



## Penggunaan Media Pembelajaran *Google Word Coach Game* Bagi Siswa Madrasah Aliyah

Suryadi <sup>1)</sup> \*, Fajar Erlangga <sup>2)</sup>, Jhon Pahamzah <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. STKIP Situs Banten. Kota Banten, Indonesia.

<sup>2)</sup>Universitas Indraprasta Jakarta. Kota Jakarta, Indonesia.

<sup>3)</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Kota Banten, Indonesia

Diterima: 01 Mei 2024

Direvisi: 20 Mei 2024

Disetujui: 30 Mei 2024

### Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan instruksional. Tujuan utama dari kegiatan pelatihan *Google Word Coach Game* untuk siswa di sekolah adalah untuk meningkatkan keterampilan kosakata, memperkaya bahasa, meningkatkan daya ingat, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode pelatihan ini menggunakan banyak teknik pembelajaran seperti ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, brainstorming, studi kasus, dan latihan praktik. Peserta pelatihan ini adalah siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Serang di kelas X. Hasil kegiatan pelatihan dengan memanfaatkan *Google Word Coach Game* mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, dan menekankan pentingnya pembuatan media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa. Hal itu dibuktikan dengan angket siswa 85% pelatihan penggunaan *Google Word Coach Game* sangat memuaskan. Kesimpulan kegiatan pelatihan ini siswa mendapatkan wawasan baru tentang penggunaan *Google Word Coach Game* sebagai media pembelajaran yang mudah diakses siswa karena terintegrasi dengan teknologi dan banyak siswa yang tertarik dengan pelatihan ini.

**Kata kunci:** *google word coach game*; media pembelajaran; siswa.

### *The Use of Google Word Coach Game Learning Media for Madrasah Aliyah Students*

#### Abstract

*Learning media is an educational tool that can be used as an intermediary in the learning process to make it more effective and efficient in achieving instructional goals. The main objectives of the Google Word Coach Game training activities for students in schools are to improve vocabulary skills, enrich language, improve memory, increase learning motivation, and improve students' critical thinking skills. This training method uses many learning techniques such as lectures, question and answer sessions, discussions, brainstorming, case studies, and practical exercises. The participants of this training are Madrasah Aliyah Negeri 1 Serang students in class X. The results of training activities by utilizing Google Word Coach Game are able to arouse students' interest in learning English, improve students' English skills, and emphasize the importance of making learning media that is easily accessible to students. This is evidenced by the student questionnaire 85% of the training on the use of Google Word Coach Game is very satisfying. The conclusion of this training activity is that students get new insights into the use of Google Word Coach Game as a learning media that is easily accessible to students because it is integrated with technology and many students are interested in this training.*

**Keywords:** *google word coach game*; learning media; students.

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [suryadiyadi426@yahoo.com](mailto:suryadiyadi426@yahoo.com)

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa yang bervariasi dari berbagai usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan usia dan mata pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan instruksional (Budiyani & Sujarwo, 2020). Unsur media yang ada di lingkungan siswa dapat merangsang belajar (Nahdi & Jatisunda, 2020). Media merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran; guru menggunakan media untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka. Dengan metode pengajaran ini, guru dapat menggunakan media untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa (Ahmad et al., 2021)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi yaitu guru dengan penerima informasi yaitu siswa untuk mendorong dan memungkinkan siswa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat atau wahana untuk menyebarkan pesan pendidikan kepada siswa (Gunawan & Ritonga, 2019). Sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi yaitu guru dengan penerima informasi yaitu siswa yang berusaha mendorong dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna), siswa didorong dan dimampukan untuk mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan (Hasan et al., 2021). Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat atau wahana untuk menyebarkan pesan pendidikan kepada siswa (Gunawan & Ritonga, 2019). Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah media yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik guna memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat merangsang kemampuan kognitif, minat, dan motivasi belajar siswa, sehingga meningkatkan signifikansi dan efektivitas kegiatan pendidikan (Adi & Widodo, 2018; Atmojo et al., 2020). Kehadiran media pembelajaran dalam pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran; Kehadiran media dapat meningkatkan dan menurunkan pemahaman seseorang terhadap pokok bahasan atau materi yang sedang dibahas serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Angraini, 2017).

