

DOI: <https://doi.org/10.51179/pkm.v8i3.3700>

Dissemination on the Use of Web-Based Educational Games to Enhance Student Learning Interest at UPTD SD Negeri 4 Bireuen, Kota Juang District, Bireuen Regency

Sosialisasi Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di UPTD SD Negeri 4 Bireuen Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen

**Afkar^{1*}, Lisa Sabitillah¹, Rasyidah¹, Juniman¹, Nuriman¹,
 Juliana Safitri¹, Rambang Muharramsyah², Nadia Aldyza³**

¹ Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Almuslim, Bireuen

² Program Studi Pendidikan IPS Pascasarjana Universitas Almuslim, Bireuen

³ Prodi Pendidikan Biologi Universitas Almuslim

*Koresponden: Afkar, email: afkar.peusangan@gmail.com

ABSTRACT | This community service activity was conducted at UPTD SD Negeri 4 Bireuen, involving the principal, teachers, and fifth-grade students as partners. Interviews revealed that most students lacked interest in classroom learning and preferred games, while teachers were not yet proficient in implementing educational games in their instruction. To address this issue, the service team introduced web-based educational games, aiming to boost students' learning interest and motivation while providing an engaging learning medium. The activity methodology included material gathering, planning, coordination with the school, and the execution of an introductory session and simulation on December 16, 2024. The games introduced included Wordwall, Educandy, and Genially. The results demonstrated high enthusiasm among students and teachers for web-based educational games, which successfully enhanced student engagement and digital skills. It is concluded that web-based educational games serve as an effective, innovative solution for elementary school learning. Follow-up training for teachers and the development of games aligned with the curriculum are recommended to maximize the benefits.

Keywords: Learning interest, Educational games, Web

ABSTRAK | Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 4 Bireuen dengan melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V sebagai mitra. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang berminat dalam pembelajaran di kelas dan lebih menyukai game, sementara guru masih belum mahir mengimplementasikan game edukasi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian memperkenalkan game edukasi berbasis web yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta menjadi media pembelajaran yang menarik. Metode kegiatan meliputi pengumpulan bahan, penyusunan rencana, koordinasi dengan pihak sekolah, serta pelaksanaan sosialisasi dan simulasi pada 16 Desember 2024. Game yang dikenalkan meliputi Wordwall, Educandy, dan Genially. Hasil kegiatan menunjukkan tingginya antusiasme siswa dan guru terhadap pemanfaatan game edukasi berbasis web, yang mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan keterampilan digital siswa. Disimpulkan bahwa game edukasi berbasis web efektif menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran di SD. Disarankan dilakukan pelatihan lanjutan bagi guru dan pengembangan game sesuai kurikulum agar manfaatnya lebih optimal.

Kata Kunci: Minat belajar, Game edukasi, WEB

Received | June 30, 2025, Accepted | October 20, 2025, Published | 5 December 2025.

How to Cite: Dissemination on the Use of Web-Based Educational Games to Enhance Student Learning Interest at UPTD SD Negeri 4 Bireuen, Kota Juang District, Bireuen Regency (2025). *Rambideun : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 1-9. <https://doi.org/10.51179/pkm.v8i3.3700> P-ISSN: 2615-8213 E-ISSN: 2656-2987

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia Pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik belajar, terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar (SD). Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan *Game Edukasi Berbasis Web*, yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan secara interaktif di UPTD SD Negeri 4 Bireuen. Menurut (Marc Prensky, 2012), game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Sedangkan menurut (Novaliendry, 2013) game edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya.

Menurut Yaumi (2021), perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Juga Winasari *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Dalam konteks perkembangan teknologi, pembelajaran bagi anak berusia dini memerlukan penyesuaian dirinya kepada kemajuan era digital.

Maka, Andesta *et al.* (2024) dan Asmara *et al.* (2025) menyatakan, media pembelajaran berbasis *game* mampu menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Selain membantu meningkatkan motivasi belajar, *game* edukasi juga mampu memberikan pelatihan kekuatan ingatan serta konsentrasi anak melalui aktivitas bermain.

