

PROGRAM PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU SD NEGERI SAMPAR MARAS MELALUI PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMANFAATAN GAME BASED LEARNING

Syarif Fitriyanto*, Erma Suryani, Musahrain, Fahmi Yahya

Universitas Samawa

*Email: syarif.fisikaunsa@gmail.com

Naskah diterima: 11-09-2025, disetujui: 20-11-2025, diterbitkan: 20-11-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i4.10198>

Abstrak - SDN Sampar Maras merupakan salah satu sekolah yang berada kawasan transmigran kabupaten Sumbawa yang dihuni oleh mayoritas masyarakat suku Bali. Secara geografis, sekolah ini berada di wilayah terpencil dengan akses teknologi yang terbatas. Berdasarkan survei awal tim program pemberdayaan kemitraan masyarakat (PKM) terhadap guru dan siswa di sekolah ini, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut. (1) Rendahnya kompetensi literasi digital guru, mayoritas guru menyatakan keinginannya untuk mendapatkan pelatihan pemanfaatan teknologi digital, namun kesempatan untuk mengikuti pelatihan sangatlah terbatas; (2) terbatasnya akses dan fasilitas pendukung pembelajaran digital yang tersedia di sekolah; dan (3) rendahnya minat belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim PKM menawarkan beberapa solusi, yaitu (1) Memberikan pelatihan intensif literasi digital dasar dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital kepada guru-guru. (2) Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru tentang pemanfaatan Game Based Learning. (3) Memberikan bantuan fasilitas pendukung pembelajaran Digital, berupa Smart TV, beserta Alat Peraga Edukasi (APE) lainnya yang mendukung *Game Based Learning* (GBL). Dan (4) Melaksanakan *Focus Grup Discussion* (FGD) berdasarkan hasil temuan dan evaluasi menyeluruh terhadap kegiatan dan rencana tindak lanjut untuk keberlanjutan program. Kegiatan PKM ini dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital guru sekaligus memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis GBL. Melalui pelatihan intensif yang dipadukan dengan praktik langsung, guru mampu mengoperasikan perangkat digital, membuat media pembelajaran interaktif, serta merancang konten kuis dalam GBL. Hasil pendampingan menunjukkan sebagian besar guru dapat mengintegrasikan GBL ke dalam pembelajaran di kelas, yang berdampak pada meningkatnya antusiasme dan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Literasi Digital, Pelatihan, Pendampingan, *Game Based Learning*

LATAR BELAKANG

Dusun Sampar Maras di Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat, merupakan salah satu kawasan transmigrasi yang dihuni mayoritas oleh masyarakat suku Bali. SDN Sampar Maras, sebagai institusi pendidikan utama di wilayah tersebut, memegang peran krusial dalam memajukan kualitas pembelajaran bagi anak-anak transmigran. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah masih rendahnya literasi digital di kalangan guru, yang berdampak pada metode pembelajaran yang cenderung konvensional (Suryani, 2023). Data hasil survei tim PKM mengungkapkan bahwa hanya 7% guru di daerah transmigran ini yang memiliki

pemahaman memadai tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Padahal, di era digital seperti sekarang, penguasaan literasi digital menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik (Oktarin, 2024; Fitriyanto, dkk., 2024). Sumbawa ini termasuk wilayah terpencil dengan akses teknologi yang terbatas. Infrastruktur internetnya masih belum memadai, dengan kecepatan rata-rata hanya 5 Mbps dan seringnya terjadi pemadaman listrik yang mengganggu aktivitas pembelajaran. Selain itu, sarana pendukung pembelajaran berbasis digital seperti laboratorium komputer, dan atau LCD proyektor di SDN Sampar Maras juga tidak ada. Kendala ini semakin

memperparah kesenjangan pendidikan antara daerah transmigran ini dengan wilayah perkotaan. Namun, di balik keterbatasan tersebut, terdapat potensi sumber daya manusia yang menjanjikan. Guru-guru di SDN Sampar Maras menunjukkan motivasi tinggi untuk meningkatkan kompetensi mereka,

sebagaimana terlihat dari hasil survei awal tim PKM di mana 85% responden guru menyatakan keinginan kuat untuk menguasai teknologi pembelajaran. Sayangnya, peluang pelatihan masih sangat minim—hanya 20% guru yang pernah mengikuti pelatihan terkait literasi digital.



