



Pendampingan Penerapan Game Edukasi Berbantuan Breshna IO bagi Guru-Guru di SDN Tanjungsari

Nugrananda Janattaka¹, Aditya Pringga Satria², Nourma Oktaviarini³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

e-mail: nandahanduk@gmail.com

Abstrak

Pada perkembangan pembelajaran abad 21, guru dituntut untuk mampu menghadirkan media belajar yang interaktif, kreatif, dan mudah diakses oleh peserta didik. Breshna.io sebagai platform pembuat game edukasi tanpa *coding* menawarkan solusi praktis bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan materi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru di SDN 1 Tanjungsari dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran melalui pendampingan penerapan game edukasi berbantuan Breshna.io. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan teknis, pendampingan pembuatan game edukatif, serta evaluasi hasil implementasi pada proses belajar mengajar. Kegiatan ini melibatkan seluruh guru sebagai peserta aktif, dengan pendekatan berbasis praktik langsung (*hands-on*). Hasil kegiatan melalui *form responde* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan game edukasi, serta meningkatnya motivasi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Breshna io, Edutech.*

Abstract

In the development of learning in the 21st century, teachers are required to be able to provide interactive, creative, and easily accessible learning media for students. Breshna.io, as a platform for creating educational games without coding, offers a practical solution for teachers to produce interesting learning media that suits the needs of the material. This community service activity aims to improve the competence of teachers at SDN 1 Tanjungsari in utilising learning technology through guidance on the application of educational games assisted by Breshna.io. The implementation method includes socialisation, technical training, guidance on creating educational games, and evaluation of the results of implementation in the teaching and learning process. This activity involves all teachers as active participants, with a hands-on approach. The results of the activity through the response form show an increase in teachers' ability to design and develop educational games, as well as an increase in teachers' motivation to integrate technology into learning.

Keywords: *Education game, Breshna io, Edutech.*

PENDAHULUAN

Guru merupakan elemen utama dalam dunia pendidikan. Keberadaan guru menjadi faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Peran guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang optimal. Karena itu,

peningkatan mutu guru menjadi keharusan demi kemajuan pendidikan dan masa depan bangsa. Oleh sebab itu, guru perlu terus memperdalam pengetahuan dan kompetensinya agar dapat membentuk peserta didik yang unggul dan berdaya saing (Amelia, 2023).

Aktivitas mengajar di kelas adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari tanggung jawab guru. Hal ini karena proses belajar siswa bergantung pada berbagai kegiatan yang bertujuan menambah pengetahuan serta wawasan untuk kehidupan masa kini dan masa depan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008, tugas utama guru meliputi mengajar, membimbing, melatih, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Salah satu tugas penting tersebut adalah penilaian, yang menjadi kompetensi wajib bagi setiap guru. (Budiana, 2022) Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan yang dapat membantu guru mengembangkan kemampuan dalam membuat alat penilaian yang praktis, objektif, dan efektif melalui pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat diukur secara akurat, berkelanjutan, serta membantu mereka mengenali potensi diri dan meningkatkan motivasi belajar.

Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan tantangan era society 5.0 yang berbasis digital. Penguasaan teknologi menjadi hal penting karena perkembangan zaman telah menjadikan teknologi sebagai alat yang memudahkan berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Inovasi teknologi kini memungkinkan guru menyusun penilaian yang lebih interaktif, objektif, dan efisien dengan memanfaatkan *platform* kecerdasan buatan (Ariani, 2020). *Platform* game edukasi sendiri merupakan sistem teknologi yang menyediakan berbagai alat, layanan, dan infrastruktur untuk mengembangkan serta menerapkan model kecerdasan buatan (Abdy et al., 2025). Salah satu platform yang dapat membantu guru dalam menyusun penilaian berbasis teknologi adalah Breshna io.

Breshna io merupakan platform pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur untuk memudahkan guru dalam merancang alat penilaian. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan antara lain game kata aktivitas mencocokkan, dan berbagai bentuk latihan lainnya. Penggunaan Breshna io juga mampu mempererat interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Platform ini dipilih karena menyediakan beragam fitur pembelajaran berbasis latihan yang fleksibel dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang penilaian (Huang, 2011).

