



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GAME PADA SEKOLAH DASAR ISLAM AL-AZHAR 5 KEMANDORAN, JAKARTA BARAT

Oleh

Reko Syarif Hidayatullah¹, Dewi Anjani², Desi Novianti³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

Email: ¹rifkyjr@yahoo.co.id, ²dewiunindra@gmail.com, ³desi.novi4nti@gmail.com

Article History:

Received: 20-11-2022

Revised: 17-11-2022

Accepted: 20-12-2022

Keywords:

Media pembelajaran, games,
Daring

Abstract: Pandemi Covid-19 berdampak besar bagi para pendidik di seluruh Indonesia. Di mana belajar tatap muka diganti dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual atau aplikasi kelas online, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi dan video streaming online. siswa Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 5 Kemandoran, Jakarta Barat adalah satu sekolah menggunakan metode daring untuk pembelajarannya. Permasalahan pembelajaran daring pada sekolah ini salah satunya adalah kebosanan siswa dalam menghadapi pelajaran yang monoton dari guru di mana media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas Zoom untuk penyampaian pembelajaran, dan Power Point dan word untuk memperlihatkan materi. Proses pembelajaran yang monoton ini akan mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan. Untuk memecahkan masalah tersebut, maka diadakan sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memperkenalkan dan pemberian Pelatihan Pembuatan media pembelajaran berbasis games. Pelatihan ini menggunakan website yang mudah diakses oleh guru dan siswa seperti Wordwall, Kahoot, Gartic io, Quizizz, Educandy, Proprofs, Pear Deck. Di mana aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami, sehingga memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis games. Hasil evaluasi, awalnya peserta memiliki pengetahuan tentang pengenalan dan pemahaman pembuatan media pembelajaran dengan games adalah 87% peserta sudah mengenal aplikasi permainan tersebut, dari 87% tersebut diketahui bahwa 25% sudah pernah menggunakan, namun hanya 20% saja yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran. Setelah mendapatkan pelatihan, 100% peserta telah mengenal berbagai aplikasi media



pembelajaran berbasis games. Dan 97% peserta telah berhasil mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut untuk mata pembelajaran masing-masing.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak besar bagi para pendidik di seluruh Indonesia. Pembelajaran daring merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan di masa pandemi ini. Jelas terlihat sulit untuk dipikirkan, namun penerapan model pembelajaran daring ini tentunya membutuhkan banyak pihak yang terlibat, yaitu: Guru; Siswa dan Orang Tua (Alifatunnisa, 2021).

Menurut Thome pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual atau aplikasi kelas online, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi dan video streaming online (Kuntarto, 2017 dalam (Zain et al., 2021). Teknologi tersebut dimanfaatkan untuk peserta didik memahami materi agar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pembelajaran. Materi ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Hartanto, 2016).

Pembelajaran daring di tengah pandemi ini memiliki dilema tersendiri, bagaimana mengukur ketercapaian materi satu dengan materi lainnya, sedangkan pembelajaran daring merupakan salah satu langkah preventif untuk memutus mata rantai penularan virus Covid-19. Belajar dari rumah sudah menjadi bagian dari New Normal dalam kehidupan di masa pandemi COVID-19. Namun keterbatasan infrastruktur di bidang pendidikan dan teknologi yang mungkin ada di setiap daerah harus segera disesuaikan (Alifatunnisa, 2021).

Menurut (Rodiawati, 2021) masalah yang muncul sistem pembelajaran daring pertama, pembelajaran daring secara psikologis berdampak pada kurangnya terjalinnya hubungan psikologis antar pendidik dengan peserta didik. Tingkat kedekatan antara guru dengan siswa berjalan secara mekanik, kurang melibatkan perasaan. Guru juga tidak bisa menyatukan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan, apakah siswa serius mengikuti pembelajaran atau sambil bermain-main.

Kedua, pembelajaran virtual juga banyak memunculkan bias, misalnya ketika guru sedang dijelaskan lewat Zoom, gmeet, webex meet, youtube streaming dll tiba-tiba signal hilang, atau tidak stabil, maka percakapan akan terputus atau walaupun berjalan tapi tersendat-sendat sehingga memunculkan banyak gangguan baik dari sisi audio maupun visual. Dampaknya, penerima menimbang yakni siswa akan bias dalam menerima materi.