Dalam penggunaannya, *game* edukasi mengkombinasikan unsur hiburan dan materi pendidikan sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain memberikan pengalaman belajar yang interaktif, *game* edukasi juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan kemampuan berpikir anak. Zahra *et al.* (2025) juga menjelaskan bahwa *game* edukasi mampu meningkatkan kemampuan numerasi anak melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Game Edukasi Berbasis Web merupakan permainan yang dirancang khusus dengan tujuan untuk mendidik, mengasah kemampuan, serta meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Dalam konteks pembelajaran, *game* edukasi berperan sebagai media yang membantu menyampaikan materi pelajaran melalui aktivitas yang menghibur. Misalnya, seorang siswa dapat belajar matematika melalui petualangan mencari harta karun yang melibatkan pemecahan soal-soal perhitungan, atau mempelajari sejarah melalui simulasi perjalanan waktu yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa bersejarah. Dengan menggunakan platform web, *game* ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer atau tablet, tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak yang rumit. Di karenakan membuat *Game Edukasi Berbasis Web* sangat fleksibel dan dapat diakses di berbagai tempat, seperti di rumah, di sekolah, maupun di luar jam pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di UPTD SD Negeri 4 Bireuen, *Game Edukasi Berbasis Web* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. Melalui game play yang melibatkan tantangan dan penghargaan, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menyerap informasi. game edukasi tidak hanya memberikan manfaat dari sisi akademik, tetapi juga membantu mengembangkan karakter siswa (Azzahra *et al.*, 2022). Penggunaan game dalam pembelajaran juga membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena mereka merasa terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Yunikasari, 2023).

Sosialisasi Game Edukasi Berbasis Web untuk meningkatkan minat belajar siswa di UPTD SD Negeri 4 Bireuen Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di UPTD SD Negeri 4 Bireuen, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi yang lebih dinamis.

Pemanfaatan game edukasi berbasis web dalam proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam membangun suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pemanfaatan game edukasi, guru dapat menghadirkan aktivitas pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam menyelesaikan tantangan-tantangan yang diberikan dalam game.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di UPTD SD Negeri 4 Bireuen, dipilih tiga jenis game edukasi berbasis web, yaitu *Wordwall*, *Educandy*, dan *Genially*. Ketiga game ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, mudah diakses melalui perangkat komputer atau tablet, serta dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran secara fleksibel. *Wordwall*, misalnya, memungkinkan guru membuat kuis interaktif, permainan teka-teki, dan aktivitas mencocokkan kata. *Educandy* menghadirkan game edukasi sederhana seperti crossword, anagram, dan memory games. Sementara *Genially* lebih bersifat media presentasi interaktif yang dapat dikombinasikan dengan kuis atau simulasi permainan edukatif. Pemanfaatan ketiga media ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan mengusung tema “Sosialisasi Game Edukasi Berbasis Web untuk meningkatkan minat belajar siswa di UPTD SD Negeri 4 Bireuen Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen”. Langkah –langkah yang dilakukan:

- 1) Mengumpulkan bahan tentang peningkatan keterampilan teknologi melalui game berbasis WEB;
- 2) Menyusun rencana kegiatan pengabdian masyarakat di UPTD SD Negeri 4 Bireuen,
- 3) Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru terkait rencana pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan kebutuhan warga sekolah;

- 4) Melaksanakan pengabdian pada hari Senin tanggal 16 Desember 2024 di UPTD SD Negeri 4 Bireuen

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Desember																							
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	Survey lokasi PKM																								
2	Penyusunan Proposal Kegiatan																								
3	Persiapan alat dan bahan kegiatan																								
4	Pelaksanaan Kegiatan																								
5	Evaluasi Kegiatan																								
6	Penyusunan laporan																								

Adapun agenda yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di UPTD SD Negeri 4 Bireuen sebagai berikut:

- 1) Pengenalan game edukasi berbasis WEB
- 2) Dilakukan melalui ceramah, demonstrasi serta tanya jawab yang dilakukan oleh pemateri. Game yang dikenalkan meliputi Wordwall, Educandy dan Genially.
- 3) Praktik atau simulasi game edukasi berbasis WEB
- 4) Dilakukan melalui demonstrasi langsung dari narasumber serta praktik langsung yang dilakukan oleh murid kelas V. Game berbasis WEB yang disimulasikan yaitu Wordwall, Educandy dan Genially.
- 5) Evaluasi dan Monitoring
- 6) Dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa game edukasi berbasis web yang diajarkan dapat diimplementasikan di kelas dengan baik dan guru serta siswa dapat memperoleh manfaat dari game edukasi berbasis WEB tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

UPTD SD Negeri 4 Bireuen merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Kota Juang, Kabupaten Bireuen. Sekolah ini memiliki jumlah siswa kelas V sebanyak 50 orang yang menjadi sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru dan observasi langsung di kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat mudah bosan, sering mengantuk, dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Sementara itu, para guru belum banyak memanfaatkan media digital interaktif, khususnya game edukasi berbasis web, dalam pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini menjadi latar belakang dilaksanakannya program Sosialisasi Game Edukasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, dengan tujuan memperkenalkan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dan mudah diakses.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024, diawali dengan koordinasi bersama Kepala UPTD SD Negeri 4 Bireuen, Ibu Zahriani, S.Pd.EK. Pada pertemuan tersebut, dijelaskan maksud, tujuan, serta rencana pelaksanaan kegiatan yang akan melibatkan guru dan siswa kelas V. Pihak sekolah menyambut baik inisiatif ini, mengingat selama ini belum pernah ada program pengenalan media digital berbasis game edukasi yang terstruktur di sekolah tersebut. Dokumentasi proses koordinasi ini ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi koordinasi dengan Kepala UPTD SDN 4 Bireuen

