



Pemanfaatan Aplikasi *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak di Desa Kadipaten Ponorogo

Nafidatul Vindi Riswanto* dan Siti Zazak Soraya

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

*vindi.riswanto@gmail.com

Abstrak: Penggunaan gawai yang marak dilakukan saat ini oleh generasi milenial dapat berdampak positif maupun negatif jika disalahgunakan. Adapun salah satu pengaruh positif gawai adalah banyaknya aplikasi game edukatif yang bisa digunakan oleh anak-anak untuk tumbuh kembangnya, seperti penguasaan bahasa asing. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi game edukasi berbasis android yang menarik. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pendekatan *asset-based community development* (ABCD) dengan melibatkan 12 anak usia 7-12 tahun di Desa Kadipaten, Babadan, Ponorogo pada bulan Juli 2021. Adapun jenis game edukasi yang digunakan dalam pengabdian ini adalah aplikasi *kahoot*. Anak-anak sangat antusias dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan pemahaman anak-anak terkait aplikasi game edukasi serta kosakata bahasa Inggris meningkat. Melalui kegiatan ini, anak-anak bisa memanfaatkan secara optimal penggunaan gawai dalam konteks positif.

Kata Kunci: Aplikasi *Game* Edukasi; Bahasa Inggris; Covid-19; Kosakata

Abstract: *The current use of gadgets by the millennial generation can have positive and negative impacts if it is misused. One of the positive effects of gadgets is the number of educational game applications children can use for their growth and development, such as mastering foreign languages. This community service aimed to increase English vocabulary by using an interesting Android-based educational game application. The method used in this service is an asset-based community development (ABCD) approach that involves 12 children aged 7-12 years old in the Kadipaten Village, Babadan, Ponorogo, in July 2021. The type of educational game used in this service is the Kahoot application. Children are very enthusiastic about learning English by using the application. The results of community service activities showed that children's understanding of educational game applications and English vocabulary had increased significantly. Through this activity, children can make optimal use of gadgets in a positive context.*

Keywords: *Educational Game Applications; English; Covid-19; Vocabulary.*

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 27 Januari 2022

Accepted: 2 Mei 2022

Published: 9 Mei 2022

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4887>

How to cite: Riswanto, N. V. & Soraya, S. Z. (2022). Pemanfaatan aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak di desa kadipaten ponorogo. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 317-325.

This is open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat membuat masyarakat menjadikannya sebagai kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan masyarakat, dari orang tua hingga anak kecil. *Gadget* sendiri berasal dari Bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Saat ini, *gadget* menjadi teknologi yang paling diminati masyarakat karena perkembangannya menjadi fasilitas komunikasi yang dikemas dalam ukuran yang semakin variatif dan dapat melakukan banyak hal (Putra, 2017). *Gadget* tidak lagi hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga alat untuk berkreasi dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Dewasa ini, masyarakat berlomba-lomba untuk mendapatkan *gadget* karena *gadget* tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai gaya hidup, *trend*, serta *prestige* (Marpaung, 2018). *Gadget* yang banyak digunakan masyarakat adalah *smartphone*.

Seiring berkembangnya teknologi mengharuskan masyarakat untuk memiliki keterampilan bahasa khususnya bahasa Inggris. Saat ini bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam kehidupan, mulai dari pendidikan, komunikasi secara langsung maupun tidak langsung (Masruroh, Ainiyah, & Hidayah, 2018). Johann Wolfgang von Goethe menyampaikan bahwa “*Those who know nothing about foreign language, they know nothing about their own* (Siming et al., 2021).” Maksud dari

ucapan Wolfgang adalah pentingnya dalam mengetahui bahasa asing tidak hanya terpaku pada bahasa ibu.

Saat ini, Indonesia sedang menghadapi virus menular yaitu Covid-19, bukan hanya Indonesia melainkan hampir seluruh dunia. Oleh sebab itu, pemerintah memberlakukan kebijakan *work and study from home* untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 (Putria & Maula, 2020). Pembelajaran jarak jauh pun menjadi alternatif untuk menyelesaikan permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran secara langsung. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi seluruh elemen dan jenjang pendidikan agar kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana meski sekolah harus dilakukan secara *online* (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020).