Menurut (Zain et al., 2021) permasalahan pembelajaran jarak jauh adalah jaringan internet yang tidak stabil di lingkungan tempat tinggal, 75% peserta didik maupun orang tua kurang dalam pemahaman terhadap teknologi dan semangat belajar yang rendah sehingga 70% peserta didik sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu hal ini menyebabkan pencapaian tujuan belajar tidak maksimal.

Dari beberapa permasalahan tersebut meningkatkan semangat belajar siswa yang rendah perlu diperhatikan, salah satu hal cara meningkatkan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa seperti media pembelajaran berbasis permainan.



Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 5 Kemandoran, Jakarta Barat merupakan tempat pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan Pendidikan Islam, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa.

Pembelajaran pada SD Islam Al-Azhar 5 Kemandoran, masih menggunakan sistem Hibrid yaitu daring dan luring. Dalam pembelajaran daring, guru masih menggunakan Zoom dan siswa masih akan dibimbing oleh orang tua dalam melaksanakan instruksi dari guru.

Permasalahan pembelajaran daring pada SD Islam Al-Azhar 5 Kemandoran adalah guru hanya memberikan instruksi dan siswa dibantu oleh orang tua untuk mengerjakan instruksi tersebut. Permasalahannya adalah dibutuhkan pendamping dalam memahami instruksi guru, sementara banyaknya siswa yang tidak memiliki pendamping yang memiliki waktu penuh untuk mendampingi siswa. Kemudian permasalahan lainnya, kebosanan siswa dalam menghadapi pelajaran yang monoton dari guru di mana media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas Zoom untuk penyampaian pembelajaran, dan Power Point dan word untuk memperlihatkan materi. Proses pembelajaran yang monoton ini akan mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan.

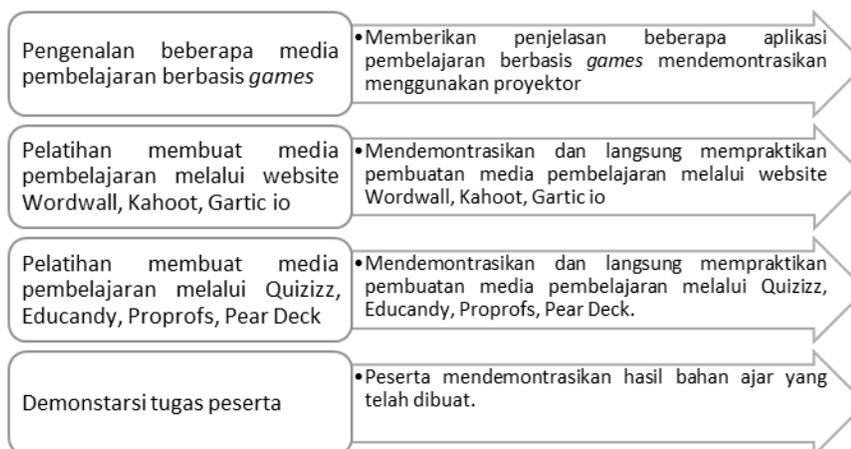
Untuk memecahkan masalah tersebut, maka diadakan sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memperkenalkan dan pemberian Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Games Pada Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 5 Kemandoran, Jakarta Barat, sehingga guru tidak lagi monoton dalam memberikan pelajaran. Hal ini diharapkan akan memberikan dampak positif kepada siswa, di mana tingkat kebosanan siswa dapat berkurang dan lebih semangat dalam belajar.

Pelatihan ini menggunakan website yang mudah diakses oleh guru dan siswa seperti Wordwall, Kahoot, Gartic io, Quizizz, Educandy, Proprofs, Pear Deck. Di mana aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami, sehingga memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis games.

Target dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah pelatihan di mana mempraktikkan penggunaan website Wordwall, Kahoot, Gartic io, Quizizz, Educandy, Proprofs, Pear Deck.

METODE

Metode pelaksanaan program pelatihan ini dilakukan secara luring, mulai dari penyampaian materi praktik hingga evaluasi, dengan melibatkan 3 narasumber dan 15 guru sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan dan disepakati dengan instansi terkait dan peserta pelatihan. Pelaksanaan ini dilaksanakan pada bulan Juli 2022 mulai pukul 13.00 sampai dengan pukul 15.30. Sedangkan gambaran iptek yang akan ditransfer kepada mitra dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 gambaran iptek yang akan ditransfer kepada mitra

HASIL

Teknologi digital dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu layanan dan kualitas pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran karena dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sekolah dituntut untuk dapat adaptif terhadap perubahan dan tuntutan masyarakat global, penyiapan sumber daya manusia berbasis teknologi digital dalam pendidikan merupakan aktivitas yang harus direncanakan dan dijalankan dengan baik. Teknologi itu sendiri dimanfaatkan sebagai alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar (Setiawan, 2020).

