



Implementasi Pengenalan 25 Nabi Melalui Game Edukasi dalam Pembelajaran Agama Islam di SDN 3 Jati Kota Tangerang

**Fiqih Hana Saputri^{1*}, Rudi Setiyanto², Ronal Yulyanto Suladi³,
Neng Linda Badratul Laela⁴, Makmun ZA⁵**

1, 2, 3, 4, 5 Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

*Corresponding author: fiqihhana@gmail.com

Received 08-04-2026

Revised 27-04-2026

Published 04-06-2026

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mengatasi permasalahan dalam pembelajaran materi 25 Nabi di SDN 3 Jati Kota Tangerang yang masih menggunakan metode konvensional, sehingga mengurangi minat dan efektivitas pemahaman siswa. Sebagai solusi, dikembangkan dan diimplementasikan aplikasi game edukasi berbasis Android yang dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang menarik. Metode pelaksanaan mencakup analisis kebutuhan, pengembangan aplikasi, pelatihan penggunaan kepada guru dan siswa, serta evaluasi efektivitas melalui pre-test dan post-test. Melalui kegiatan ini, terlihat jelas pemahaman siswa terhadap kisah 25 Nabi berkembang pesat, seiring dengan meningkatnya gairah dan keterlibatan di dalam kelas. Pihak sekolah pun menyambut baik inovasi ini dengan memberikan tanggapan yang sangat suportif. Kebahagiaan belajar ini berbanding lurus dengan kecerdasan kognitif siswa, terlihat dari kenaikan skor rata-rata dari 55% menjadi 85% yang menunjukkan bahwa teknologi menjadi rekan terbaik dalam menumbuhkan kecintaan terhadap nilai-nilai PAI di kelas. Pemanfaatan aplikasi ini diharapkan sebagai solusi edukasi yang kreatif dalam pengajaran PAI.

Kata kunci: Pengabdian Masyarakat; Game Edukasi; Pengenalan 25 Nabi; Pembelajaran Interaktif; Sekolah Dasar

ABSTRACT

This community service initiative (PKM) aims to address the challenges in teaching the "25 Prophets" material at SDN 3 Jati, Tangerang, where traditional methods have led to diminished student interest and learning effectiveness. To resolve this, an Android-based educational game was developed and implemented to provide a highly engaging and interactive learning experience. The implementation methodology involved a comprehensive needs analysis, application development, training sessions for both teachers and students, and an evaluation of effectiveness through pre-test and post-test assessments. The results of this program demonstrate a substantial improvement in students' understanding of the 25 Prophets' stories, alongside increased enthusiasm and classroom participation. Furthermore, the school administration responded positively, offering significant support for this innovation. Moving forward, this educational application is expected to serve as a creative and functional solution, aligning Islamic Education (PAI) instruction with the technological demands of modern elementary education.

Keywords: Community Service; Educational Game; Understanding of the 25 Prophets; Interactive Learning; Elementary School



PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pengenalan materi 25 Nabi, masih dihadapkan pada tantangan signifikan dalam hal metode pengajaran. SDN 3 Jati Kota Tangerang, sebagai mitra dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini, mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman yang mendalam tentang nama, urutan, dan kisah hidup para Nabi kepada siswa (Hardiansyah & Sriyanti, 2025). Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode konvensional yang kurang menarik dan kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, meskipun teknologi memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran, pemanfaatannya di sekolah ini masih terbatas (Maida et al., 2025). Guru PAI telah menunjukkan kesediaan untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi, namun ketersediaan sumber daya dan infrastruktur di sekolah menjadi kendala. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang dapat mengoptimalkan pembelajaran PAI melalui media yang lebih inovatif dan menarik (Khairani et al., 2025).

Masalah utama yang dihadapi oleh SDN 3 Jati Kota Tangerang terletak pada rendahnya efektivitas pembelajaran materi 25 Nabi. Metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat monoton dan cenderung tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga menghambat pemahaman mereka terhadap materi tersebut (Munawaroh et al., 2025). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI yang belum maksimal, ditambah dengan kurangnya media pembelajaran yang interaktif, semakin memperburuk keadaan. Permasalahan ini menjadi lebih mendesak mengingat pentingnya pembelajaran agama yang efektif untuk membentuk karakter siswa sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi berbasis teknologi yang mampu menarik minat siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PAI (Ali, 2025).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, tujuan dari kegiatan PKM ini adalah mengembangkan dan mengimplementasikan game edukasi berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan 25 Nabi kepada siswa SDN 3 Jati Kota Tangerang (Ni Made Milayani Suarningsih et al., 2024). Program ini dirancang dengan visi besar untuk menghadirkan gim edukasi "Pengenalan 25 Nabi" sebagai solusi pembelajaran PAI yang relevan bagi siswa SDN 3 Jati Kota Tangerang. Melalui pemanfaatan media interaktif ini, kami berupaya mengikis kejenuhan belajar dan menggantinya dengan minat yang tinggi. Selain berfokus pada keceriaan siswa, kegiatan ini juga menitikberatkan pada peningkatan hasil akademik secara nyata, yang diukur melalui evaluasi komprehensif. Terakhir, keberhasilan program ini akan ditinjau dari seberapa aktif partisipasi serta respons yang ditunjukkan oleh guru dan siswa selama proses transformasi digital ini berlangsung (Rajendran et al., 2025). Implementasi solusi ini dilakukan melalui pendampingan intensif bagi guru PAI dalam mengoperasikan media digital, di mana mitra terlibat aktif dalam proses validasi konten agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SDN 3 Jati (Silvester et al., 2024).

Pelaksanaan kegiatan PKM ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan untuk para siswa SDN 3 Jati Kota Tangerang, baik dari sisi akademik maupun pengembangan keterampilan digital (Nadifah et al., 2024). Manfaat yang diharapkan meliputi: Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar (Penggunaan game edukasi diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari materi 25 Nabi), Peningkatan Pemahaman Materi (Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih mudah mengingat nama, urutan, serta kisah keteladanan para Nabi). Membekali Kesiapan Masa Depan: Lebih dari sekadar memahami teori, interaksi siswa dengan gim edukasi ini merupakan langkah awal dalam membangun rasa percaya diri mereka terhadap teknologi. Kami ingin memastikan bahwa sambil memetik hikmah dari materi, siswa juga tumbuh menjadi pribadi yang literat secara digital dan siap berdampingan dengan perkembangan zaman. (Nadia et al., 2025).

METODE PELAKSANAAN

Sebagai langkah solutif atas tantangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dialami SDN 3 Jati Kota Tangerang, program PKM ini mengusung metode pelaksanaan yang komprehensif. Kegiatan PKM ini mulai dilaksanakan pada tanggal 7 November 2025 di SDN 3 Jati Kota Tangerang Provinsi Banten. Pendekatan yang digunakan menggabungkan berbagai tahapan terpadu seperti Gambar 1, yakni:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian

Pengembangan Game Edukasi (Difusi IPTEKS)

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah pengembangan game edukasi berbasis Android yang diberi nama "Pengenalan 25 Nabi". Game ini dirancang untuk memperkenalkan 25 Nabi dan Rasul dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pengembangan aplikasi ini melibatkan kolaborasi antara tim PKM dan guru PAI untuk memastikan materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum dan konteks budaya lokal. Penyampaian materi dalam gim ini didukung oleh ringkasan kisah para nabi dan soal-soal latihan guna memastikan peserta didik memahami konten dengan lebih mudah (Fitriyani Nova et al., 2025).

Pelatihan dan Sosialisasi (Pelatihan)

Setelah game edukasi selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah pelatihan untuk guru PAI dan siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan cara penggunaan aplikasi game edukasi secara efektif. Guru PAI akan

diberikan pemahaman tentang cara mengintegrasikan game ini ke dalam proses pembelajaran di kelas, serta cara memotivasi siswa untuk aktif menggunakan aplikasi tersebut. Siswa juga akan dilatih untuk memahami fitur-fitur dalam game edukasi dan cara menggunakannya dalam konteks pembelajaran materi 25 Nabi (Rizal et al., 2024).

Uji Coba dan Implementasi (Pelatihan)

Setelah pelatihan, dilanjutkan dengan uji coba dan implementasi game edukasi kepada siswa di kelas 5A SDN 3 Jati. Dalam tahap ini, siswa akan mulai menggunakan aplikasi untuk mempelajari materi 25 Nabi. Langkah tersebut berfungsi sebagai sarana untuk mengukur efektivitas media gim dalam mentransformasi pemahaman konsep dan tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Seituni et al., 2024).

Evaluasi dan Tindak Lanjut (Evaluasi dan Mediasi)

Setelah proses belajar usai, kami menilik kembali efektivitas perjalanan digital ini melalui evaluasi hasil belajar siswa. Kami ingin memastikan bahwa binar pemahaman siswa tentang 25 Nabi benar-benar meningkat secara nyata. Data yang terkumpul tidak hanya menjadi angka, tetapi menjadi bahan diskusi hangat kami bersama guru PAI untuk terus mendampingi mereka dalam menyempurnakan pemanfaatan media ini di ruang kelas. Selain itu, evaluasi akan dilakukan untuk mengevaluasi partisipasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Ini akan menentukan sejauh mana keberhasilan penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran (I'is Adelia et al., 2025).

Dalam kegiatan pelatihan ini, metode percontohan digunakan, di mana guru dan siswa mempraktikkan penggunaan aplikasi secara langsung dengan bantuan tim pengabdian. Kursus ini diberikan kepada satu guru PAI dan diujicobakan pada 26 siswa kelas 5A. Dengan kombinasi metode terintegrasi ini, diharapkan kualitas pembelajaran PAI di SDN 3 Jati Kota Tangerang akan terus meningkat (Husna Nurul Auliani, Azizah Mira, et al., 2023).

HASIL KEGIATAN

Pengembangan dan implementasi Game Edukasi "Pengenal 25 Nabi" dilakukan dengan tahapan yang jelas dan terstruktur, dimulai dari perancangan hingga penerapan di SDN 3 Jati Kota Tangerang. Hasil kegiatan ini dibagi menjadi tiga aspek utama, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa, efektivitas dalam meningkatkan pemahaman materi, dan partisipasi serta respons dari guru dan siswa terhadap inovasi media pembelajaran ini.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Salah satu tujuan utama dari pengembangan Game Edukasi "Pengenal 25 Nabi" adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi pengenalan 25 Nabi (Debrenti, 2024). Instrumen/ butir soal mengenai penilaian siswa terhadap aplikasi game tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen/Butir Soal Penilaian Siswa Terhadap Aplikasi

No	Pernyataan
1	Game dapat memotivasi untuk belajar Pengenalan Nabi.
2	Aktivitas di dalam game terdiri dari karakter sifat nabi yang baik dalam pembelajaran.
3	Menurut saya game ini mudah digunakan.
4	Game ini dapat meningkatkan motivasi dalam Pengenalan Nabi.
5	Dengan game ini, saya dapat mengikuti pelajaran yang diberikan guru.
6	Saya menikmati game tanpa merasa bosan.
7	Aktivitas dalam game ini menantang.
8	Saya menjadi lebih penasaran tentang pelajaran.
9	Game menjadi menarik karena mengandung cerita Pengenalan Nabi.
10	Game mendukung proses belajar di dalam kelas.

Keterangan Pilihan Jawaban, Siswa dapat memberikan skor berdasarkan skala berikut: 1) Kurang, 2) Cukup, 3) Baik, 4) Baik Sekali.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan setelah implementasi game, terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert yang diisi oleh siswa sebelum dan setelah penggunaan game edukasi. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar sekitar 35% pada siswa kelas 5A setelah menggunakan game edukasi tersebut. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Aspek yang Dinilai	Keterangan Tabel	Setelah Implementasi	Peningkatan (%)
Motivasi Belajar	60%	95%	35%

Peningkatan motivasi belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis game dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Peran Strategis Game Edukasi dalam Mempertajam Penguasaan Konsep Belajar

Untuk mengukur efektivitas penggunaan Game Edukasi "Pengenalan 25 Nabi" dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan pre-test dan post-test pada siswa sebelum dan setelah penggunaan game. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi tentang 25 Nabi dan Rasul. Rata-rata skor siswa sebelum menggunakan game adalah 55%, sementara setelah penggunaan game, rata-rata skor meningkat menjadi 85%. Hasil ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil Pre-test: Rata-rata skor 55% dan Hasil Post-test: Rata-rata skor 85%. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa Game Edukasi "Pengenalan 25 Nabi" berhasil meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pengenalan 25 Nabi, baik dalam hal nama, urutan, maupun kisah keteladanan para Nabi.

Partisipasi dan Respons Guru serta Siswa

Selain hasil yang diperoleh dari siswa, partisipasi dan respons dari guru PAI serta siswa terhadap implementasi Game Edukasi juga sangat positif (Prayudi Andi, Sasmita Lita, et al., 2025). Berdasarkan wawancara dan angket yang diberikan kepada guru, hasil 90% guru PAI menyatakan bahwa game ini sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Guru juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah dalam menjelaskan materi yang sebelumnya dianggap sulit dipahami oleh siswa.

Sementara itu, respon siswa terhadap penggunaan game juga sangat antusias. Dalam angket yang diisi oleh siswa, 85% siswa merasa bahwa game ini menyenangkan dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Sebagian besar siswa mengaku bahwa mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materi PAI setelah menggunakan game edukasi ini.



Gambar 3. Pelatihan guru PAI dalam penggunaan Game Edukasi "Pengenalan 25 Nabi"

Awal dalam pembuatan aplikasi, kami berkonsultasi dengan Guru PAI, agar aplikasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan memberikan manfaat yang baik seperti pada Gambar 3.



Gambar 4. Siswa yang sedang menggunakan Game Edukasi di kelas

Proses pengenalan aplikasi kepada siswa di dalam kelas berjalan dengan baik dan para siswapun antusias dalam pelaksanaan kegiatan ini seperti pada Gambar 4. Setelah kegiatan pengenalan aplikasi, tim kami melakukan tes hasil dari kegiatan ini. Bagaimana siswa dapat mengenal dan mengetahui sejarah para nabi yang berjumlah 25 Nabi dari game edukasi tersebut. Siswa dalam keadaan tertib seperti yang tertera pada Gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Evaluasi hasil belajar siswa setelah penggunaan Game Edukasi

Setelah semua rangkain kegiatan sudah dilaksanakan, maka dari tim kami melaksanakan foto bersama dengan para siswa -siswi, sebagai bukti bahwa tim kami benar dan sudah melaksanakan kegiatan di SDN 3 Jati Kota Tangaerang seperti pada Gambar 5.



Gambar 6. Foto bersama tim pengabdian dan siswa

Faktor Pendorong dan Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, terdapat beberapa faktor yang mendorong kesuksesan program, yaitu: 1) Keterlibatan aktif guru: Guru PAI sangat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan aktif dalam memberikan umpan balik. 2) Melalui pendekatan yang interaktif: siswa merasa lebih terpanggil untuk mengeksplorasi materi dengan penuh semangat, yang pada akhirnya mengubah mereka menjadi pembelajar yang jauh lebih proaktif. Namun, terdapat juga beberapa faktor penghambat, antara lain Keterbatasan Infrastruktur. Meskipun game edukasi berbasis Android sangat membantu, beberapa kelas mengalami kendala teknis terkait ketersediaan perangkat dan akses internet yang tidak merata di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil kognitif siswa di SDN 3 Jati Kota Tangerang melalui implementasi Game Edukasi "Pengenal 25 Nabi". Kehadiran gim edukasi ini berhasil membawa perubahan positif dengan meningkatkan semangat belajar siswa sebesar 35%. Kebahagiaan belajar ini pun berbanding lurus dengan kecerdasan kognitif mereka, di mana skor rata-rata siswa melesat dari 55% menjadi 85%. Testimoni hangat dari guru dan siswa menyiratkan sebuah harapan baru bahwa teknologi adalah rekan terbaik untuk menghidupkan kecintaan mereka terhadap nilai-nilai PAI di ruang kelas. Meskipun demikian, kendala terkait infrastruktur seperti ketersediaan perangkat dan akses internet masih menjadi hambatan yang perlu diperhatikan.