Pembelajaran dari rumah ini tentunya berdampak pada keaktifan belajar anak-anak. *Smartphone* menjadi media utama dalam pembelajaran. Namun demikian, masih banyak anak yang menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game online* dan tidak dimanfaatkan untuk belajar (Nurhayati, 2020). Pada dasarnya, banyak *game online* yang tidak hanya sebatas hiburan, namun juga menawarkan edukasi di dalamnya. Seperti mengasah daya pikir dan logika yang menyuguhkan materi yang menarik minat anak-anak (Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016). *Game* yang berisi pendidikan biasanya dikenal dengan istilah *game edukasi*. *Game* jenis ini memiliki tujuan untuk memikat keinginan belajar anak akan materi pelajaran disertai dengan bermain (Haswan & Al-hafiz, 2017). Namun, anak-anak kurang menyadari hal tersebut karena minimnya pengetahuan terkait *game edukasi* (Nurhayati, 2020). Padahal, ketika teknologi diterapkan dengan tepat maka ini akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak. Anak

merasa dapat terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran serta merasa sangat terbantu untuk lebih memahami materi dengan baik melalui teknologi (Billings & Mathison, 2012). Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pengenalan kosakata melalui *game* edukasi memiliki dampak yang signifikan terdapat peningkatan kosakata bahasa Inggris. Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Fatah dkk mengenai penggunaan *game* edukasi untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa sekolah dasar kelas IV (Irsyadi, Annas, & Kurniawan, 2019).

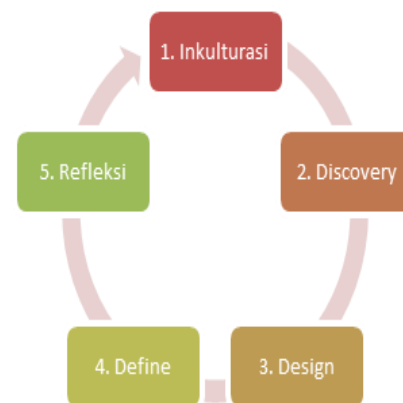
Sementara itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih banyak anak di Desa Kadipaten, Patihan Wetan, Ponorogo yang menggunakan *smartphone* untuk bermain dibandingkan belajar pada saat pandemi. Anak-anak belum menyadari bagaimana memanfaatkan *smartphone* untuk pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan sosialisasi mengenai pemanfaatan *game* edukasi terutama untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Adapun tujuan pengabdian ini mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui penggunaan aplikasi *game* edukasi.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah metode *Asset Based Community Development* (ABCD). Metode ini diciptakan pertama kali oleh Kretzmann dan McKnight (Tim Penyusun Pedoman KPM-DDR and Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), 2021). Metode ABCD dipilih karena metode ini tepat untuk mengatasi masalah yang ada di lingkungan Desa Kadipaten, Ponorogo. Keunggulan metode ABCD adalah metode pendekatan dalam mengembangkan potensi masyarakat yang berada pada aliran besar untuk mewujudkan sebuah

sistem kehidupan masyarakat dimana masyarakat menjadi pelaku utama sebagai penentu pembangunan di wilayahnya (Mubarok, 2019). Dengan memahami aset yang dimiliki diharapkan masyarakat dapat bersemangat untuk terlibat dalam upaya perbaikan (Salahuddin, 2015).

Adapun langkah-langkah siklus 5-D yang diterapkan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan Metode ABCD

(Sumber: Tim Penyusun KPM-DDR IAIN Ponorogo)

Inkulturas. Pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) bersilaturahmi dengan tokoh masyarakat dan masyarakat umum untuk mengenalkan diri, menyampaikan maksud dan tujuan dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, serta menimbulkan rasa kepercayaan masyarakat terhadap tim PkM.

Discovery (Penemuan Mendalam): *discovery* adalah proses pencarian terkait hal-hal positif, pencapaian-pencapaian, dan pengalaman-pengalaman baik yang pernah didapatkan. Proses menemukan ini dilakukan melalui inventaris aset yang terdapat di lingkungan Desa Kadipaten, Patihan Wetan, Ponorogo. Penentuan aset menyesuaikan dengan SDM dan

potensi masyarakat di lingkungan tersebut. Pendalaman dilakukan dengan mewawancarai sekaligus silaturahmi dengan tokoh masyarakat dan masyarakat sekitar.