Melatih siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game Google Word Coach* merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Pelatihan langsung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. *Google Word Coach Game* adalah sumber belajar kosakata bahasa Inggris yang dapat diakses melalui perangkat seluler, laptop, dan komputer desktop. *Google Word Coach* adalah *game* yang dirancang untuk membantu dan memperluas bahasa dan kosa kata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Game baru ini adalah kuis yang muncul di bawah kamus Google dan kotak terjemahan bahasa, serta saat pengguna mencari "Google Word" atau "Pelatih" di Google. Pada bulan Februari 2018, *Google Word Coach Game* dirilis di negara-negara yang tidak berbahasa Inggris. Game Pelatih Kata Google adalah cara yang menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris mereka. Beberapa kendala yang muncul selama pelaksanaan pelatihan ini antara lain kesulitan mengkoordinasikan jadwal KBM di sekolah dengan kegiatan pelatihan dan keterbatasan jaringan internet.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian ditemukan masalah dengan mitra yaitu banyak siswa yang masih kurang dalam penguasaan kosakata, media pembelajaran yang kurang bervariasi, motivasi belajar siswa yang rendah dan belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Maka tim pengabdian dan mitra bekerjasama mengadakan pelatihan. Dalam konteks pelatihan ini, pemilihan *Google Word Coach game* sebagai media pembelajaran dapat memiliki urgensi yang signifikan dalam kegiatan pelatihan siswa. Beberapa alasan mengapa pemilihan media ini penting antara lain: 1). *Google Word Coach game* menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan format permainan yang menantang, siswa cenderung lebih bersemangat untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan. 2). Melalui *Google Word Coach game*, siswa memiliki kesempatan untuk memperluas kosakata mereka secara kontekstual. Dengan memainkan permainan yang menuntut pemahaman kata-kata dalam berbagai situasi, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris mereka secara efektif. 3). Penggunaan media digital seperti *Google Word Coach game* memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran, yang relevan dengan kecenderungan siswa zaman sekarang yang akrab dengan perangkat teknologi. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kosakata, memperkaya bahasa, meningkatkan daya ingat, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Semua ini akan berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan dan memahami bahasa Inggris dengan lebih baik melalui teknologi digital yang berbasis android. Melalui *Google Word Coach game* adalah cara terbaik bagi siswa untuk meningkatkan penguasaan terminologi bahasa Inggris (Suryadi, 2022). Sumber daya pendidikan yang dapat diakses di sekolah dan digunakan oleh para pendidik masih terbatas, dengan sebagian besar guru mengandalkan buku teks sebagai alat untuk mengajar membaca dan menulis (Faisal et al., 2022).

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan 3 kali pertemuan, dengan menggunakan metode pelaksanaan sebagai berikut : 1). Untuk materi pertama yang disampaikan adalah pengenalan *Google Word Coach game* (GWCG). 2). Kepada siswa dengan metode ceramah, diskusi dan sosialisasi mengenai penggunaan GWCG. 3). Kemudian dilanjutkan dengan materi teori penggunaan media pembelajaran *Google Word Coach game* dan praktik penggunaan *Google Word Coach game*. 4). Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pengabdian yang sudah dilakukan untuk mengetahui materi yang disampaikan bermanfaat dan memberikan solusi bagi mitra atau tidak. Evaluasi dilakukan dengan tim pengabdian menyebarkan angket dengan skala likert 1-5. Diharapkan melalui evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, mitra mendapatkan apresiasi terhadap nilai edukasi dari media pembelajaran *Google Word Coach Game*, dapat merestorasinya, dan menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswanya. Informasi disebarluaskan kepada peserta pelatihan sebagai bagian dari proses implementasi (mitra). Langkah selanjutnya adalah merencanakan perjalanan ke lokasi dan kerangka waktu tertentu. Setelah pelatihan dilaksanakan, akan ada batasan dalam melakukan evaluasi dengan bantuan pemantauan mitra. Identifikasi masalah yang dihadapi dalam mempraktikkan keterampilan yang dipelajari selama pengabdian masyarakat.

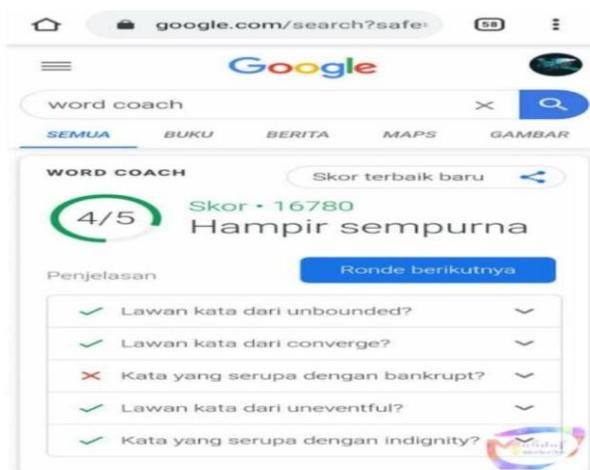
Kegiatan pengabdian berlangsung di MAN 1 Serang yang terletak di Kabupaten Serang. Pada saat yang sama, pelatihan tersebut diikuti oleh total 50 siswa MAN 1 Serang. Pelatih pada sesi pelatihan ini adalah Tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi

Pendidikan Bahasa Inggris. Pelatihan ini menggunakan banyak teknik pembelajaran seperti ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, brainstorming, studi kasus, dan latihan praktik. Pendekatan ini mengikuti pendekatan pembelajaran aktif dimana peserta secara aktif terlibat dalam kegiatan pelatihan dengan menggunakan materi pembelajaran. Bentuknya adalah program pelatihan interaktif. Terlebih lagi, selama proses pelatihan terjadi pertukaran ide, pendapat, pemikiran, dan pengalaman secara timbal balik antara dua pihak, sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkontribusi. Analisisnya berfokus pada dua aspek utama: pertama, bagaimana cara menyampaikan pengetahuan secara efektif kepada siswa dengan memanfaatkan permainan *Google Word Coach* sebagai alat pembelajaran digital yang menarik; dan kedua, bagaimana membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, bagaimana cara menyampaikan instruksi penggunaan game *Google Word Coach* sebagai sarana pemerolehan bahasa Inggris. Indikator keberhasilan kegiatan pelatihan ini adalah: 1). Peningkatan kosakata siswa, siswa dapat meningkatkan kosa kata mereka melalui permainan *Word Coach* dengan terus berlatih dan memperluas perbendaharaan kata mereka. 2). Kemampuan berpikir cepat: Siswa akan dilatih untuk berpikir cepat dan responsif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan dalam permainan untuk meningkatkan daya ingat dan kecepatan pemrosesan informasi. 3). Motivasi belajar: permainan *Google Word Coach Game* yang interaktif dan seru dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan menarik. 4). Keterlibatan Siswa: Tingkat keterlibatan siswa dalam permainan *Word Coach* dapat menjadi indikator keberhasilan, diukur dari seberapa sering dan seberapa lama mereka bermain serta sejauh mana mereka terlibat dalam permainan tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran berbasis *Google Word Coach Game* diselesaikan dalam 3 kali pertemuan selama tiga jam. Pelatihan ini dirancang untuk siswa kelas XII MA Negeri 1 Serang dan berlangsung di laboratorium komputer sekolah, di mana permainan *Google Word Coach* digunakan sebagai alat pengajaran. Pelatihan ini akan memperkenalkan siswa dengan *Google Word Coach Game*, media pembelajaran bahasa Inggris berteknologi canggih, dengan tujuan memperluas akses dan kenyamanan mereka dengan berbagai media pembelajaran bahasa Inggris yang akan membuat belajar bahasa Inggris lebih menarik dan efektif.

Di mana siswa akan belajar cara menggunakan *Google Word Coach Game* dengan memainkannya di komputer dan perangkat Android mereka sendiri. iringan penggunaan *Google Word Coach Game* untuk mempelajari dan melatih kata-kata baru. Pembicara utama acara kemudian akan membagikan beberapa kata sambutan dari kepala sekolah Madrasah Aliyah Negeri. Lima puluh siswa kelas 11 mengikuti pelatihan yang dibagi menjadi dua sesi karena keterbatasan ruang di lab komputer. Pelatihan ini diterima dengan baik oleh para siswa yang berpartisipasi secara aktif. Tingkat motivasi dan minat siswa juga cukup tinggi. Siswa menggunakan konten dari acara sebelumnya untuk terjun langsung ke permainan pelatih kata Google;



Gambar 1. *Google Word Coach Game* (sumber dari Google)



Gambar 2. Pemateri menyampaikan materi *Google Word Coach Game*

Kegiatan pelatihan berlangsung di MAN 1 Serang dan melalui beberapa tahapan yaitu perizinan, perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan pelatihan, tindak lanjut kegiatan pelatihan berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran game *Google word coach game*, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan kegiatan perizinan kepada kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Serang.