Selanjutnya, kegiatan dibuka secara resmi di sekolah dan dihadiri oleh kepala sekolah, dewan guru, siswa kelas V, dan tim pelaksana PKM. Pada kesempatan tersebut, Dr. Rambang Muharramsyah, M.Pd, selaku ketua tim, memberikan sambutan sekaligus memaparkan manfaat dan urgensi penggunaan media digital berbasis game edukasi dalam pembelajaran. Sambutan ini disambut antusias oleh seluruh peserta.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan mahasiswa PKM bersama dengan murid-murid UPTD SDN 4 Bireuen

Sesi berikutnya adalah pemaparan materi tentang konsep dan pemanfaatan game edukasi berbasis web, beserta demonstrasi langsung tiga jenis game edukasi, yaitu Wordwall, Educandy, dan Genially. Wordwall dipilih karena menyediakan berbagai jenis kuis interaktif, Educandy untuk permainan anagram dan crossword sederhana, sedangkan Genially dipilih karena bisa menggabungkan media presentasi dengan kuis interaktif berbasis web. Ketiganya dipilih karena bersifat gratis, mudah diakses, tanpa instalasi, serta dapat disesuaikan dengan materi pelajaran sekolah dasar. Respon guru dan siswa saat pengenalan ketiga media tersebut sangat positif. Sebagian guru bahkan menyatakan ketertarikannya untuk membuat akun Wordwall pribadi setelah melihat kemudahan penggunaannya. Suasana penyampaian materi terekam dalam Gambar 3.



Gambar 3. Penyampaian materi pengenalan Wordwall, Educandy, dan Genially

Kegiatan dilanjutkan dengan simulasi langsung penggunaan ketiga game edukasi tersebut. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, kemudian mencoba memainkan game yang telah disiapkan oleh tim pelaksana melalui perangkat komputer dan smartphone yang tersedia. Game Wordwall digunakan untuk kuis matematika dan tebak gambar IPA, Educandy untuk permainan anagram kosakata, dan Genially untuk kuis sejarah sederhana berbasis animasi. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti simulasi ini. Mereka tampak lebih fokus, ceria, dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya tampak pasif di kelas menjadi lebih bersemangat ketika terlibat dalam aktivitas permainan edukasi ini. Guru-guru pun turut mendampingi siswa dan menyatakan bahwa metode ini jauh lebih menarik dibandingkan ceramah konvensional. Suasana simulasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Simulasi siswa bermain Wordwall dan Educandy

Hasil kegiatan menunjukkan beberapa poin penting. Pertama, dari segi minat belajar, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi dan keterlibatan siswa saat pembelajaran berbasis game edukasi berbasis web dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan Azzahra *et al.* (2022) bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan motivasi siswa karena menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan. Kedua, keterampilan digital siswa mulai terasah meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan aplikasi berbasis web. Ketiga, guru menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari media pembelajaran digital dan mulai memahami potensi penggunaan game edukasi berbasis web sebagai media pembelajaran yang efektif. Partisipasi dan keaktifan siswa dapat dilihat

pada gambar 5.



Gambar 5. Para siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan

Pembahasan hasil kegiatan ini juga sejalan dengan pendapat Yunikasari (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis game edukasi dapat mendorong suasana belajar yang lebih interaktif, membangun kolaborasi, dan meningkatkan motivasi siswa. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi dalam kegiatan ini adalah keterbatasan perangkat komputer di sekolah dan koneksi internet yang belum merata. Oleh karena itu, perlu adanya penguatan sarana prasarana serta pelatihan lanjutan bagi guru untuk mengembangkan soal-soal berbasis game edukasi yang sesuai dengan kurikulum.

