi bagi guru SLB mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan bagi guru SLB se-Kota Jambi. Hal ini dikarenakan aplikasi game edukasi berbasis kuis ini merupakan media yang interaktif dan cocok digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, peserta juga berhasil membuat dan mengembangkan media pembelajaran berupa game interaktif pada akhir pelatihan. Peserta juga memberikan persepsi yang positif terhadap kegiatan ini baik dari segi tujuan pelatihan, materi pelatihan, dan instruktur yang memberikan pelatihan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dengan rata-rata jawaban sangat setuju dan setuju.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada LPPM UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah mendanai pengabdian kepada masyarakat Nomor 2208 Tahun 2023 pada tanggal 30 Agustus 2023. Terima kasih juga diucapkan untuk guru-guru SLB se-Kota Jambi, yaitu SLBN 1 Kota Jambi, SLBN 2 Kota Jambi, SLB Harapan Mulia, SLB Bungong Jeumpa, SLBIT Al Muiz, dan SLB Buah Hati sebagai peserta yang terlibat atas kerja sama yang baik selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
- Febriani Chandra, M., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Lestari, M., Darminto, B. P., & Wibowo, T. (2021). Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar. *Eksakta : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Mipa*, 6(51–57).
- Mustafa, M., & Zulfitriah, Z. (2021). PKM Pelatihan PTK Bagi Guru SLB Negeri Jenebbsa. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 168–172. <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/25920%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/viewFile/25920/13112>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 136–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rahmah, N., Nursyamsi, & Subhan. (2022). Pendampingan pembuatan alat permainan edukatif (APE) matematika bagi guru PAUD di Kelurahan Balandai Kota Palopo. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(1), 137–153. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i1.4345>
- Rahmawati, L. N. M. (2018). Model Pembelajaran Langsung Bermedia Word Wall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I Di SDLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2), 1–22.
- Rasam, F., Interdiana, A., Sari, C., Program, D., Pendidikan, S., Universitas, E., Pgri, I., Tujuan, A., Menengah, S., Jakarta, K., & Kunci, K. (2018). Peran Kreativitas guru dalam penggunaan media belajar. *Research and Development Journal Of Education*, 5(1), 95–113.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat*

- Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 148. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i2.1486>
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Tandung, A. L., Bijang, O. L., & Banto, P. (2021). Tingkat Kepuasan Dosen Terhadap Layanan Pelatihan. *Hengkara Majaya Journal*, 2(1), 29–34.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar(Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.