Pada perencanaan kegiatan tahap kedua, tim pengabdian melakukan studi lapangan dan analisis kebutuhan untuk menentukan rencana desain kegiatan. Mereka mengumpulkan sumber referensi dan mempelajari literatur perencanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Google Word. Tujuan utamanya adalah untuk mentransfer *Google word coach game* kepada siswa MAN 1 Serang. Perancangan materi pelatihan yang melibatkan pemanfaatan ponsel siswa atau media Android untuk perencanaan pembelajaran. Pada penerapan tahap ketiga, tim pengabdian melakukan sesi pelatihan berupa kegiatan sosialisasi dan workshop untuk mengajarkan pengguna cara memanfaatkan *game Google Word Coach*. Kegiatan kedua adalah pemaparan materi pendidikan untuk pembelajaran. Kegiatan ketiga adalah presentasi yang dijadwalkan, bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran. Peserta menjelaskan pemanfaatan permainan *Google Word Coach* sebagai media edukasi yang menarik dan menyenangkan. Presentasi ini bertujuan untuk memberikan siswa pemahaman komprehensif tentang proses pembelajaran bahasa Inggris, dengan fokus untuk menciptakan pengalaman bermakna dan menyenangkan yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Menumbuhkan kreativitas pada siswa secara efektif bukanlah hasil yang dapat diperoleh secara instan, melainkan memerlukan pendekatan yang progresif dan mantap

(Rachmanto et al., 2022). Untuk meningkatkan signifikansi dan kenyamanan belajar bagi siswa, penting bagi siswa untuk terlibat secara aktif dengan sumber belajar digital.

Tindak lanjut tahap keempat adalah melakukan kegiatan pelatihan pada tanggal 5 Oktober 2023 yang khusus fokus pada latihan keterampilan memanfaatkan permainan *Google Word Coach* di lab komputer MAN 1 Serang. Gambar 3 mengilustrasikan pemanfaatan permainan *Google Word Coach*. Peserta diharuskan menyelesaikan kuis sebagai bagian dari permainan *Google Word Coach*. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran akan ditumbuhkan melalui pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis digital. Peserta terlibat dalam permainan *Google Word Coach* sebagai sarana pembelajaran interaktif, di mana mereka memainkan kuis untuk menyimpulkan sinonim dan antonim dari istilah-istilah yang menarik dan mudah dipahami. Peserta menanyakan tentang pemanfaatan *game Google Word Coach* sebagai alat edukasi. Peserta juga menyampaikan pandangannya mengenai proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mampu merangsang siswa. Tim pengabdian bertugas memfasilitasi dan menginisiasi kegiatan simulasi yang dilakukan oleh peserta. Gambar 4 menampilkan individu-individu yang berpartisipasi dalam simulasi permainan *Google Word Coach*.



Gambar 3 . Pemateri Mentoring penggunaan *Google Word Coach Game*



Gambar 4. Peserta pelatihan penggunaan GWCG sebagai media pembelajaran bahasa Inggris

Kegiatan evaluasi tahap kelima yang terjadi sepanjang kegiatan pengabdian terdiri dari dua tahap: Pertama, penilaian yang dilakukan oleh sesama peserta pelatihan. Siswa melakukan kegiatan evaluasi dimana mereka saling menganalisis kinerja masing-masing dan memberikan ide serta kekaguman terhadap hasil peserta pelatihan penggunaan media pembelajaran *Google Word Coach Game*. Evaluasi ini dilakukan oleh dan untuk peserta pengabdian. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjaring masukan dari siswa-siswa MAN

1 Serang untuk seluruh kegiatan melalui pemanfaatan permainan pelatih *Google word*. Selanjutnya menilai hasil pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian. Tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi dengan menilai, memberikan rekomendasi, komentar, dan penghargaan terhadap hasil pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memanfaatkan permainan *Google word coach* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris terlaksana dengan lancar, aktif, kreatif, sukses, dan menyenangkan di MAN 1 Serang, siswa memperoleh keahlian dalam pemanfaatan materi pembelajaran berbasis digital atau teknologi modern. Melalui pelatihan ini, khususnya pemanfaatan media berbasis teknologi mampu memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pemanfaatan teknologi. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kognitif, menumbuhkan kreativitas unsur emosional dan fisik melalui latihan kesabaran dan daya tahan, serta memfasilitasi perolehan keterampilan teknologi. Dalam lanskap metode pendidikan saat ini, penggunaan teknologi mutakhir menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Arifin et al., 2023; Rohmah et al., 2022) Upaya ini sejalan dengan pengembangan metode pengajaran yang berkelanjutan yang berupaya menyediakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menawan. Kegiatan ini tentunya akan meningkatkan motivasi dan kepuasan siswa secara keseluruhan terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi.

Evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan mendistribusikan angket kepada siswa setelah kegiatan ini, didapatkan hasil 85 % sangat memuaskan, 10 % memuaskan, 0% sangat tidak memuaskan, 0% tidak memuaskan, dan 5 % ragu-ragu. Kemudian juga hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris setelah pelatihan didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan kosakata siswa setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran *Google word coach game*, disamping itu motivasi belajar siswa dan keterlibatan siswa dalam pelatihan ini cukup signifikan. Siswa mendapatkan wawasan baru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Google word coach game* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kosakata siswa (Suryadi et al., 2020). Media pembelajaran adalah alat teknologi yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa, dan guru (Boyd, 2019; Sari & Apriyantika, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran (Fathoni & Marpanaji, 2018). Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga kategori utama: media visual, media pendengaran, dan media audiovisual (Aeni et al., 2019; Hanna et al., 2016). Media visual merupakan alat pendidikan yang menyajikan pesan-pesan informatif tentang suatu topik pelajaran tertentu dengan cara yang menawan, imajinatif, dan inovatif (Fitriyani, 2019). *Google word coach game* adalah salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Berdasarkan data angket dan wawancara dengan guru bahasa Inggris tersebut, pelatihan penggunaan *Google word coach game* di Madrasah Aliyah Negeri 1 Serang berhasil dilaksanakan dan bermanfaat bagi siswa, berdasarkan indikator keberhasilan pelatihan ini didapatkan hasil bahwa pelatihan ini cukup berhasil dilaksanakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dengan memanfaatkan *Google Word Coach Game* mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, dan menekankan pentingnya pembuatan media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa. Walaupun kelemahan dalam kegiatan ini adalah keterbatasan waktu dan laboratorium komputer, namun materi dapat dilaksanakan dengan cepat, dan banyak peserta yang ingin

mengadakan pelatihan lagi dalam waktu dekat. Terkait evaluasi pelaksanaan PkM ini, peserta diklat masih terus dipantau dan diawasi. Apakah ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan bahasa Inggris siswa sebagai hasil dari penggunaan *Google Word Coach Game*? Butuh waktu untuk mengawasi dan memantaunya. Oleh karena itu, untuk komitmen yang berkelanjutan, tema ini diharapkan dapat diperluas dan dipertahankan hingga siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Y. K., & Widodo, A. (2018). Pemahaman Hakikat Sains pada guru dan siswa Sekolah Dasar. *Edukasi Journal*, 10(1), 55–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i1.1831>
- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan media KOPER (Kotak Permainan) pada tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 159. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158>
- Ahmad, D. N., Astriani, M. M., Alfahnum, M., & Setyowati, L. (2021). Increasing creative thinking of students by learning organization with steam education. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i1.27146>
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Jurnal Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Arifin, Prajayanti, E., Hasby, M., Taufik, M., & Anggarini, D. T. (2023). The Unex Application as An English Interactive Learning Media : A Feasibility Study. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(2), 592–604. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v9i2.7794>
- Atmojo, S. E., Muhtarom, T., & Lukitoaji, B. D. (2020). The level of self-regulated learning and self-awareness in science learning in the covid-19 pandemic era. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 512–520. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.25544>
- Boyd, L. (2019). Using technology-enabled learning networks to drive module improvements in the UK open university. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 1–7. <https://doi.org/10.5334/jime.529>
- Budiyani, W., & Sujarwo. (2020). Interactive learning multimedia: enhancing vocabulary for junior high school students. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 295–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.30679>
- Faisal, M., Nurhaedah, N., Rohana, R., Bahar, B., & Latri, L. (2022). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Di Kelas Awal Bagi Guru SD. *Publikasi Pendidikan*, 12(1), 22. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i1.24527>
- Fathoni, M. I., & Marpanaji, E. (2018). Pengembangan e-book interaktif mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk SMK kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 70–81. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.17149>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114.

- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Medan: Rajawali Persada.
- Hanna, D., Sutarto, & Harijanto, A. (2016). Model pembelajaran tema konsep disertai media gambar pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1), 23–29.
- Hasan, M., Milawati, D., Harahap, Tuti Khairani Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116–123. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rohmah, S., Wahyuningtyas, D. P., Saputra, N., Nugroho, A., & Hutauruk, T. L. (2022). Analysis Of The Factors That Cause To Learning Difficulties Among Elementary School Students In The Digital Era. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 253–259.
- Sari, D. S., & Apriyantika, M. (2020). Multimedia berbasis STEM untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah pada materi mitigasi bencana. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 4(2), 132–146.
- Suryadi, S.-. (2022). Using Google Word Coach Game to Enhance Students' Vocabulary Mastery. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/https://10.24905/cakrawala.v16i1.313>
- Suryadi, Widyaningrum, W., & Erlangga, F. (2020). The effects of google word coach game and vocabulary mastery on students' speaking skill. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 7(1), 92–100. <https://doi.org/10.30605/25409190.146>