

Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle

Ilmatus Sa'diyah¹, Adelia Savitri², Salsa Febiola Gading Widjaya³, Falih Wicaksono⁴,
Al Danny Rian Wibisono⁵

¹Prodi Sains Data, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur

²Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, UPN "Veteran" Jawa Timur

³Prodi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, UPN "Veteran" Jawa Timur

⁴Prodi Agroteknologi, Fakultas Pertanian, UPN "Veteran" Jawa Timur

⁵Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur

ilmatus.sisfo@upnjatim.ac.id

adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id

20044010035@student.upnjatim.ac.id

20025010184@student.upnjatim.ac.id

20081010010@student.upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Pandemik Covid-19 mengubah banyak hal termasuk metode pembelajaran di sekolah. Semua kegiatan belajar beralih ke sistem daring (*online*). Perubahan itu menimbulkan beberapa kendala mengajar yang dihadapi oleh guru SD/MI di Indonesia. Kendala yang dihadapi berupa minimnya penguasaan teknologi bagi guru sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan survei yang dilakukan, sebanyak 79,2% orang tua menyatakan bahwa guru lebih banyak memberikan penjelasan materi melalui video di grup WhatsApp dan 45,8% guru memberikan tautan video dari Youtube. Kejenuhan pun dialami oleh siswa selama belajar. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat bekerja sama dengan sekolah mitra untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan media pembelajara edugames. Dalam hal ini, edugames yang diajarkan adalah Quizizz dan Baamboozle. Kegiatan ini diikuti oleh sembilan guru dari MI Asshibyan Dampaan Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. Kegiatan berlangsung secara hybrid (*luring* dan *daring*). Materi Quizizz dilakukan secara *luring* di sekolah pada hari pertama, sedangkan materi bamboozle dilakukan secara *daring* melalui Zoom Meeting pada hari kedua. Setelah pemaparan materi oleh tim, guru pun praktik menyusun media pembelajarannya sendiri dengan pendampingan tim lalu diterapkan di kelasnya masing-masing. Setelah kegiatan pelatihan, peserta mampu menyusun soal latihan dengan media pembelajaran Quizizz. Untuk media bamboozle belum diterapkan karena kelas tidak berlangsung melalui Zoom Meeting. Tim berharap media pembelajaran ini bisa diterapkan terus-menerus di kelas *daring* maupun *luring*.

Kata kunci: keterampilan mengajar guru SD/MI, media pembelajaran berbasis teknologi, edugames, quizizz, bamboozle

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has changed many things, included learning methods in schools. All learning activities switch to an online system. This change raised several teaching obstacles faced by SD/MI teachers in Indonesia. The obstacle faced was the lack of mastery of technology for teachers so that the learning media used was less attractive. Based on a survey conducted, as many as 79.2% of parents stated that teachers mostly provide explanations of material through videos in WhatsApp groups and 45.8% of teachers provide video links from Youtube. Boredom was experienced by students during learning. Therefore, the community service team collaborates with partner schools to organize educational media training activities. In this case, the edugames taught are Quizizz and Baamboozle. This activity was attended by nine teachers from MI Asshibyan Dampaan, Cerme District, Gresik Regency. Activities taken place in a hybrid (offline and online). Quizizz materials were conducted offline at school on the first day, while bamboozle materials were conducted online through Zoom Meetings on the second day. After the presentation of the material by the team, the teacher also practiced compiling his own learning media with team assistance and then applied it in their respective classes. After the training activities, participants were able to arrange practice questions using the Quizizz learning media. The bamboozle media has not been implemented because the class does not take place via Zoom

Meeting. The team hopes that this learning media can be applied continuously in online and offline classes.

Keywords: *teaching skills of SD/MI teachers, technology-based learning media, edugames, quizizz, baamboozle*

PENDAHULUAN

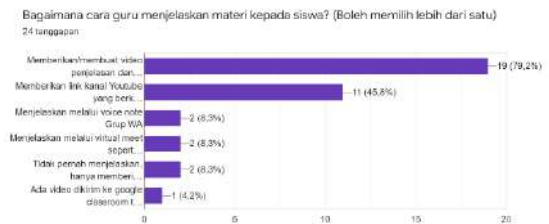
Seluruh kegiatan masyarakat mengalami perubahan sejak pandemik Covid-19 melanda (Cucinotta & Vanelli, 2020). Satu di antara aktivitas masyarakat yang berubah adalah bidang pendidikan. Pembelajaran pun berlangsung secara jarak jauh atau yang disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Siswa dan guru bertatap muka secara daring dari rumah masing-masing dengan bantuan teknologi internet.

Kemendikbud pun menekankan pada beberapa aspek penting untuk keberlangsungan PJJ. Pertama, pembelajaran daring diberikan untuk membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Siswa dan guru dapat menuntaskan capaian kurikulum tanpa beban. Kedua, pembelajaran berfokus pada pedidikan kecakapan hidup. Ketiga, aktivitas pembelajaran harus bervariasi sehingga siswa dapat mengembangkan minatnya. Keempat, PJJ diharapkan dapat memberikan umpan balik yang bersifat kualitatif dan bermanfaat bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, guru pun tidak diharuskan memberikan penilaian berupa skor nilai (Kemendikbud, 2020).

Pada dasarnya, pembelajaran secara daring memiliki beberapa keunggulan karena lebih fleksibel. Siswa dan guru bisa belajar dari mana saja dan kapan saja asalkan keduanya memiliki fasilitas internet dan teknologi yang memadai. Sayangnya, banyak siswa tidak memiliki akses internet memadai, ponsel, dan komputer. Bahkan, ada siswa dan guru yang tinggal di daerah yang tidak memiliki jaringan listrik sehingga guru masih harus datang ke rumah siswa untuk melaksanakan pembelajaran (Azanella, 2020). Pemerintah pun sudah mengupayakan beberapa hal untuk mengatasi hal itu, misalnya kolaborasi pembelajaran dengan TVRI dan bantuan internet bagi siswa dan guru (Kemendikbud, 2020)

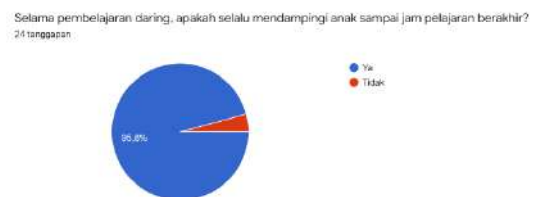
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh membutuhkan peran guru sebagai fasilitator. Guru dituntut untuk bisa menggunakan teknik mengajar dan media ajar yang menarik bagi siswa (Anugrahana, 2020). Hal itu dilakukan agar siswa terus aktif di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran pun bisa tercapai di akhir semester. Jika guru tidak terus membekali diri dengan pengetahuan terhadap penggunaan metode dan media

pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan, siswa pun akan megalami kejenuhan selama belajar (Abdullah, Copriady, Holiwarni, Herdini, & Ardiansyah, 2021). Pasalnya, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa. Kreativitas guru tidak terlihat.



Gambar 1. Diagram Guru Menjelaskan Materi kepada Siswa

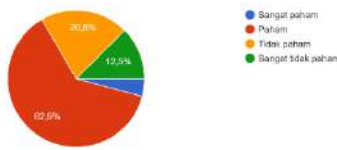
Kejenuhan itu pun dialami oleh siswa di MI Asshibyan Dampaan yang terletak di Desa Dampaan Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. Dari 24 orang tua siswa pada gambar 1 yang mengisi kuesioner, sejumlah 79,2% menyatakan bahwa guru lebih banyak memberikan penjelasan melalui video yang dikirimkan di grup WhatsApp dan 45,8% guru hanya mengirimkan tautan video dari Youtube. Kemudian, 8,3% orang tua siswa mengatakan bahwa guru menjelaskan materi melalui aplikasi virtual, seperti Zoom Meetig dan Google Meet.



Gambar 2. Diagram Persentase Pendampingan Orang Tua saat Anak Belajar dari Rumah

Sejauh ini, pembelajaran daring yang dilakukan di rumah oleh siswa di MI Asshibyan Dampaan didampingi oleh orang tua (95,8%). Tentunya, pendampingan itu memiliki peran yang besar dalam keberhasilan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan survei (gambar 3), sebanyak 12,5% orang tua menyatakan bahwa anak mereka sangat tidak paham dengan penjelasan yang diberikan oleh guru.

Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi dengan metode pembelajaran daring yang diterapkan guru?
24 tanggapan

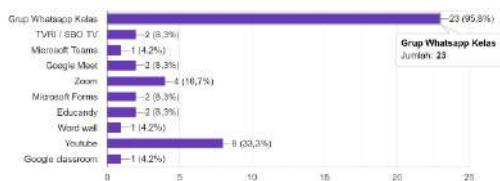


Gambar 3. Diagram Persentase Pemahaman Siswa dengan Metode Pembelajaran Daring

Pemahaman itu tentu dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kejenuhan yang dialami siswa berdampak pada motivasi siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Siswa menjadi tak acuh terhadap materi yang dijelaskan. Padahal, materi pembelajaran semakin meningkat levelnya, seperti mata pelajaran matematika. Akibatnya, pemahaman siswa pun rendah.

Terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Asshibyan Dampaan, orang tua siswa menyatakan bahwa sebanyak 95,8% guru menggunakan media WhatsApp sebagai media pembelajaran dan komunikasi dengan siswa. Hal itu pun senada dengan pernyataan bahwa guru lebih banyak melakukan proses pembelajaran melalui fasilitas grup WhatsApp (Kurniawan, Susanti, & Arriyani, 2021) Sementara itu, media pembelajara berupa permainan yang berbasis teknologi, hanya 8,3% guru yang menggunakan.

Media apa saja yang digunakan guru selama pembelajaran daring? (Boleh memilih lebih dari satu)
24 tanggapan



Gambar 4. Diagram Media yang Digunakan Guru dalam Mengajar

Orang tua pun berharap guru bisa memberikan penjelasan materi dengan media dan metode yang lebih bervariasi. Satu di antara media pembelajaran yang bisa digunakan adalah permainan. Kejenuhan selama permainan bisa diatasi dengan menggunakan media elektronik, seperti permainan edukasi (Widodo, Samudi, Brawijaya, & Maruloh, 2016). Oleh tim, permainan ini disebut sebagai edugames.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dan meminimalisasi kejenuhan yang dialami siswa,

guru di MI Asshibyan Dampaan perlu mendapatkan pelatihan media pembelajaran edugames sebagai penunjang media pembelajaran. Edugames yang dimaksud adalah permainan edukasi yang ada di internet sehingga siswa dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran pun bisa menjadi menyenangkan dan materi pun semakin mudah dipahami oleh siswa.

Edugames yang diajarkan adalah Quizizz dan Baamboozle. Quizizz merupakan kuis interaktif yang memiliki ragam pilihan jawaban, isian singkat, pilihan ganda, esai, dan *polling*. Sementara itu, baamboozle adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. Edugames itu bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai UH, UTS, maupun UAS.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pelatihan sebagai wujud pengabdian masyarakat ini dilaksanakan tanggal 28 Juni dan 30 Juni 2021 secara hybrid. Pada tanggal 28 Juni, kegiatan berlangsung secara luring di ruang kelas MI Asshibyan Dampaan Cerme dengan delapan peserta. Sementara itu, tanggal 30 Juni 2021, kegiatan berlangsung secara daring dengan menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Pelatihan ini dilakukan untuk mendampingi guru dalam meningkatkan keterampilan mengajarnya dengan menggunakan media pembelajaran edugames berupa Quizizz dan Baamboozle.

Sumber data adalah guru dan kejadian yang terjadi selama pelatihan. Hasil implementasi di kelas oleh guru setelah pelatihan juga dianalisis untuk mendapatkan data keefektifan pelatihan. Data dikumpulkan dengan metode angket dan dokumentasi hasil kegiatan pelatihan. Instrumen yang digunakan adalah lembar kerja dan lembar kuesioner.

Kegiatan pendampingan dilakukan dalam empat tahap. Pertama, penyampaian materi oleh tim pengabdian. Kedua, praktik penyusunan kuis oleh guru MI Asshibyan Dampaan. Ketiga, evaluasi kuis yang dibuat oleh guru. Terakhir, implementasi kuis yang dibuat oleh guru di kelasnya masing-masing.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi pada hari yang berbeda. Pertama, kegiatan diisi dengan sesi pelatihan Quizizz yang dilaksanakan secara luring di ruang kelas

MI Asshibyan Dampaan. Narasumber menjelaskan aplikasi Quizizz secara detail, mulai dari cara membuat akun di Quizizz, cara membuat soal, cara memanfaatkan soal yang tersedia di bank soal, dan cara memainkan kuis

bersama siswa. Selama pemaparan, guru pun praktik secara perlahan tiap tahap. Pendampingan pun terus dilakukan kepada setiap guru. Bahkan, guru yang belum memiliki akun google pun dibantu membuat akun.



Gambar 5. Foto Kegiatan Pemaparan Materi Quizizz

Setelah pemaparan, guru bisa praktik membuat kuis sendiri dan mencoba bermain dengan sesama guru. Quizizz ini bisa diakses melalui link <https://quizizz.com>. Pengguna bisa masuk sebagai guru atau sebagai siswa. Kuis yang dibuat oleh guru dan digunakan dalam pembelajaran daring bisa meningkatkan motivasi belajar siswa meskipun sifatnya mengerjakan soal (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020).

Pada dasarnya, guru sudah mengetahui edugames Quizizz ini sebelumnya. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan, hanya tiga guru yang belum mengetahui aplikasi itu. Untuk itu, tim memberikan pendampingan lebih mendalam dan spesifik kepada tiga guru yang belum mengetahui dan menggunakan kuis ini. Sementara itu, untuk guru yang sudah mengetahui edugames ini, tim memberikan informasi detail tentang cara memanfaatkan soal atau kuis yang ada di bank soal serta cara mengambil nilai kuis untuk kepentingan penilaian pembelajaran.

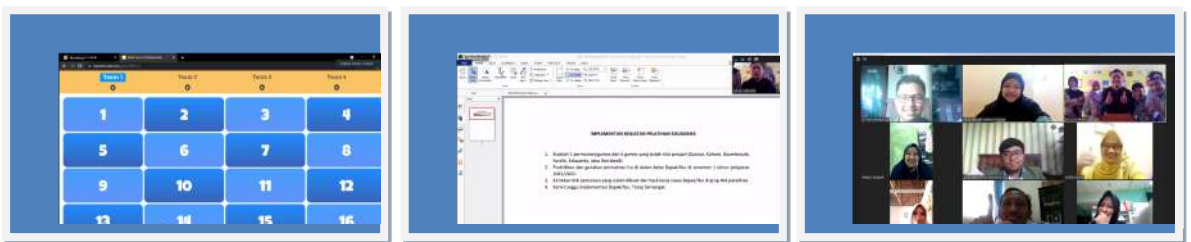
Pada hari berikutnya, guru mendapatkan materi edugames Baamboozle. Permainan ini tersedia di web <https://www.baamboozle.com>. Kegiatan berlangsung secara daring melalui Zoom Meeting. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi tentang Baamboozle. Sebanyak 77,8% guru menyatakan belum mengetahui aplikasi

itu. Untuk itu, materi disampaikan dengan lebih intens. Materi yang disampaikan sama seperti edugames Quizizz. Guru dipandu membuat akun di Baamboozle, cara menyusun soal sebagai kuis, cara memainkan kuis bersama siswa, dan cara memanfaatkan kuis yang ada di bank kuis Baamboozle,

Baamboozle termasuk jenis permainan edugames yang menyerupai lomba cerdas cermat, tetapi berlangsung secara daring dan siswa tidak perlu membuat akun. Permainan ini dimainkan dengan membunyikan bel per kelompok (Krisbiantoro, 2020). Edugames ini berbeda dengan Quizizz. Di Quizizz, siswa mengerjakan kuis secara individu dan bisa dilakukan tanpa interaksi, sedangkan di Baamboozle, siswa hanya bisa mengerjakan soal secara langsung dari *screen sharing* layar Zoom Meeting atau ditampilkan melalui LCD proyektor di kelas. Guru bertugas menjadi pemandu jalannya permainan.

Setelah pemaparan materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi. Guru bisa mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang sudah disampaikan. Setelah itu, guru membuat kuis secara mandiri di rumah masing-masing.

Selama pelatihan berlangsung, peserta sangat antusias dalam belajar media pembelajaran edugames. Hal itu terlihat dari semangat guru dalam menyusun soal secara

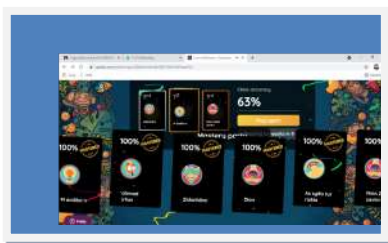


Gambar 6. Foto Kegiatan Pemaparan Materi Baamboozle

mandiri. Banyak pertanyaan yang diajukan guru selama pelatihan yang berkaitan dengan edugames.

Setelah pendampingan yang dilakukan secara luring dan daring pada materi Quizizz dan Baamboozle, guru diberi tugas untuk mengimplemetasikan kuis yang sudah dibuatke kelasya masing-masing. Harapannya seluruh guru bisa membuat soal lalu menerapkan secara langsung ke siswa.

Pekan ketiga setelah sekolah dimulai tanggal 12 Juli 2021, tim pengabdian kembali bertanya kepada guru terkait implementasi edugames di kelas bersama siswa. Seluruh guru yang mengimplementasikan edugames membuat soal di Quizizz. Untuk Baamboozle, belum ada guru yang membuat. Saat dikonfirmasi, guru menjelaskan bahwa kelas belum berlangsung melalui Zoom Meeting sehingga kuis yang menyenangkan untuk dikirim ke grup WhatsApp adalah Quizizz.



Gambar 7. Hasil Implementasi Guru di Kelas

Guru pun menyampaikan bahwa kuis yang digunakan di kelas mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu relevan dengan pernyataan Huang bahwa pembelajaran berbasis permainan menjadi alat efektif untuk menjaga motivasi belajar siswa (Huang, 2020). Permainan bisa menjadi media untuk guru menyampaikan materi. Dengan bermain seorang anak dapat merasakan berbagai pengalaman emosi mulai dari senang, sedih, bergairah, kecewa, dan bangga (Tedjasaputra, 2001).

Dulu, jika diberikan soal latihan, siswa selalu mengumpulkan jawaban melebihi jam pengumpulan. Saat soal latihan diberikan melalui Quizizz, siswa mengumpulkan tepat waktu bahkan sebelum batas waktu pengumpulan. Guru pun tidak perlu lagi mengoreksi jawaban siswa secara manual. Guru pun bisa memiliki nilai siswa dalam bentuk arsip di akun edugames.

Selain dampak positif berupa implementasi setelah pelatihan, pelatihan ini juga memberikan dampak yang baik dan positif bagi guru-guru di MI Asshibyan Dampaan. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan

setelah kegiatan luring dan daring, guru sangat mengapresiasi kegiatan ini bahkan mengharapkan terus dilaksanakan.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Peserta

No	Kategori Penilaian	Kriteria	Quizizz (luring) N=8 (%)	Baamboozle (daring) N=9 (%)
1	Kesesuaian materi	sesuai	37,5	
		sangat sesuai	62,5	
2	Kesesuaian waktu	sesuai	62,5	
		sangat sesuai	37,5	
3	Ketepatan metode	tepat	25	55,6
		sangat tepat	75	44,4
4	Penguasaan narasumber	menguasai	50	
		sangat menguasai	50	
5	Kebermanfaatan program	bermanfaat	12,5	
		sangat bermanfaat	87,5	
6	Peningkatan pengetahuan	meningkat	25	
		sangat meningkat	75	
7	Kepuasan program	sangat tidak puas	12,5	
		puas	25	
		sangat puas	62,5	
8	Rencana penerapan edugames	ya	100	
9	Pengetahuan awal edugames	sudah	62,5	22,2
		belum	37,5	77,8
10	Kemampuan menggunakan edugames	sudah	75	55,5
		belum	25	44,4

Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh guru, keseluruhan kategori penilaian mendapatkan kriteria yang baik. Mulai dari kriteria kesesuaian materi, kesesuaian waktu, ketepatan metode, penguasaan narasumber, kebermanfaatan program, peningkatan pengetahuan, kepuasan program, rencana penerapan edugames, pengetahuan awal edugames, hingga kemampuan menggunakan edugames mendapatkan respons yang positif dari guru sebagai peserta pelatihan. Meskipun demikian, ada satu guru yang menjawab sangat tidak puas pada aspek kepuasan program. Oleh karena itu, konfirmasi pun dilakukan. Rupanya, guru melakukan salah memahami makna pertanyaan kuesioner. Guru tersebut mengira bahwa pelatihan yang dilakukan masih membuatnya sangat tidak puas karena pelatihan berlangsung dengan waktu yang singkat.

Keseluruhan aspek kegiatan ditanyakan setelah kegiatan luring dilaksanakan.

Sementara itu, selesai Zoom meeting, kuesioner hanya dibagikan untuk menggali aspek edugames Baamboozle. Namun, ada satu hal yang dikonfirmasi melalui kuesioner, yaitu ketepatan metode pelatihan dengan Zoom meeting. Rupanya, guru tetap merasa nyaman belajar edugames meskipun melalui Zoom Meeting.

Seluruh guru mendapatkan pengetahuan yang memadai terhadap edugames Quizizz dan Baamboozle. Dari sebelumnya tidak mengetahui sama sekali, setelah pelatihan, guru menjadi mengenal dan bisa mempraktikkan di kelasnya masing-masing. Hal itu merupakan hal yang baik untuk kesuksesan pembelajaran PJJ selama pandemik. Guru pun bisa menggunakan edugames ini sebagai bekal untuk memberikan fasilitas belajar yang menarik dan menyenangkan untuk generasi Z yang berbasis teknologi (Situmorang, Nugroho, T, A, & Rumerung, 2019)

Selain itu, menurut guru sebagai peserta pelatihan, program pelatihan ini sangat baik dan bisa diterapkan ke siswa saat pembelajaran daring. Pembelajaran edugames yang disampaikan sangat sesuai dengan kebutuhan siswa di MI Asshibyan Dampaan. Edugames yang diberikan memiliki banyak kelebihan sehingga meningkatkan antusiasme siswa. Pendekatan belajar dengan permainan berbasis digital mampu meningkatkan keinginan belajar dalam diri siswa dibandingkan pendekatan konvensional, seperti ceramah atau pemberian soal (Rofiyarti & Sari, 2021).

Para guru juga berharap agar program pelatihan ini terus dilanjutkan dan ditambah durasi waktu pelatihan agar materi bisa semakin jelas diterima. Jika perlu, semua kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring di sekolah agar efektif. Guru pun berharap agar tim terus mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan agar semua siswa bisa belajar sambil bermain untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar di rumah selama pandemik.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan media pembelajaran edugames Quizizz dan Baamboozle yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan edugames, yaitu Quizizz dan Baamboozle. Hal itu terlihat dari kuis yang sudah dihasilkan dan diimplementasikan di kelas oleh guru sebagai peserta pelatihan.

Kegiatan ini dilaksanakan secara hybrid sehingga memiliki banyak keterbatasan dalam pelaksanaannya, terutama saat berlangsung daring melalui Zoom meeting. Selama luring, kendala yang dihadapi sebatas kendala teknis, misalnya pelantang yang tidak bisa digunakan. Sementara itu, saat berlangsung daring, kendala yang dihadapi adalah sinyal internet peserta. Oleh karena itu, diperlukan siasat tersendiri untuk mengatasinya. Ke depannya, pengabdian serupa bisa dilanjutkan dengan jenis permainan edugames yang lainnya, misalnya Quizlet.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, & Ardiansyah. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publikan Journals: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42-48.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi, dan Harapan: Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Azanella, L. A. (2020, April 18). *Kisah Pak Guru Avan, Mengajar dari Rumah ke Rumah karena Siswa tak Punya Ponsel*. (Kompas) Retrieved Maret 29, 2021, from <https://www.kompas.com/tren/read/2020/04/18/140342165/kisah-pak-guru-avan-mengajar-dari-rumah-ke-rumah-karena-siswa-tak-punya?page=all>
- Cucinotta, D., & Vanelli, M. (2020). WHO Declares COVID-19 a Pandemic. *Acta bio-medica: Atenei Parmensis*, 91(1), 157-160.
- Huang, W. H. (2020). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694-704.
- Hutagaol, J. P. (2020, Juni 23). *10 Aplikasi Belajar Terbaik Berbasis Game Menarik bagi Siswa, Penyemangat Belajar dari Rumah*. (Ruang Para Bintang) Retrieved Maret 31, 2021, from <https://www.ruangparabintang.com/2020/03/aplikasi-belajar-berbasis-game-atau.html>
- Kemendikbud. (2020, Desember 12). (Kemendikbus) Retrieved Maret 29, 2021, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/kemendikbud-siapkan-alternatif-pembelajaran-melalui-tvri-pada-semester-genap-ta-20202021>

- Kemendikbud. (2020, Mei 5). *Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah*. (Kemendikbud) Retrieved Maret 29, 2021, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020*. Jakarta: <http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>.
- Krisbiantoro, B. (2020). The Effectiveness of Gamification to Enhance Students' Mastery on Tenses Viewed from Students' Creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Reserach*, 1(2), 73-97.
- Kurniawan, H., Susanti, E., & Arriyani, N. (2021). Menjadi Guru yang Siap di Masa Pandemi Covid-19 melalui Workshop Penggunaan Edmodo dan Google Classroom pada Pembelajaran Daring. *Publikan Journals: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 63-67.
- Padli, F., & Rusdi, R. (2020). Respon siswa dalam pembelajaran online selama pandemi. *Social Landscape Journal*, 1(3), 1-7.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2021). TIK untuk PAUD: Penggunaan Platform "Kahoot!" dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164-172.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, 4(2), 163-173.
- Situmorang, K., Nugroho, D. Y., T, P. S., A, M. M., & Rumerung, C. L. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*. Lampung.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Animasi Interaktif Edugame Komputer pada SD Kampung Bulak I*. Jakarta: Grasindo.
- Widodo, S., Samudi, Brawijaya, H., & Maruloh. (2016). Animasi Interaktif Edugame Komputer Pada SDN Kampung Bulak 1. *Simnasiptek*, 1(1), 45-50.