Sebagai langkah tindak lanjut, disarankan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah agar penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat lebih optimal. Selain itu, pengembangan konten game edukasi untuk materi PAI lainnya serta pelatihan berkelanjutan bagi guru dan siswa akan semakin meningkatkan efektivitas program ini. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan inovasi

pembelajaran berbasis game ini dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain dan memberikan dampak positif yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini tidak lepas dari dukungan tulus berbagai pihak yang terlibat. Kami sangat menghargai keramahan dan kerjasama dari pihak SDN 3 Jati Kota Tangerang yang telah mengizinkan kami bertumbuh bersama melalui implementasi gim edukasi “Pengenal 25 Nabi” di lingkungan sekolah mereka. Terima kasih juga kepada para guru PAI yang telah aktif berpartisipasi dalam pelatihan dan penerapan game edukasi ini di kelas. Kami juga mengapresiasi antusiasme dan partisipasi siswa yang sangat positif dalam mengikuti kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Binagogik*, 12(2), 11–21. <https://Ejournal.Uncm.Ac.Id/Index.Php/Pgsd>
- I'is Adelia, K., Pristian, R., Astuti², F., & Puspananda³, D. R. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning*. 6(1), 187–194. http://Ejournal.Undhari.Ac.Id/Index.Php/De_Journal
- Debrenti, E. (2024). Game-Based Learning Experiences In Primary Mathematics Education. *Frontiers In Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2024.1331312>
- Fitriyani Nova, Auliana Sigit, & Darip Mochammad. (2025). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Petualangan Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Di Sd Negeri Kragilan 3. *Infotech Journal*, 11(2).
- Hardiansyah, & Sriyanti. (2025). Strategi Dan Tantangan Implementasi Pendidikan Agama Islam Di Madrasah (Kajian Literature Review). In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5).
- Maida, N., Muhith, A., & Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, U. (2025). Attadib: Journal Of Elementary Education Designing Pai-Based Digital Lkpd: A Needs Study To Improve Spiritual Intelligence In Elementary School. *Journal Of Elementary Education Sinta*, 9(1), 58.
- Khairani, A., Rahma, R. N., Saphira, S., & Sembiring, F. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Digital. *Journal Of Innovative Research*, 02, 444–451. <https://Ziaresearch.Or.Id/Index.Php/Mesada>
- Prayudi Andi, Sasmita Lita, Supriyaddin, Burhanuddin, & Mahdin. (2025). *Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Berbasis Case Method Dan Team Based Project* (Vol. 7).

- Munawaroh, S., Nuris Sa'adah, A., Laisaan, R. A., Fahim, A. M., & Acetylena, S. (2025). Desain Kurikulum Pendidikan Islam Integratif Berbasis Masalah Untuk Penguatan Karakter Dan Fokus Belajar Siswa. *Borneo Journal Of Islamic Education*, 5(02), 251–266. <https://doi.org/10.21093/Bjie.V5i2.11928>
- Nadia, A., Halisa, N., & Pratiwi, Y. (2025). *Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Utilizing Digital Educational Games To Enhance Elementary Students' Learning Interest*. 3(3).
- Nadifah, Novita Mona, & Furqan Moh. (2024). *Impact Of Digital Learning Tools On Student Engagement In Elementary Schools*.
- Ni Made Milayani Suarningsih, I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Android-Based Educational Game Learning Media Containing Gending Rare Local Wisdom On Science Subjects For Grade 5 Elementary Schools. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 276–287. <https://doi.org/10.23887/jipp.V8i2.73609>
- Husna Nurul Auliani, Azizah Mira, Nuroso Harto, & Nugraha Yusuf Fuad. (2023). *Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongansari 02 Semarang* (Vol. 5).
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Xavier, Y. C. S., & Parthasarathy, G. (2025). Game-Based Learning And Its Impact On Students' Motivation And Academic Performance. *Multidisciplinary Reviews*, 8(3). <https://doi.org/10.31893/Multirev.2025074>
- Rizal, A., Fajar Muhammad, A., Irwandi, A., Ria Riani, K., & Fakultas, D. (2024). Pelatihan Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Di Upt Spf Sdn Pampang Kota Makassar. *Communnity Development Journal*, 5(2), 3564–3568.
- Seituni, S., Muhtar, W., Anam, M. C., As'ari, A. A., & Aditiya, M. (2024). Enhancing Student Engagement And Motivation Through Educational Games: A Systematic Literature Review On Technology Integration In Schools. *Review And Educational Innovation*, 2. <https://doi.org/10.47668/Jrrei.V2i1.1603>
- Silvester, S., Saputro, T. V. D., & Manggu, B. (2024). Pendampingan Literasi Digital Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 918–929. <https://doi.org/10.36312/Linov.V9i4.2276>