Metode pembelajaran game dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antarkelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) peserta didik memainkan permainan dengan anggota- anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim masing-masing. Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan- pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (Hardianto & Irwan, 2022).

Model pembelajaran menggunakan metode permainan (Game Base Learning) memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat seperti komputer atau smartphone. Melalui metode ini peserta didik distimulasi tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode Game Base Learning merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi alfa. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik (Lestari, 2021).

Dalam metode Game Base Learning didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerja sama dalam menyelesaikan kasus pada setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan feedback terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Indra Wihanry, 2017).

Pengabdian masyarakat ini, dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan



kontribusi dalam inovasi pembelajaran terutama dalam pembuatan media pembelajaran. Di mana media pembelajaran yang akan dibuat adalah bahan yang interaktif, Hal ini diharapkan akan memberikan dampak positif kepada siswa, di mana tingkat kebosanan siswa dapat berkurang dan lebih semangat dalam belajar.

Tahapan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah tahapan pendahuluan, persiapan, pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Pada tahap pendahuluan, hasil dari survei yang diadakan awal bulan April 2021 adalah kondisi yang memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan secara tatap muka secara langsung sehingga kegiatan akan dilaksanakan secara luring dengan kapasitas peserta terbatas.

Tahapan persiapan, merupakan tahapan untuk menyiapkan bahan seperti slide presentasi, modul, dan penilaian awal dan akhir. Kemudian persiapan waktu pelaksanaan yang dikoordinasi wakil tim dengan perwakilan sekolah. Dari kegiatan ini dijadwalkan kegiatan akan dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2022, yang dilaksanakan hari santu jam 09.00- 15.30.

Tahapan pelaksanaan yaitu melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis games menggunakan aplikasi. Di mana peserta pelatihan adalah guru, yang semua berjumlah 15 orang.



Gambar 2 dokumentasi PKM (a) Presensi saat kegiatan (b) dua kelompok yang mengerjakan media ajar

Pada tanggal 16 Juli 2022 jam 09.00-11.30 wib, kegiatan dimulai dengan berupa Pengenalan beberapa media pembelajaran berbasis *games*. Sebelum menjelaskan lebih dalam tentang materi, maka kegiatan diawali dengan pemberian *google form*, tentang pengenalan dan pemahaman peserta tentang media pembelajaran berbasis *games*. Hal ini dimaksudkan, untuk mengetahui tingkatan pemahaman peserta tentang materi yang akan dibahas.

Setelah 15 menit pengisian *google form*, kegiatan dilanjutkan dengan presentasi dari tim tentang beberapa media pembelajaran berbasis *games* serta mendemonstrasikan dan langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran melalui website Wordwall, Kahoot, Gartic io, Wordwall, Kahoot, Gartic io, Quizizz, Educandy, Proprofs, Pear Deck.

Pukul 13.00- 16.30, melanjutkan kembali Pelatihan mempraktikkan cara membuat media pembelajaran dengan permainan menggunakan *Personal Computer* dan laptop.



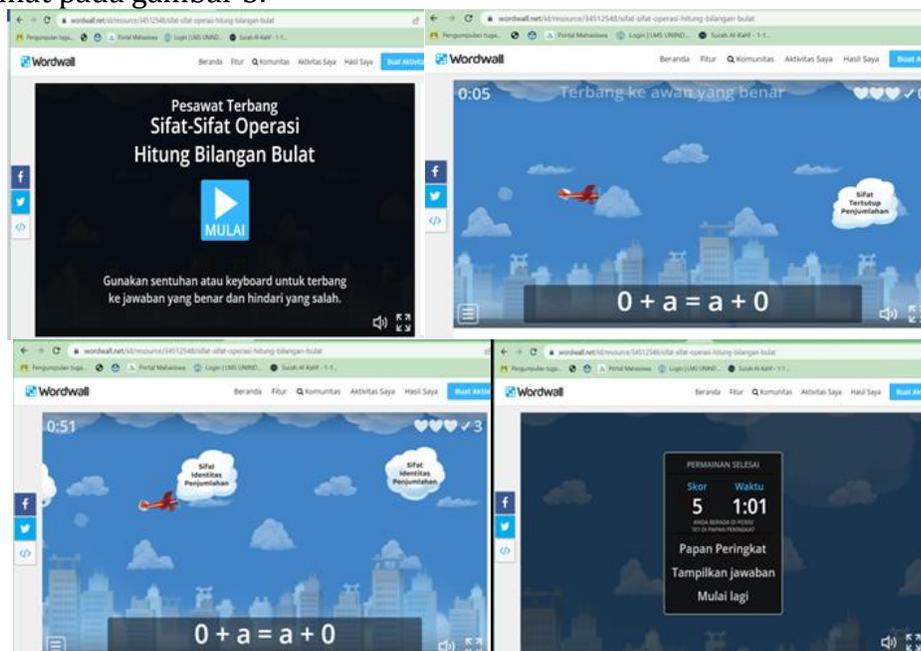
Tabel 1 perbandingan aplikasi game based learning method