Design (Rencana): pada tahap ini tim PkM memulai untuk merumuskan dan merencanakan strategi, proses, dan sistem, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terlaksananya pengembangan yang diharapkan. Tim PkM membuat program kerja dengan didampingi dosen pendamping lapangan (DPL) sesuai dengan kebutuhan masyarakat, akhirnya program kegiatan yang terpilih adalah pendampingan dalam penggunaan aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Define. Pada tahap ini, tim PkM merealisasikan program kerja yang sudah ditentukan. Dalam hal ini, tim PkM memfasilitasi pelaksanaan program kegiatan belajar anak dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Refleksi (Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut). Pada tahap ini tim PkM melakukan monitoring kegiatan dan membuat laporan. Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari kegiatan penggunaan *game* edukasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak. (Rufaiqoh, Yaqin, & Yunus, 2021).

Pelaksanaan Kegiatan

Hal yang dilakukan pertama kali untuk memulai KPM adalah melakukan observasi awal di lingkungan Desa Kadipaten, Patihan Wetan, Ponorogo. Tim PkM melihat adanya semangat tinggi yang dimiliki anak-anak sekitar. Kemudian, PkM menggali informasi dengan mewawancarai masyarakat terkait

kegiatan sehari-hari yang dilakukan mereka. Dari informasi yang didapat tim PkM bersilaturahmi dan meminta izin kepada tokoh masyarakat dan Pak RT untuk melaksanakan KPM di daerah tersebut dan mengikuti kegiatan-kegiatan masyarakat yang ada. Sesuai data yang telah diperoleh dan melalui pertimbangan, maka diputuskan Sumber Daya Manusia (SDM) aset utama yang dimiliki lingkungan Desa Kadipaten, Patihan Wetan, Ponorogo yang mana objeknya adalah anak-anak dan semangat tinggi yang mereka miliki. Kegiatan yang dilakukan pertama kali adalah memperkenalkan maksud dan tujuan terkait kegiatan yang akan dilakukan. Setelah anak-anak mengerti maksud dan tujuan PkM, maka kegiatan selanjutnya adalah mensosialisasikan kepada mereka terkait penggunaan *smartphone*, dampak positif dan negatif dalam penggunaannya, serta mensosialisasikan *game* edukasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka. Dalam penggunaan *smartphone* anak-anak perlu mendapatkan pemahaman, edukasi, dan bimbingan bagaimana menggunakan *smartphone* dengan bijak, supaya dari penggunaan tersebut menghasilkan dampak positif bagi mereka.

Gambaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga tahap; yaitu *assessment*, sosialisasi dan aplikasi, dan evaluasi pasca kegiatan. Pada bagian ini akan dideskripsikan kegiatan inti yaitu sosialisasi, edukasi, pengaplikasian sekaligus bimbingan terhadap penggunaan *smartphone*, dampak yang ditimbulkan, serta *game* edukasi untuk meningkatkan belajar anak. *Assessment* lapangan dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Juli 2021. Kegiatan awal pengabdian ini adalah ikut serta pada kegiatan

harian anak berupa mengaji Al-Qur'an pada pukul 05.00–07.15 WIB. Tim PKM berkonsultasi dengan Bu Indra selaku istri Pak Jazuli (tokoh masyarakat) tentang bagaimana baiknya untuk kegiatan yang akan dilakukan. Bu Indra banyak memberikan masukan dan saran terhadap kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan. Setelah semua perencanaan telah matang, tim PKM mulai menyiapkan sarana dan prasarana.

Usai melakukan perkenalan dan menjelaskan maksud, tujuan PKM, pada Sabtu, 10 Juli 2021 tahap kegiatan masuk pada tahap sosialisasi dan aplikasi. Setelah mengaji, tim PKM melaksanakan proker utama yaitu mensosialisasikan penggunaan *smartphone* dengan bijak dan dampak-dampak yang ditimbulkan dalam penggunaannya. Sosialisasi dihadiri oleh 12 anak kisaran usia sekolah dasar.

Pada Minggu, 11 Juli 2021 pukul 07.15 WIB kegiatan yang dilakukan adalah edukasi, sosialisasi, praktik dan pendampingan dalam mengaplikasikan *game* edukasi *kahoot! dragonbox geometry* dan *kahoot! dragonbox big numbers*. Aplikasi-aplikasi ini merupakan *game* edukasi yang melatih logika, daya ingat dan menambah kosakata Bahasa Inggris. *Kahoot! dragonbox geometry* menawarkan pembelajaran tentang bentuk-bentuk dengan disertai kosakata bahasa Inggris dan tantangan yang mengasah logika anak. Sedangkan *kahoot! dragonbox big numbers* menyuguhkan pembelajaran tentang angka, berhitung dengan kosakata bahasa Inggris yang dapat mengasah daya ingat anak.

Pada pengaplikasian *game* edukasi, peserta yang hadir dalam setiap pertemuan dibatasi 3-4 anak. Hal ini dilakukan supaya kegiatan berjalan dengan kondusif. Pelaksanaan kegiatan pemanfaatan *game* edukasi berlangsung

selama 4 hari. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Sosialisasi dan Pendampingan Kegiatan

Adapun kegiatan ini berlangsung dengan tertib dan lancar. Pada saat sosialisasi dan pengaplikasian *game* edukasi, anak-anak terlihat bersemangat dan menikmati kegiatan tersebut. Anak-anak bergantian menyelesaikan *game* tersebut. Pada *game* level pertama dengan mudah dituntaskan. Namun, ketika level semakin tinggi mereka perlu mendapatkan bimbingan untuk menyelesaikan level tersebut dan dapat melanjutkan ke level berikutnya.

Di akhir kegiatan, evaluasi juga dilaksanakan untuk mengetahui ketercapaian target yang telah ditentukan dengan memberi lembar evaluasi. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Review dan Evaluasi Pemahaman Hasil Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Kegiatan

Kuliah Pengabdian Masyarakat ini dimulai setelah melihat situasi dan kondisi di masyarakat. Banyaknya anak yang menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain menjadi fokus PkM. Secara umum, hasil kegiatan pengabdian dapat dilihat dari penilaian terhadap komponen-komponen berikut, antara lain:

Jumlah Peserta

Tim PkM menargetkan jumlah peserta edukasi adalah 18 anak yang terdiri dari anak usia kelas 2-5 Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan edukasi dihadiri 12 anak sehingga mendapat persentase 67% dan persentase anak yang tidak hadir sebanyak 33%. Dilihat dari data diatas dapat diartikan keberhasilan target jumlah peserta yang hadir dalam edukasi dinilai cukup baik.

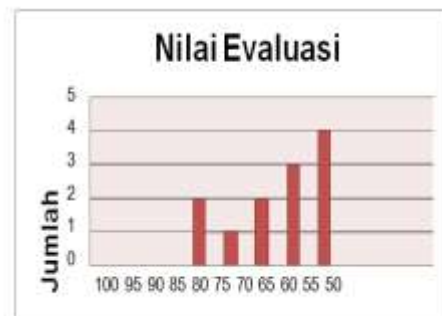
Realisasi Tujuan Kegiatan dan Realisasi Target Materi yang Diberikan

Tujuan ini adalah untuk mengedukasi terkait penggunaan *smartphone* dan *game* edukasi untuk menambah kosakata Bahasa Inggris kepada anak. Penyampaian materi ini menggunakan pamphlet, media video, aplikasi *game* edukasi dan praktik secara langsung. Semua materi telah dijelaskan secara baik sesuai dengan *rundown* acara dan alokasi waktu.

Kemampuan Peserta dalam Penguasaan Materi

Pelaksanaan kegiatan ini relatif singkat, akan tetapi materi yang diberikan telah disesuaikan dengan durasi waktu. Dalam pelaksanaan kegiatan tim PkM memberi materi secara garis besar terlebih dahulu kemudian mulai mengajak mereka untuk bermain *game* edukasi. Sembari bermain, tim PkM juga membimbing anak dalam menyelesaikan setiap tantangan pada *game*.

Evaluasi pemahaman materi dilakukan melalui pemberian lembar evaluasi dengan pertanyaan-pertanyaan berupa materi yang didapat saat bermain *game*. Adapun nilai-nilai yang diperoleh adalah 2 anak mendapat nilai 85, 1 anak mendapat nilai 80, 2 anak mendapat nilai 75, 3 anak mendapat nilai 70 dan 4 anak mendapat nilai 65. Hasil evaluasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Hasil Evaluasi Materi

Selanjutnya, mengkategorikan penilaian berupa sangat baik untuk poin 100-80, baik untuk 75-60, cukup untuk 55-40 dan kurang untuk 35-0. Adapun pengkategorian hasil evaluasi sebagaimana dalam Gambar 5.



Gambar 5 Kategori Hasil Evaluasi

Berdasarkan Gambar 5 dapat dilihat bahwa tidak ada anak yang mendapat nilai dalam kategori cukup dan kurang yang berarti pemahaman anak terhadap materi bisa dikatakan baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta dalam penguasaan materi

setelah dilakukan evaluasi memiliki hasil yang baik.

Perubahan Pada Aspek Hasil Pengabdian

Proses pengabdian yang dilakukan bak dari tahap *define, discovery, dream, design* dan *deliver*, maka terdapat perubahan yang dilakukan berikut: (a) Pemahaman anak terkait penggunaan *smartphone* yang bijak dan dampak-dampak yang ditimbulkan. (b) *Game* edukasi efektif sebagai cara untuk meningkatkan menambah kosakata Bahasa Inggris. Anak memahami materi yang ada di *game* tersebut. Hal ini sejalan Gerlach dan Ely yang menyatakan bahwa media (pembelajaran) bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan anak dapat memperoleh pengetahuan. Secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, perlengkapan, atau kegiatan yang memungkinkan anak mendapat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku (Wahyudi, Wiryokusumo, & Fatirul, 2021).

Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Sesuai dari hasil kegiatan dan evaluasi, dapat ditemukan faktor-faktor apa saja yang dapat mendukung terlaksanakannya kegiatan pengabdian dan faktor apa yang menjadi penghambat pada proses pengembangan aset desa.

1. Faktor pendukung

- Dukungan tokoh masyarakat dan masyarakat atas kegiatan yang dilakukan mendapatkan respon yang baik dan positif.
- Beberapa orang tua peserta yang ditemui merasa sangat senang ketika anak mereka diedukasi terkait *smartphone* untuk meningkatkan belajar anak. Dukungan orang tua juga

penting dalam keberhasilan dan kelancaran kegiatan ini.

2. Faktor penghambat

- Sebagian anak masih sulit diatur sehingga mengganggu teman dan membuat kegiatan sedikit kurang nyaman.
- Keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan karena dilaksanakan saat pandemi.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan metode ABCD, tim PkM melihat adanya peningkatan bagi peserta, adapun kesimpulannya sebagai berikut; 1) Anak-anak anusias saat diajak bermain *game* edukasi; 2) Peningkatan kosakata Bahasa Inggris peserta dapat dikatakan baik dari hasil evaluasi; 3) Pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan dapat dikatakan berhasil, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dan respon yang baik dari masyarakat terhadap kegiatan yang dilakukan tim PkM.

DAFTAR PUSTAKA

- Billings, E. S., & Mathison, C. (2012). Get to use an ipod in school? Using Technology-based advance organizers to support the academic success of english learners. *Journal of Science Education and Technology*, 21(4), 494–503. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/41674477>
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi *game* edukasi ilmu pengetahuan alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.30606/rjocs.v3i1.1171>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, D. A. U. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Irsyadi, F. Y. Al, Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. *JATI: Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Masruroh, L., Ainiyah, M., & Hidayah, B. (2018). Pelatihan pengajaran bahasa Inggris usia dini bagi guru-guru bahasa Inggris di PAUD-TK-MI. *JPP IPTEK: Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK*, 2(1), 33–36. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2018.v2i1.247>
- Mubarok, H. (2019). *UIN Malang mengabdikan: pemberdayaan masyarakat desa “kaki langit” Taji kecamatan Jabung kabupaten Malang*. Malang.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Pedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Erri Wahyu Puspitarini. (2016). Game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP: Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Rufaiqoh, E. R., Yaqin, M. A., & Yunus, M. (2021). Pendampingan komunitas lembaga kementerian bahasa dalam pelaksanaan pembelajaran kemahiran berbicara dengan menggunakan metode mubasyarah guna mempermudah dan membiasakan peserta didik dalam berbicara bahasa arab di lingkungan lembaga kementerian bahasa mts. *Al-Ijtima'*, 1(2), 116–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.53515/aijpk.v1i2.15>
- Salahuddin, N. (2015). *Panduan KKN ABCD UIN Sunan Ampel Surabaya Asset Based Community-driven Development (ABCD)*. Surabaya: LP2M UIN Sunan Ampel.
- Siming, M. S. M., Liwang, N. S., Kusumawardhani, R., Dikastuti, N. A., Zulkifli, & Syamsidah. (2021). Pentingnya bahasa inggris untuk anak usia dini di kelurahan mangasa. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(1), 30–33.
- Tim Penyusun Pedoman KPM-DDR and Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). (2021). *Pedoman Kuliah Pengabdian Masyarakat Daring Dari Rumah (KPM-DDR)*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Wahyudi, L., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. N. (2021).

pengembangan game edukasi
fractal adventure untuk
pembelajaran bilangan pecahan.
Edcomtech: Jurnal Kajian

Teknologi Pendidikan, 6(2), 199–
209.
[https://doi.org/10.17977/um039v6i
12021p199](https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p199)