Gambar 1. Dokumentasi Survei Awal Tim PKM di SDN Sampar Maras

Rendahnya literasi digital ini berdampak langsung pada minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil wawancara tim PKM dengan siswa menunjukkan bahwa 90% di antara mereka tertarik belajar jika menggunakan media interaktif seperti permainan edukatif (*game-based learning* atau GBL). Namun, fakta di lapangan mengungkap bahwa hanya 7% guru yang pernah mencoba mengintegrasikan GBL ke dalam proses belajar-mengajar. Padahal, berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pendekatan GBL tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual (Anita, 2024; Suwiryanti, 2024).

Di tengah keterbatasan infrastruktur, sebenarnya terdapat peluang untuk mengoptimalkan perangkat yang sudah ada. Sebagian besar guru (71%) telah memiliki laptop dan *smartphone*, meskipun pemanfaatannya belum maksimal untuk mendukung pembelajaran. Dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat, perangkat ini dapat menjadi alat efektif untuk

mengembangkan dan menerapkan GBL menggunakan aplikasi *offline* seperti Quizizz atau Kahoot!, yang tidak bergantung pada koneksi internet stabil. Melalui pelatihan yang diberikan, guru dapat memperoleh pengetahuan baru dan mendorong inovasi dalam metode pengajaran, meningkatkan rasa percaya diri untuk menggunakan game dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Triwahyuni, 2024; Prananda, 2025). Namun pendekatan pelatihan tunggal tidak cukup, guru membutuhkan pendampingan berkelanjutan agar dapat mengaplikasikan GBL secara mandiri dan berkelanjutan (Fatmawati, 2023; Syafruddin, 2020).

Oleh karena itu, program peningkatan literasi digital melalui pelatihan dan pendampingan GBL bagi guru SDN Sampar Maras dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut. Program ini tidak hanya berfokus pada pelatihan satu arah, tetapi juga menerapkan pendekatan *training of trainers* (ToT) agar guru mampu menjadi agen perubahan di sekolah mereka. Dampak yang diharapkan

meliputi peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis game, peningkatan minat belajar siswa, serta terciptanya model pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi oleh sekolah lainnya khususnya di daerah transmigran. Dengan demikian, program ini tidak hanya bersifat lokal, tetapi juga dapat berkontribusi pada upaya pemerataan pendidikan digital di Indonesia, sekaligus memperkecil kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah terpencil dan perkotaan.

Program peningkatan literasi digital bagi guru di SDN Sampar Maras ini selaras dengan Astra Cita Pemerintah ke-4, yaitu "Memperkuat Pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM), Sains, Teknologi, dan Pendidikan". Pemerintah Indonesia menekankan pentingnya penguatan SDM yang kompeten, terutama dalam penguasaan teknologi, untuk menghadapi era digital. Kegiatan ini mendukung prioritas tersebut dengan meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, khususnya *Game-Based Learning* (GBL), sebagai upaya konkret memajukan pendidikan di wilayah tertinggal. Dengan membekali guru di daerah transmigran seperti Sampar Maras dengan keterampilan digital, program ini turut mendorong pemerataan kualitas pendidikan sekaligus mengurangi ketimpangan akses teknologi antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Selain itu, pendekatan berbasis sains dan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan visi pemerintah untuk menciptakan generasi yang melek digital dan mampu bersaing di tingkat global.

Program ini juga secara langsung berkontribusi pada pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya:

1. SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) – Kegiatan ini mendukung peningkatan kualitas guru melalui pelatihan yang relevan dengan

kebutuhan era digital. Dengan meningkatkan literasi digital guru, pembelajaran di SDN Sampar Maras diharapkan menjadi lebih inklusif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, pendekatan GBL juga mendorong tercapainya target pendidikan dasar yang merata dan berkualitas bagi semua siswa, termasuk di daerah terpencil.

2. SDG 10 (Mengurangi Ketimpangan) – Program ini membantu mengurangi kesenjangan akses pendidikan dan teknologi antara daerah transmigran seperti Sampar Maras dengan wilayah lain yang lebih maju. Dengan memberikan pelatihan dan pendampingan berbasis teknologi, kegiatan ini memperkuat kapasitas guru dan siswa di daerah yang terpinggirkan, sehingga mereka tidak tertinggal dalam perkembangan pendidikan digital. Hal ini sejalan dengan prinsip *no one left behind* yang menjadi inti dari SDGs.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-kolaboratif antara tim pelaksana dan mitra sasaran, yakni guru-guru SDN Sampar Maras, Kabupaten Sumbawa. Metode pelaksanaan kegiatan terbagi dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk menjawab permasalahan utama terkait rendahnya literasi digital guru dan minimnya pemanfaatan Game Based Learning (GBL) dalam proses pembelajaran.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan dimulai dengan koordinasi awal bersama pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sumbawa serta pihak SDN Sampar Maras untuk menyamakan persepsi dan memperkuat komitmen mitra. Tahap ini juga mencakup identifikasi kebutuhan pelatihan, penyiapan perangkat

(seperti laptop, LCD, dan alat peraga), serta penyusunan dan penggandaan materi pelatihan. Tim pengabdian juga melakukan survei lapangan awal untuk mendalami kondisi dan kesiapan mitra.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan terbagi dalam dua bagian utama: pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan.

• Pelatihan Literasi Digital dan GBL

Pelatihan difokuskan pada penguasaan keterampilan dasar literasi digital dan pengembangan media pembelajaran berbasis game. Materi pelatihan mencakup:

- a) Konsep dasar literasi digital dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.
- b) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dan Kahoot.
- c) Prinsip-prinsip Game Based Learning dan teknik penyusunan konten GBL sederhana.

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan *hands-on training* (30% teori dan 70% praktik), yang memfasilitasi peserta untuk langsung mencoba dan membuat media pembelajaran digital di bawah bimbingan tim ahli.

• Pendampingan Implementasi GBL

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan selama tiga bulan. Pendampingan dilakukan melalui kunjungan lapangan rutin (setiap dua minggu), diskusi kelompok melalui platform WhatsApp, dan *peer mentoring* antar guru. Tujuan utamanya adalah memastikan guru mampu mengimplementasikan GBL dalam proses mengajar secara mandiri dan konsisten.

• Penyerahan Bantuan Teknologi Pembelajaran

Untuk mendukung implementasi hasil pelatihan, tim pengabdian menyerahkan satu paket fasilitas pendukung pembelajaran

digital (Smart TV, standing bracket TV, kabel HDMI, dan alat peraga edukatif) kepada pihak sekolah. Perangkat ini digunakan sebagai media penunjang pembelajaran berbasis game.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pendampingan untuk mengukur perkembangan kompetensi guru. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir program melalui Focus Group Discussion (FGD), observasi kelas, dan pengisian instrumen evaluasi. Indikator keberhasilan kegiatan mencakup:

- Persentase guru yang mampu membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis GBL.
- Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Ketersediaan luaran seperti modul pembelajaran digital, konten GBL, dan dokumentasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan literasi digital dan pemanfaatan *Game Based Learning* (GBL) bagi guru SDN Sambar Maras dilaksanakan secara intensif dalam satu hari penuh. Pelatihan ini berlangsung di ruang kelas yang disulap menjadi ruang pelatihan semi-digital, dan diikuti oleh seluruh guru yang ada di sekolah tersebut. Sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep literasi digital, yang mencakup urgensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan dasar-dasar pengoperasian perangkat digital seperti laptop, proyektor, dan smartphone. Para peserta juga diperkenalkan pada aplikasi pendukung pembuatan media ajar seperti Canva Edu, dan PowerPoint, serta didampingi secara langsung untuk membuat media pembelajaran visual sederhana yang dapat digunakan di kelas masing-masing.

Setelah sesi literasi digital dasar, pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan konsep *Game Based Learning* (GBL), yang menekankan pentingnya media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Peserta diperkenalkan pada tiga aplikasi utama, yaitu **PowerPoint**, **Quizizz** dan **Kahoot!**, termasuk cara membuat akun, merancang soal-soal berbasis kuis, dan mengatur permainan dalam bentuk individu maupun multiplayer lokal melalui koneksi hotspot. Setiap guru kemudian mempraktikkan secara langsung pembuatan konten GBL sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, dilanjutkan dengan simulasi pembelajaran berbasis game di antara sesama peserta pelatihan. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan 30% teori dan 70% praktik, yang memungkinkan guru-guru belajar secara aktif dan aplikatif.

Untuk mendukung keberlanjutan kegiatan, setiap peserta diberikan modul panduan cetak, template kuis digital yang siap pakai dan dapat dimodifikasi, serta dimasukkan ke dalam grup WhatsApp pendampingan yang berfungsi sebagai media komunikasi dan berbagi antar guru serta tim pengabdian. Pelatihan yang dilaksanakan selama satu hari ini berhasil menumbuhkan antusiasme dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi, sekaligus membuka wawasan baru mengenai potensi inovasi pembelajaran di tengah keterbatasan infrastruktur sekolah.



Gambar 2. Dokumentasi Penyampaian Materi Pelatihan



Gambar 3. Dokumentasi Simulasi Permainan Offline



Gambar 4. Dokumentasi Penyerahan Bantuan kepada Mitra



Gambar 5. Dokumentasi Foto Bersama Peserta Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi literasi digital guru, khususnya dalam hal pemanfaatan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan, meliputi pelatihan literasi digital, pelatihan dan pendampingan GBL, serta evaluasi dan refleksi melalui Focus Group Discussion (FGD).

a) Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru

Pelatihan literasi digital dasar yang dilaksanakan secara intensif diikuti oleh seluruh guru SDN Sampar Maras (sebanyak 12 orang). Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan, terjadi peningkatan rata-rata skor pemahaman literasi digital dari 58%

menjadi 84%. Guru mampu mengoperasikan perangkat TIK seperti laptop, smartphone, serta aplikasi pendukung pembelajaran. Selain itu, sebanyak 80% peserta berhasil membuat media pembelajaran digital sederhana menggunakan aplikasi berbasis presentasi dan kuis interaktif.

Luaran konkret dari pelatihan ini meliputi terciptanya dua modul pembelajaran digital dengan konten tematik kelas rendah dan kelas tinggi yang dilengkapi dengan elemen visual, audio, dan permainan edukatif.

b) Implementasi Game Based Learning (GBL)

Hasil pelatihan GBL menunjukkan bahwa guru-guru mulai memahami pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi **PowerPoint**, **Quizizz** dan **Kahoot!** telah berhasil diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV dan V. Dari hasil observasi, terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, yang ditunjukkan oleh semangat mereka dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi setelah permainan berlangsung.

Sebanyak 7 dari 10 guru (70%) mampu mengembangkan konten GBL berbasis kurikulum sekolah yang disesuaikan dengan mata pelajaran tematik, IPA, dan Matematika. Adapun luaran yang dihasilkan berupa 5 konten kuis interaktif berbasis GBL yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih antusias dan tidak bosan saat pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis permainan. Ini selaras dengan temuan dari studi sebelumnya yang menyebutkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa (Widiana, 2022)

c) Efektivitas Pendampingan dan Keberlanjutan

Pendampingan yang dilakukan melalui kunjungan lapangan dan komunikasi daring (via WhatsApp Group) terbukti efektif dalam

mengatasi kendala teknis yang dihadapi guru. Beberapa guru mengalami hambatan seperti kesulitan mengatur soal dalam aplikasi atau kendala perangkat. Namun, melalui bantuan peer-to-peer mentoring dan supervisi oleh tim pengabdian, hambatan tersebut dapat diatasi.

Evaluasi melalui FGD menunjukkan bahwa seluruh peserta merasa terbantu dengan skema pendampingan ini dan menyatakan kesediaan untuk terus mengembangkan dan membagikan praktik GBL kepada guru lain di sekolah-sekolah sekitar. Komitmen ini menjadi indikator penting keberlanjutan program.

d) Dampak Sosial-Edukasi Program

Kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga memberikan manfaat secara luas terhadap ekosistem pembelajaran di SDN Sampar Maras. Suasana belajar menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif, dan guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi. Secara tidak langsung, kegiatan ini telah mendorong transformasi digital pembelajaran di daerah dengan keterbatasan infrastruktur, sekaligus menjadi model implementasi GBL di daerah transmigran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Sampar Maras berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital guru sekaligus memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL). Melalui pelatihan intensif yang dipadukan dengan praktik langsung, guru mampu mengoperasikan perangkat digital, membuat media pembelajaran interaktif, serta merancang konten kuis dalam GBL. Hasil pendampingan menunjukkan sebagian besar guru dapat mengintegrasikan GBL ke dalam pembelajaran di kelas, yang berdampak pada meningkatnya antusiasme dan keterlibatan siswa.

Program ini membuktikan bahwa meskipun sekolah mitra berada di daerah dengan keterbatasan infrastruktur, strategi pelatihan yang praktis, partisipatif, dan berbasis kebutuhan nyata mampu meningkatkan kompetensi guru secara signifikan. Ke depan, keberlanjutan program diharapkan dapat terwujud melalui penerapan prinsip *training of trainers* (ToT), sehingga guru-guru peserta pelatihan dapat menularkan pengalaman dan keterampilan mereka kepada sekolah lain di Kabupaten Sumbawa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberi dampak lokal, tetapi juga menjadi model replikasi untuk mendorong transformasi digital pembelajaran di wilayah lain yang menghadapi tantangan serupa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Kemdiktisaintek yang telah mendanai kegiatan PKM ini sehingga bisa terlaksana. Terimakasih juga kepada FKIP Universitas Samawa yang telah mendukung penuh kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Serta terimakasih kepada mitra guru-guru di SD Negeri Sampar Maras, Sumbawa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh *game based learning* terhadap pembelajaran fisika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa: Literature review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21–26.
- Fatmawati, F., Yahya, F., & Sentaya, I. M. (2023). Pelatihan pelaksanaan asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif berbantuan TIK untuk guru-guru Pasraman Widya Dharma Sumbawa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 154–161.
- Fitriyanto, S., Aprianto, R., Ardianti, S., Walidain, S. N., Suryani, E., Yahya, F., & Putra, A. (2024). Optimalisasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites bagi guru di SMAN 1 Moyo Utara. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1–7.
- Lestari, I. D., Yahya, F., Suryani, E., Aini, R. Q., & Asriyanti, S. (2023). Pelatihan pelaksanaan asesmen pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 22–26.
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. (2024). Sosialisasi literasi digital sebagai langkah transformasi pendidikan di sekolah dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32.
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., StaviniBELIA, S., Efrina, G., Fauzi, M. S., & Ubaidillah, U. (2025). Pelatihan penggunaan *game-based learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa bagi guru di tingkat dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(1), 67–70.
- Saputra, S., Kosasih, U., & Kusumaningtyas, S. (2024). Desain pembelajaran matematika berbantuan *math maze* untuk memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 57–66.
- Silpiani, A. D. (2023). Pengaruh model *snowball throwing* berbantu *memory game* terhadap retensi peserta didik pada materi virus. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 203–210.
- Suryani, E. (2023). Implementasi kolaborasi guru dan orang tua dalam pembelajaran 5.0: Strategi dan tantangan dalam konteks sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 89–95.
- Suwiriyanti, N. M. (2024). Pengaruh metode pembelajaran *game based learning* berbantuan ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas VIII SMP

Negeri 4 Sukasada. Widyacarya: *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 8(2), 169–178.

Syafruddin, S., Musahrain, M., Noviati, W., Safitri, A., & Suhendra, R. (2020). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan di bidang TIK bagi guru SD Negeri Leseng Moyo Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4).

Triwahyuni, E. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *game based learning*. *Diakoneo: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 52–60.

Widiana, I. W. (2022). *Game based learning* dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.