Aplikasi	Kelebihan	Keuntungan
Wordwall	Memiliki banyak fitur game pembelajaran Dapat digunakan untuk semua materi pembelajaran bisa untuk semua jenjang SD-SMA bisa diakses menggunakan HP maupun laptop tidak perlu <i>download</i> aplikasi	Harus <i>upgrade</i> terlebih dahulu Masa percobaan (gratis) 1 akun hanya bisa membuat 5 kuis
Kahoot	Games dengan music dan menantang sehingga disukai siswa Gratis untuk fitur " <i>Quiz</i> " (pilihan ganda) dan " <i>true or false</i> " (benar atau salah) Bisa untuk materi pilihan dengan jawaban tunggal Cocok untuk siswa SD	Beberapa fitur game harus berbayar <i>Loading</i> sedikit lama
Gartic io	Melatih kreativitas dan kecermatan anak melalui kegiatan tebak gambar Bisa digunakan untuk lomba Gratis Dapat digunakan untuk hiburan	Harus ada tutorial permainan dari guru Perlu pengawasan guru, saat siswa menebak
Quizizz	Musik dan animasi permainan sangat menarik Ada banyak ragam bentuk soal yang bisa dibuat Gratis Sangat mudah dioperasikan Bisa melampirkan materi/ penjelasan	Harus menyiapkan gambar terlebih dahulu, jika ingin memasukkan gambar di soal
Educandy	Permainan bisa dimainkan dengan	Tidak bisa menampilkan hasil pengerjaan setiap



Aplikasi	Kelebihan	Keuntungan
Proprofs	berbagai bentuk Memiliki 3 variasi soal Gratis Animasi soal yang lucu Bisa mendapatkan sertifikat penghargaan setelah selesai mengerjakan soal Bisa membuat berbagai variasi kuis pembelajaran Cocok untuk siswa tingkat SMP-SMA	siswa Layar pengerjaan terlalu kecil Terlalu banyak iklan Animasi kurang menarik
Pear Deck	Bisa digunakan untuk materi menggambar Digunakan untuk menulis indah / huruf bersambung	Harus dibuat melalui google slide Lebih mudah di buat menggunakan laptop Tidak bisa melihat hasil pengerjaan siswa

Berdasarkan penjelasan kelebihan dan kekurangan aplikasi maka aplikasi yang akan dipraktikkan adalah wordwall dan quizizz. Tim menjelaskan membuat permainan, di mana situs yang digunakan untuk praktik adalah <https://wordwall.net/id> dan <https://quizizz.com/>. Tim juga telah mempraktikkan pembuatan bahan ajar dengan QR Code seperti terlihat pada gambar 3.





Gambar 3 Contoh pembuatan kuis menggunakan wordwall dengan permainan pesawat terbang

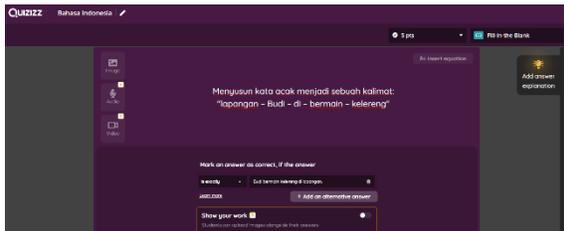
Gambar 3 menampilkan contoh soal yang dibuat pada wordwall, tipe permainan adalah tipe pesawat. Siswa akan diberikan 5 pertanyaan tentang sifat-sifat operasi bilangan bulat. Siswa diharapkan akan menabrak awan yang memiliki jawaban yang paling tepat (gambar b dan c). Setelah 5 soal dijawab semua maka siswa dapat melihat peringkat dan tampilan jawaban yang telah dikerjakan (gambar d, e, f, g dan h).