Kegiatan ditutup dengan sesi evaluasi dan diskusi ringan antara tim pelaksana, dewan guru, dan siswa kelas V untuk menggali kesan, manfaat, serta kendala yang dirasakan selama pelaksanaan program. Dalam sesi ini, beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang dapat belajar sambil bermain melalui game edukasi berbasis web, sementara guru mengakui pentingnya media pembelajaran yang inovatif seperti ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta sangat antusias dengan pengalaman baru yang diberikan dan berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali secara berkelanjutan dengan materi yang lebih beragam dan durasi pelaksanaan yang lebih panjang. Kegiatan kemudian ditutup dengan sesi dokumentasi bersama seluruh peserta sebagai bentuk kenang-kenangan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif yang signifikan bagi penguatan inovasi pembelajaran di lingkungan SDN 4 Bireuen. Melalui pengenalan dan pemanfaatan game edukasi berbasis web, program ini berhasil membangun suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Wordwall, Educandy, dan Genially tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mempererat interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Selain itu, kegiatan ini turut memotivasi para guru untuk mulai membuka diri terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, sebagai upaya menjawab tantangan pendidikan di era digital. Ke depan, kegiatan serupa sangat direkomendasikan untuk dilanjutkan, tidak hanya dalam bentuk sosialisasi, tetapi juga melalui pelatihan intensif bagi guru dalam pembuatan soal dan pengelolaan platform Wordwall dan Genially yang selaras dengan

kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka. Di samping itu, perlu didukung dengan pengadaan perangkat digital pendukung dan perbaikan infrastruktur jaringan internet di sekolah, agar implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal dan berkelanjutan, sehingga mampu memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

- 1) Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di UPTD SD Negeri 4 Bireuen, dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan pemanfaatan game edukasi berbasis web memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui penerapan game edukasi seperti Wordwall, Educandy, dan Genially, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas.
- 2) Selain itu, kegiatan ini juga berhasil memotivasi guru untuk mulai memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan akses internet. Secara keseluruhan, program ini berperan penting dalam memperkuat inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar serta menjadi langkah awal dalam mengintegrasikan media digital edukatif ke dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Untuk mendukung keberhasilan dan keberlanjutan program ini, beberapa hal penting perlu diperhatikan. Pertama, pemilihan game edukasi yang tepat harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, kurikulum yang berlaku, serta tingkat pemahaman siswa, sehingga dapat memaksimalkan pengembangan keterampilan dan minat belajar siswa. Game yang digunakan sebaiknya mudah diakses serta kompatibel dengan perangkat yang tersedia di sekolah. Kedua, pelibatan aktif guru dan orang tua sangat diperlukan. Guru perlu mendapatkan pelatihan lanjutan agar mampu mengintegrasikan game edukasi ke dalam pembelajaran harian, sedangkan orang tua dapat diberikan informasi mengenai cara mendampingi anak saat menggunakan game edukasi di rumah. Ketiga, evaluasi secara berkala penting dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan game edukasi melalui survei dan diskusi dengan siswa maupun guru, sekaligus memberikan pendampingan lanjutan agar pemanfaatan media ini dapat berjalan optimal. Keempat, penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu diatur secara seimbang dengan metode pembelajaran konvensional lainnya, seperti diskusi kelompok dan proyek kreatif, agar siswa tetap memperoleh pengalaman belajar yang beragam dan seimbang antara aktivitas digital dan non-digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Kepala UPTD SD Negeri 4 Bireuen, dewan guru, serta seluruh siswa kelas V yang telah memberikan dukungan dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi yang tinggi juga diberikan kepada seluruh tim pengabdian yang telah bekerja sama secara solid dalam merancang,

melaksanakan, hingga menyelesaikan program ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi penguatan inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar dan mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media digital edukatif.

REFERENSI

- Andesta, D., Muhtarom, M., Sartika, I. D., Wahyuni, D., Febrianti, F., & Dewi, K. (2024). Digital-based Logma educational game on early childhood logic-mathematics intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 19–30. <https://doi.org/10.17509/cd.v15i1.66904>
- Asmara, E. D., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2025). Pengembangan game multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan bahasa tema air, api, dan udara pada anak usia 5–6 tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 9(1), 7–13. <https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1756>
- Asri, D., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IVSd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964
- Azzahra, A. N., & Ginting, N. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Medan Helvetia. *Hikamatzu: Journal of Multidisciplinary*, 1(2).
- Dony, N. (2013). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Komputer pada Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: UNY Press.
- Marc Prensky. (2012). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. California: Corwin.
- Purba, Y. S., Sinaga, D., Sinaga, E. P. R., Saragih, F. L., & Sitanggang, N. (2024). Bimbingan konseling dan implementasi penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMK Swasta Pembangunan Galang. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(2), 200–204.
- Purba, Y. S., Sinaga, D., Sinaga, E. P. R., Saragih, F. L., & Sitanggang, N. (2024). Bimbingan Konseling dan Implementasi Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa SMK Swasta Pembangunan Galang. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(2), 200-204.
- Sutama, I. W., Astuti, W., Anisa, N., Pramono, P., Rahmi, A. L., & Nafi'ah, R. (2025). E-Way game platform as a digital media to train critical thinking in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i1.84393>
- Yunikasari, R. (2023). Optimalisasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis game edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 45–52.