Berdasarkan hasil pengabdian sebelumnya, pemanfaatan teknologi dan platform digital secara berkesinambungan dengan dukungan seluruh civitas akademika dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi guru serta peserta didik (Diharjo, 2020). Guru kini tidak harus membuat penilaian secara manual atau cetak, melainkan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dan kecerdasan buatan, seperti *Kahoot*, *Wordwall*, *Quizalize* atau *Breshna io*, agar proses penilaian menjadi lebih menarik, efisien, dan efektif (Dichev & Dicheva, 2017). Selain itu, *Breshna io* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, tidak terbatas pada satu bidang saja. Pelatihan ini dilakukan

sebagai suatu upaya guna membantu guru mengenali *platform Breshna io*. (Harlina et al., 2017). *Platform Breshna io* dilihat dari kebermanfaatannya berguna sekali untuk mengembangkan kemampuan dan mempermudah pembuatan alat penilaian seperti kuis dan soal latihan. *Platform Breshna io* dipilih menjadi tema pengabdian karena dimungkinkan mampu menginspirasi guru/pendidik generasi bangsa untuk berani berkarya dan lebih produktif serta melek teknologi (Hidayat, 2020). Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan memanfaatkan *platform Breshna io*, membangun inovasi alat penilaian pembelajaran dimana pelaksanaannya difokuskan pada sasaran guru di SDN 1 Tanjungsari Kabupaten Tulungagung. Pemilihan lokasi pengabdian masyarakat atas beberapa pertimbangan yaitu lokasi SD yang sudah memiliki akses *chromebook* dan penggunaan *smartphone*. Selain itu tujuan PKM ini yaitu melaksanakan pelatihan tentang pemanfaatan *platform Breshna io* di SDN 1Tanjungsari Kabupaten Tulungagung. Memberikan alternative informasi *platform Breshna io* untuk penilaian dan memberikan pemahaman dan pemanfaatan *platform Breshna io* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang dapat meningkatkan kompetensi dan pengetahuan guru.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk memberikan edukasi, pengetahuan, dan pemahaman kepada guru SD yang kerap mengalami kesulitan dalam mengatasi berbagai permasalahan terkait pembuatan alat penilaian yang interaktif, efektif, objektif, dan praktis. Partisipasi seluruh komponen di SDN 1 Tanjungsari sangat diperlukan, baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan program pelatihan *platform Breshna.io*, agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Kepala sekolah berperan mendukung kelancaran pelatihan, sementara para guru bertugas mengikuti seluruh rangkaian kegiatan serta menerapkan pengalaman yang diperoleh dalam penggunaan *platform Breshna.io* pada proses pembelajaran di kelas. Peserta didik berperan sebagai pengguna dalam implementasi pembelajaran sehari-hari melalui produk penilaian yang dibuat oleh guru menggunakan platform tersebut.

Metode pelaksanaan pengabdian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan merupakan langkah awal untuk menganalisis permasalahan atau hambatan yang dihadapi para guru di SDN 1 Tanjungsari Kabupaten Tulungagung. Selain itu, dilakukan wawancara dengan Kepala Sekolah untuk memastikan bahwa sosialisasi dan pelatihan yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru. Pada tahap perizinan dan penentuan jadwal, tim pelaksana mengajukan izin kepada sekolah mitra dan menetapkan waktu pelatihan mengenai pemanfaatan *platform Breshna.io* dalam pembuatan alat penilaian. Pelatihan dijadwalkan pada 2 Agustus 2025 dan berlangsung pukul 07.30–13.00 WIB.

Tahap awal metode pelatihan diawali dengan analisis kebutuhan (*need assessment*) melalui diskusi dan observasi singkat terhadap praktik penilaian yang selama ini digunakan oleh guru SDN 1 Tanjungsari. Pada tahap ini, tim

pengabdian menggali pemahaman awal guru terkait penilaian digital, kendala yang dihadapi, serta kesiapan infrastruktur pendukung. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi dan skenario pelatihan agar lebih tepat sasaran.

Sebelum pelaksanaan, tim mempersiapkan program dengan menyusun jadwal yang telah disepakati, menyiapkan materi pelatihan mengenai platform Breshna.io, serta membuat panduan penggunaan platform tersebut. Dalam tahap persiapan ini, berbagai kegiatan dilakukan, termasuk koordinasi antara tim pelaksana dan guru, penyusunan materi pelatihan, serta pembuatan buku panduan Breshna.io. Buku panduan tersebut akan menjadi acuan bagi guru untuk memahami langkah-langkah pembuatan alat penilaian menggunakan aplikasi tersebut.

Pada tahap pelaksanaan diberikan pemberian materi dan demonstrasi penggunaan Breshna.io. Pada tahap ini, fasilitator menjelaskan konsep dasar penilaian berbasis digital, fitur-fitur utama Breshna.io, serta manfaatnya dalam mempermudah guru menyusun soal, mengelola penilaian, dan menganalisis hasil belajar siswa. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui presentasi singkat yang disertai demonstrasi langsung menggunakan perangkat laptop atau proyektor.

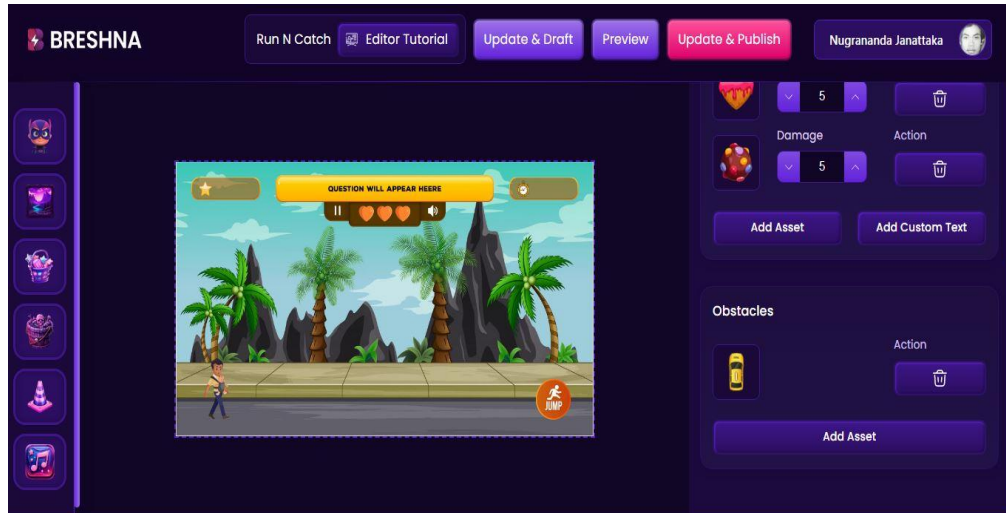
Pada tahap pengenalan aplikasi Breshna io banyak peserta yang kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, setelah didampingi tim abdimas selama proses pelatihan dan tahap pengenalan beberapa tools beserta cara seperti menambahkan asset game, banyak peserta tertarik dan belajar dengan sabar supaya bisa memahami cara kerja aplikasi breshna io.

Beberapa peserta yang sudah menguasai materi dan prinsip dasar dari aplikasi breshna io, juga membantu peserta lainnya yang masih mengalami kendala dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, kendala yang utama adalah mengenali tools dan menggunakan fungsinya serta menambahkan asset game sesuai kebutuhan media yang akan dibuat. Pada dasarnya tingkat kreativitas peserta pelatihan sangat diperlukan dalam membuat game edukasi berbantuan breshna io.

Pemateri juga tidak lelah memberikan berbagai contoh dan konsep penerapan game edukasi berbantuan aplikasi breshna io, bahkan tim pendamping juga sering mengulang bagaimana prosedur awal sampai tahap akhir pembuatan game tersebut, pendampingan dilakukan satu per satu supaya pelatihan ini memberikan makna tersendiri bagi peserta pelatihan. Pemateri juga menyampaikan kepada peserta supaya tidak lupa mencoba beberapa langkah langkah pembuatan game tersebut di rumah, dikarenakan aspek pembiasaan adalah hal terpenting supaya peserta tidak mudah lupa dalam proses pembuatan game tersebut.

Apabila peserta pelatihan sudah memahami konsep dan alur penggunaan aplikasi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik mandiri dan pendampingan

intensif. Guru diberikan tugas untuk membuat instrumen penilaian menggunakan Breshna.io sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Tim pengabdian berperan sebagai pendamping yang memberikan bimbingan teknis, membantu mengatasi kendala, serta memberikan umpan balik secara langsung agar guru lebih percaya diri dan terampil dalam mengoperasikan aplikasi.



Gambar 1. Pengenalan Interface Breshna IO

Adapun tahap akhir dari pelaksanaan pelatihan atau pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi program dilakukan dengan menganalisis hasil respon jawaban dari angket yang diberikan kepada mitra sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya hasil positif dari mitra setelah pelaksanaan program. Berikut dokumentasi dari tahap kegiatan pelaksanaan dan evaluasi sebagai berikut.



Gambar 2. Pemateri memberikan pengenalan tentang materi pendampingan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi Breshna io sebagai media game edukasi berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan. Para peserta menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Acara diawali dengan sambutan kepala sekolah, kemudian perkenalah dengan tim pengabdian, lalu pengenalan tentang game edukasi.

Pada pelaksanaan pengenalan game edukasi, beberapa guru sudah mengenali game yang umum seperti *Kahoot*, *Quizzis*, *Wordwall* dan *Canva*. Ketika tim memperkenalkan *Breshna io*, baru para peserta menjawab, belum pernah mengenali aplikasi tersebut sama sekali.

Ketua tim memperkenalkan Breshna io lalu memberikan contoh bagaimana penggunaannya kepada Bapak dan Ibu Guru. Banyak langkah-langkah yang harus diterapkan dalam aplikasi tersebut, setelah memilih tema, mengganti judul, memasukkan pertanyaan, memasukkan jawaban sampai mengganti asset-asset game tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Para peserta dengan sabar menerapkan arahan dari tim pelatihan pengabdian dari Universitas Bhinneka. Ada beberapa guru yang masih bingung dalam menggunakan *Breshna io*, akan tetapi kebingungan tersebut dapat diatasi ketika beberapa anggota pengabdian ini, memberikan arah secara individu. Pelatihan ini berjalan dengan baik, hal tersebut terlihat dari kepuasan peserta pelatihan yang telah mengisi *form* dari *google form*, berikut hasil kepuasan pelatihan peserta.

Tabel 1. Hasil *Form* Kepuasan Pelatihan

No.	Indikator	YA	TIDAK
1.	Apakah materi Breshna io pelatihan ini baru bagi Bapak/Ibu?	8 Responden	-
2.	Apakah Bapak/Ibu menyukai pelatihan ini?	8 Responden	-
3.	Apakah program pelatihan ini interaktif?	8 Responden	-
4.	Apakah program pelatihan ini menarik untuk dipelajari?	8 Responden	-
5.	Apakah program pelatihan ini bermanfaat untuk menunjang karir dan tugas Bapak/Ibu di kelas?	8 Responden	-
6.	Apakah program pelatihan mampu menunjang skill guru beserta staff terkait kecanggihan IPTEK?	8 Responden	-
7.	Apakah Bapak/Ibu diberikan waktu yang cukup untuk bertanya terkait hal yang belum dipahami?	8 Responden	-
8.	Apakah Bapak/Ibu merasa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kompetensi profesional Anda?	8 Responden	-

No.	Indikator	YA	TIDAK
9.	Apakah penyampaian instruksinya mudah dimengerti?	8 Responden	-
10.	Apakah program pelatihan terorganisir dengan baik dan mudah diikuti?	8 Responden	-

Berdasarkan hasil form diatas menunjukkan pelatihan ini sangat berdampak positif terhadap karir dan menunjang proses pembelajaran dalam mempermudah pembuatan alat penilaian untuk peserta didik. Secara garis besar ketercapaian pelatihan ini sangat bagus. Respon yang antusias, guru mengikuti pelatihan semua, kepuasan peserta dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dibagikan oleh pemateri melalui *google form*. Sejalan dengan pelaksana PKM terdahulu bahwa memanfaatkan game edukasi digital dapat menambah wawasan, kemampuan dan memperingan pekerjaan guru. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat, menunjang kemampuan guru dan mampu memberikan kemudahan membuat media pembelajaran berupa game interaktif.

Pendampingan penerapan game edukasi berbantuan Breshna.io memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital guru-guru di SDN 1 Tanjungsari. Kegiatan ini dirancang tidak hanya sebagai pelatihan teknis, tetapi juga sebagai proses pendampingan berkelanjutan yang menekankan pada pemahaman konseptual tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru didorong untuk melihat teknologi sebagai sarana pedagogis yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat bantu administratif (Harlina et al., 2017).

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses penilaian pembelajaran. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tentang penilaian digital, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan objektivitas dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Dengan demikian, paradigma guru terhadap penilaian konvensional mulai bergeser ke arah penilaian berbasis teknologi (Imanulhaq, 2022).

Dari aspek keterampilan, kegiatan pendampingan memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Breshna.io. Melalui praktik mandiri dan pendampingan intensif, guru mampu membuat instrumen penilaian digital secara mandiri sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis guru (Fazriyah et al., 2020). Keberhasilan kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian di sekolah dasar. Dengan adanya komitmen guru dan dukungan sekolah, pemanfaatan teknologi penilaian digital dapat terus dikembangkan secara optimal di masa mendatang (Tejo Nurseto, 2011).

Kegiatan pendampingan ini mendorong terjadinya perubahan sikap dan pola pikir dalam menghadapi transformasi digital di bidang pendidikan. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta lebih terbuka terhadap pengembangan kompetensi digital secara mandiri. Hal ini sejalan dengan tuntutan peningkatan kompetensi guru abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik (Sutirna, 2018).

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Platform Breshna.io sebagai sarana memudahkan guru dalam membuat alat penilaian bagi peserta didik di SD Negeri Tanjungsari berjalan dengan baik dan tanpa hambatan. Seluruh guru di SDN 1 Tanjungsari, termasuk Kepala Sekolah, mengikuti kegiatan ini. Pelatihan berlangsung dari pukul 07.30 hingga 13.00 WIB dan terbagi menjadi dua sesi. Sesi pertama berisi pemaparan materi secara teoritis, kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik pada sesi kedua. Terdapat pula sesi tanya jawab yang berlangsung secara aktif dan kooperatif. Berdasarkan hasil pengisian form terkait tingkat kepuasan dan kebermanfaatan pelatihan, kegiatan ini memperoleh respons sebesar 80%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan guru, mendukung peningkatan kompetensi profesional di era digital, serta membantu mereka menghasilkan alat penilaian yang mudah digunakan, variatif, dan objektif bagi peserta didik.

Pelatihan ini juga mendorong tumbuhnya rasa percaya diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Kendala awal seperti keterbatasan pengalaman dan kekhawatiran terhadap penggunaan aplikasi digital dapat diminimalkan melalui pendampingan yang berkelanjutan. Guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi dan termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Dari sisi kelembagaan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif bagi SDN 1 Tanjungsari dalam mendukung implementasi transformasi digital di sekolah. Pelatihan ini dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan sistem penilaian yang lebih modern dan terstruktur. Selain itu, hasil pelatihan dapat dijadikan contoh praktik baik (*best practice*) bagi sekolah lain dalam menerapkan penilaian berbasis digital.

Secara keseluruhan, pendampingan penerapan game edukasi berbantuan Breshna.io di SDN 1 Tanjungsari dapat dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian di sekolah dasar. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pendampingan yang terstruktur dan kontekstual mampu membantu guru mengimplementasikan inovasi pembelajaran secara berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dikembangkan pada satuan pendidikan lain sebagai upaya mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdy, I., Nurharyanto, D. W., Nursyabani, K. P., & Barmawi, M. R. (2025). Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Chat GPT dan Gemini Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Guru. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55.
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Budiana, I. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144–161. <https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.
- Hidayat, L. (2020). Assistive Technology Pada Aplikasi. *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)*, 1(2), 144–152.
- Huang, W. H. (2011). *Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment*. *Computers in Human Behavior*. 694–704.
- Imanulhaq, R. (2022). *Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. 4(1), 33–41.
- Sutirna. (2018). Seminar Nasional Semnas Ristek. *Peran Teknologi Informasi Dalam Mendukung Stabilitas Nasional*, 269–276.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 N*, 19–35.