Kegiatan berikutnya, di mana peserta membuat secara langsung media ajar berupa permainan. Dalam hal ini, peserta dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 3 peserta. Contoh hasil para peserta dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil media ajar berupa permainan setiap kelompok

kelompok	Materi	Jenis permainan
1	<p>Mengedit konten</p> <p>Judul Aktivitas: Perkembangan vegetatif alami</p> <p>Instruksi</p> <p>Kata kunci: Spora, Umbi batang, Umbi lapis, Tunas, Lunas Adventif/ Stek Ubaun</p> <p>Definisi: Spora adalah sel yang berubah fungsi menjadi, Umbi batang adalah batang yang tumbuh di, Umbi lapis merupakan lapisan daun berdaging, tunas artinya tunas dari tumbuhan induk tua, Lunas adventif dapat ditemukan pada bagia</p>	
2	<p>Mengedit konten</p> <p>Judul Aktivitas: Bendera negara-negara ASEAN</p> <p>Instruksi</p> <p>Kata kunci: Indonesia, Singapura, Kamboja, Thailand, Myanmar, Laos, Vietnam, Filipina, Malaysia, Brunei Darussalam</p>	



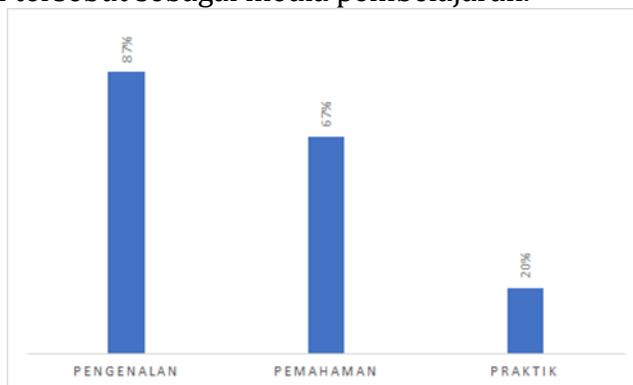
kelompok	Materi	Jenis permainan
3	<p>Mengedit konten</p> <p>Terakhir diubah 30 Jul 13:47</p> <p>Kata yang hilang</p> <p>Judul Aktivitas</p> <p>Melengkapi cerita rumpang</p> <p>Instruksi</p> <p>Silahkan tarik kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none">Benda padat banyak terdapat di sekitar kita. Benda padat mempunyai bentuk tetap.Ukuran benda padat juga tetap.Salah satu contoh benda padat adalah kelereng.	<p>0:15</p> <p>1 dari 3</p> <p>sama tetap kelereng ukuran berubah</p> <p>Benda padat banyak terdapat di sekitar kita. Benda padat mempunyai bentuk <input type="text"/></p> <p>Kirim Jawaban</p> <p>Melengkapi cerita rumpang</p> <p>0:15</p> <p>1 dari 3</p> <p>sama tetap kelereng ukuran berubah</p> <p>Benda padat banyak terdapat di sekitar kita. Benda padat mempunyai bentuk <input type="text"/></p> <p>Kirim Jawaban</p> <p>Melengkapi cerita rumpang</p> <p>1:00</p> <p>3 dari 3</p> <p>ukuran air kelereng tetap</p> <p>Salah satu contoh benda padat adalah <input type="text"/></p> <p>Kirim Jawaban</p> <p>Melengkapi cerita rumpang</p>
4		
5		

Tabel 2 merupakan hasil dari media ajar yang dibuat para guru saat kegiatan. Kelompok 1-3 menggunakan aplikasi wordwall, di mana masing-masing menggunakan tipe permainan pecah balon, pencocokan, dan kata yang hilang. Sementara kelompok 4 dan 5 menggunakan aplikasi quizizz, di mana tipe permainan adalah "fill in the blank" dan "draw" yaitu siswa harus mengisi jawaban dengan mengetik jawaban menurut siswa paling tepat.

Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah tahap evaluasi, di mana tim membuat evaluasi kegiatan yang telah berlangsung. Pada awal kegiatan hasil pengisian *Google form* (gambar 4) tentang pengenalan dan pemahaman tentang pembuatan media pembelajaran dengan *games* adalah 87% peserta sudah mengenal aplikasi permainan tersebut, dari 87% tersebut

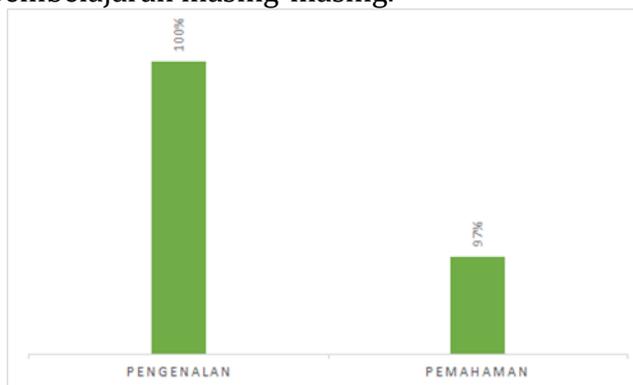


diketahui bahwa 25% sudah pernah menggunakan, namun hanya 20% saja yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran.



Gambar 4 Hasil evaluasi awal tentang pengenalan dan pemahaman media pembelajaran berbasis games

Pada akhir pertemuan, tim memberikan kembali *Google form*. Hasil evaluasi terakhir (gambar 5) adalah 100% peserta telah mengenal berbagai aplikasi media pembelajaran berbasis *games*. Dan 97% peserta telah berhasil mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut untuk mata pembelajaran masing-masing.



Gambar 5 Hasil evaluasi akhir tentang pengenalan dan pemahaman media pembelajaran berbasis games

KESIMPULAN

Permasalahan pembelajaran daring pada SD Islam Al-Azhar 5 Kemandoran adalah guru hanya memberikan instruksi dan siswa dibantu oleh orang tua untuk mengerjakan instruksi tersebut. Permasalahannya adalah dibutuhkan pendamping dalam memahami instruksi guru, sementara banyaknya siswa yang tidak memiliki pendamping yang memiliki waktu penuh untuk mendampingi siswa. Kemudian permasalahan lainnya, kebosanan siswa dalam menghadapi pelajaran yang monoton dari guru di mana media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas Zoom untuk penyampaian pembelajaran, dan *Power Point* dan *word* untuk memperlihatkan materi. Proses pembelajaran yang monoton ini akan mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan.

Untuk memecahkan masalah tersebut, maka diadakan sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memperkenalkan dan pemberian Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Berbasis *Games*.



Tahapan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah tahapan pendahuluan, persiapan, pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Di mana pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *games* menggunakan aplikasi Wordwall, Kahoot, Gartic io, Wordwall, Kahoot, Gartic io, Quizizz, Educandy, Proprofs, Pear Deck.. Di mana peserta pelatihan adalah guru, yang semua berjumlah 15 orang. Berdasarkan keuntungan dan kerugian beberapa aplikasi maka aplikasi yang di praktikan adalah Wordwall dan Quizizz.

Hasil evaluasi, awalnya peserta memiliki pengetahuan tentang pengenalan dan pemahaman pembuatan media pembelajaran dengan *games* adalah 87% peserta sudah mengenal aplikasi permainan tersebut, dari 87% tersebut diketahui bahwa 25% sudah pernah menggunakan, namun hanya 20% saja yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran. Setelah mendapatkan pelatihan, 100% peserta telah mengenal berbagai aplikasi media pembelajaran berbasis *games*. Dan 97% peserta telah berhasil mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut untuk mata pembelajaran masing-masing.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alifatunnisa, W. A. (2021). Permasalahan Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. Balai Diklat Keagamaan Bandung Kementerian Agama RI. <https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/permasalahan-pada-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- [2] Hardianto, & Irwan. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Game. Sibatik Kemdikbud. https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf
- [3] Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial, 10(1). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>
- [4] Lestari, A. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Permainan (Game Based Learning) (pp. 1–20). <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/fj9h7>
- [5] Rodiawati, L. (2021, August). Problematika Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusinya. Balai Diklat Keagamaan Bandung Kementerian Agama RI. <https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/problematika-guru-dan-siswa-dalam-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19-dan-solusinya>
- [6] Setiawan. (2020). Game Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Kemdikbud.Go.Id. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/game-kahoot-sebagai-media-pembelajaran-interaktif/>
- [7] Zain, N. H., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 1840–1846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i4.1051>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN