

Pemanfaatan *Game* Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Defita Nabila Zahra¹

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta¹

Artikel info

Article history:

Submit: 16 Mei 2024

Revisi: 31 Mei 2024

Diterima: 26 Juni 2024

Kata kunci:

Bahasa, Game, Motivasi, Pembelajaran

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Perkembangan zaman pada saat ini membawa pada sebuah perubahan yang mengharuskan pembelajaran lebih bervariasi agar dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur review non sistematis yang dimana berdasarkan pada sumber-sumber relevan dari topik terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak *game* edukasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran terutama dalam penggunaan media teknologi seperti ponsel yang memberikan efek signifikan. Adapun sebuah hal yang perlu diperhatikan dimana dalam pembuatan media *game* edukasi harus disesuaikan dengan kemampuan serta pemahaman siswa dan juga materi pembelajaran agar nantinya dapat berjalan dengan maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak sekali keunggulan yang didapatkan dengan menggunakan media *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dimana dengan menggunakan media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dan dapat menumbuhkan rasa interaksi sosial siswa karena seluruh siswa berperan aktif di setiap pelaksanaan *game* edukasi.

Corresponding Author:

Nama: Defita Nabila Zahra

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: a320210105@student.ums.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan pada saat ini membawa pada sebuah arah dimana setiap individu dituntut untuk selalu

meningkatkan potensi dan juga kemampuan diri untuk selalu mampu dalam berbagai bidang terutama pada penggunaan teknologi. Keadaan ini tentunya membutuhkan sebuah

pemahaman yang sangat mendalam dari sisi ilmu pengetahuan dan juga teknologi agar nantinya dapat memaksimalkan segala pemahaman yang memang dibutuhkan terutama dalam pemahaman akan bahasa asing selain dari bahasa ibu (Jimmy et al., 2021).

Bahasa merupakan alat yang dapat menjalin hubungan antar kelompok manusia untuk berkomunikasi (Hasbullah, 2020). Bahasa memiliki peran yang sentral bagi hidup manusia, sebab bahasa difungsikan sebagai sarana manusia untuk saling berhubungan (Mailani et al., 2022). Bahasa pada dasarnya merupakan sebuah aspek penting dan juga paling utama yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah komunikasi, karena manusia merupakan makhluk sosial sehingga membutuhkan bahasa agar dapat berinteraksi dengan siapa saja dan juga dimanapun antara satu dengan yang lainnya dalam rangka untuk pemenuhan hidup. Bahasa merupakan alat yang dapat menjalin hubungan satu dengan yang lainnya untuk berkomunikasi. Ketika nantinya individu dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya maka akan menghasilkan sebuah pemahaman serta dapat menyampaikan sebuah ide atau gagasan, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan lainnya.

Bahasa asing pada dasarnya merupakan sebuah hal yang sangat penting dan juga utama yang dimana mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada sehingga tidak adanya keterbatasan bahasa dalam melakukan pengumpulan sebuah ilmu pengetahuan. Keberadaannya pada saat ini sangatlah penting untuk dipelajari, karena berkembangnya zaman tentunya semakin berkembangnya keadaan

yang mengharuskan setiap individu manusia memahami bahasa asing selain bahasa ibu untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Ashar et al., 2019). Sehingga diperlukan sebuah pembelajaran terhadap bahasa asing terutama bahasa Inggris yang menjadi bahasa *international* yang telah ditetapkan oleh dunia. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sering dipelajari di setiap sekolah di Indonesia sehingga membuat pembelajaran bahasa asing di lingkungan sekolah merupakan sebuah hal yang sangat tepat (Supriana et al., 2022).

Survei yang dilakukan oleh *English Proficiency Index* atau biasa disebut dengan EPI, menyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan ke-51 dari total 88 negara yang ada di dunia dalam kemampuan berbahasa Inggris. Indonesia berada pada kategori rendah dalam pemahaman dan juga penggunaan bahasa Inggris. Hal ini seharusnya dapat diimbangi dengan jumlah penduduknya yang masuk ke dalam populasi terbanyak di dunia dan pada dasarnya dengan penduduk sebanyak itu dapat memberikan sebuah pemahaman yang lebih dalam penggunaan bahasa Inggris. Tingkatannya pada negara-negara di Asia sendiri, Indonesia berada pada urutan ke-13 dari 25 negara. Indonesia berada jauh di bawah negara Singapura, Filipina, Malaysia bahkan berada di bawah negara Vietnam. Keadaan ini tentunya menjadi sebuah hal yang memprihatinkan dimana dapat menandakan bahwa tingkat kualitas sumber daya manusia yang ada di Indonesia masih cukup rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya (Al Irsyadi et al., 2019).

Hal yang mendasari mengapa tingkat pemahaman dalam berbahasa Inggris pada masyarakat di Indonesia rendah disebabkan

karena kurangnya minat siswa dalam belajar, dimana cara belajar yang cenderung monoton dan juga kurangnya peran aktif dari guru dalam menciptakan sebuah kondisi yang lebih interaktif sehingga dapat mengakibatkan siswa dapat mudah bosan. Pembelajaran bahasa Inggris dapat dilatih sejak masih kecil dan masih dalam masa sekolah sehingga kehadirannya yang lebih interaktif dan bervariasi dapat meningkatkan keaktifan dan juga pemahaman siswa dalam belajar bahasa Inggris (Wahyuningtyas & Koentjoro, 2020).

Peningkatan minat siswa dalam pemahaman berbahasa Inggris dapat dilakukan dengan memberikan sebuah kegiatan yang interaktif berupa permainan. Permainan adalah suatu sistem dimana peserta berpartisipasi dalam pertarungan yang dibuat-buat (Rochmawan, 2023). Pemain berinteraksi dengan sistem, dan konflik dalam *game* yang bisa dibuat-buat. Aturan pada permainan bertujuan untuk mengontrol perilaku pemain serta menentukan permainan. Adanya permainan dimaksudkan untuk menghibur dan sering kali disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan bermanfaat untuk perkembangan otak, meningkatkan perhatian, dan melatih penyelesaian masalah dengan benar dan cepat karena menghadirkan berbagai konflik atau hambatan yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat.

Salah satu inovasi yang populer pada kalangan siswa dalam masa pertumbuhan adalah cara belajar bahasa Inggris melalui permainan yang tentunya disukai anak-anak sejak usia dini. Pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran merupakan hal yang dapat menunjang minat dan motivasi anak untuk belajar, hal ini sejalan dengan

pendapat Adellasari & Huda (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena mampu mendukung aktivitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, akan bermanfaat jika permainan yang dimainkan anak-anak dapat sekaligus menjadi metode pembelajaran, karena permainan juga bisa meningkatkan fungsi otak individu atau seseorang. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dalam penelitian ini membahas mengenai bagaimana cara memanfaatkan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Nantinya dengan penelitian ini diharapkan akan mendapatkan sebuah pemahaman terkait *game* seperti apa yang dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami secara lebih dalam dan lebih lanjut terkait pembelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya penelitian diharapkan dapat meningkatkan tingkat berbahasa Inggris Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur review non sistematis yang dimana berdasarkan pada sumber-sumber relevan dari topik terkait. Penggunaan studi sendiri diambil dari berbagai sumber, buku, jurnal baik nasional maupun jurnal internasional. Analisis yang digunakan bersumber dari beberapa literatur yang sekiranya relevan dengan topik penelitian yang diangkat. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi serta melakukan studi literatur yang bersumber dari jurnal, buku, maupun *website* yang membantu dalam memperoleh informasi yang sesuai dengan tema penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan dalam kualitatif sendiri dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus

menerus hingga tuntas, sehingga data yang diperoleh sudah tepat.

Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang berbagai jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, tujuan pembelajaran yang dapat dicapai melalui penggunaan permainan. Akan tetapi Adapun kelebihan dan kekurangan yang mungkin timbul karena dampak dari penggunaan permainan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Metode analisis data meliputi pengorganisasian serta pengintegrasian informasi yang dikumpulkan dari sumber literatur terkait. Data dikumpulkan dan di evaluasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak permainan terhadap pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah. Terdapat tiga tahapan dalam teknik analisis data penelitian ilmiah ini, yaitu:

- a. *Data Reduction* (Reduksi Data),
- b. *Data Display* (Penyajian Data),
- c. *Conclusion Drawing/Verification* (Kesimpulan).

Hasil dan Pembahasan

Kebanyakan orang di Australia, Kanada, Amerika Serikat, Irlandia, Inggris, Selandia Baru, dan negara-negara lain umumnya berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa resmi sekitar 60 negara berdaulat. Setelah Mandarin dan Spanyol, bahasa Inggris adalah bahasa ibu ke-3 yang paling banyak digunakan di dunia. Penggunaannya terus mengalami peningkatan sehingga membuatnya menjadi sebuah hal yang penting untuk digunakan (Ahmad et al., 2019). Hal ini disebabkan karena kebanyakan negara-negara luar memprioritaskan bahasa Inggris menjadi bahasa dasar negaranya.

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan terhadap penelitian-penelitian yang relevan dengan tema penelitian ilmiah ini didapatkan sebuah pemahaman yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berupa *game* sebagai salah satu pendekatan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama atau SMP. Dalam melakukan penarikan analisis maka adapun beberapa temuan dari berbagai aspek yang relevan dan juga kompleks berkaitan dengan penggunaan media *game* dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran bahasa Inggris pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama.

Terdapat sebuah variasi terhadap jenis-jenis *game* yang dapat digunakan dalam pemahaman bahasa Inggris oleh siswa sekolah (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Pengidentifikasian ini dilakukan untuk memberikan sebuah inovasi dan media pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik berupa:

- a. Game edukasi interaktif secara langsung,
- b. Permainan kata,
- c. Permainan papan,
- d. Aplikasi digital dengan menggunakan elemen game,
- e. Realitas virtual melalui pembelajaran video dan audio

Masing-masing dari *game* yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris ini tentunya memberikan sebuah hal yang sangat bervariasi dan memiliki tingkat keunikan yang cukup beragam. Hal ini dilakukan untuk memberikan sebuah manfaat secara langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris dan juga untuk memperkuat pemahaman terkait

kosakata, tata bahasa, serta kemampuan dalam berbicara bahasa Inggris.

Tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman terkait kosakata dan juga tata bahasa yang dimiliki oleh peserta didik. Penerapan *game* juga dapat dirancang untuk meningkatkan maupun mengembangkan keterampilan dalam berbicara juga mendengarkan serta dapat menjadi sebuah hal yang dapat meningkatkan kemampuan daya pikir yang kritis dan juga kreatif (Wibawanto, 2013). Selain itu dengan pembelajaran bahasa Inggris juga dapat meningkatkan kesadaran akan budaya dan meningkatkan pemahaman secara intelektual bagi siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum berbasis pada *game*, memberikan sebuah peranan yang penting dalam mempertimbangkan sebuah pembelajaran yang akan dicapai sehingga perancangan dari *game* pada pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan juga kemampuan dari siswa.

Penggunaan media *game* dalam pembelajaran tentunya dapat memberikan sebuah dampak baik yang beragam, diantaranya yaitu:

- a. Mampu meningkatkan motivasi anak serta menumbuhkan unsur intrinsik siswa dengan menghadirkan sebuah pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan juga dapat memacu rasa kompetitif yang positif.
- b. Melalui sebuah pembelajaran pada elemen permainan, pemanfaatan media *game* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa

untuk bersedia berkontribusi dalam pembelajaran.

- c. Penggunaan *game* tentunya dapat meningkatkan interaksi antara individu dengan satu sama lain dan mampu menghadirkan sebuah kerja sama yang terbangun antar siswa yang lebih baik, dimana hal ini dapat berupa sebuah kompetisi maupun sebuah kerja sama yang disusun secara bersama-sama. Melalui tindakan ini tentunya akan menumbuhkan rasa keterampilan sosial di dalam diri siswa dan juga menumbuhkan rasa kerja sama tim yang baik.

Terdapat sebuah tantangan yang hadir meskipun pada dasarnya pemanfaatan media *game* memberikan sebuah perubahan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dimana tantangan utama yang hadir adalah, adanya sebuah pengintegrasian *game* ke dalam kurikulum yang sudah ada (Uti et al., 2021). Penggunaan media *game* dalam pembelajaran harus diintegrasikan dengan baik dengan komponen pembelajaran yang sudah ditentukan dalam kurikulum. Hal ini dilakukan agar dalam pembelajarannya tidak menghilangkan materi pembelajaran yang telah dianggap penting. Kemudian tantangan yang hadir dan menjadi hal mendasar yakni kurang tersedianya infrastruktur yang memadai dalam penerapan media *game* dalam pembelajaran baik dari sisi teknologi maupun ketersediaan bahan ajar yang mumpuni. Tantangan lain yang biasanya hadir berupa perencanaan dan juga pemantauan yang cermat agar dalam pemanfaatannya tetap memiliki relevansi yang baik, efektifitas dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan juga diinginkan.

Penggunaan media *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan sebuah hal yang sangat menjanjikan dan memberikan efektifitas dalam membantu anak-anak usia dini ataupun pada jenjang Sekolah Menengah Pertama untuk belajar bahasa Inggris. Perkembangan zaman pada saat ini membuat pembelajaran melalui media *game* dapat menjadi sebuah alternatif yang menarik dalam upaya meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan juga hasil belajar siswa dalam bahasa Inggris. Permainan yang di dasari pada penggunaan ponsel ataupun teknologi lainnya dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak pada usia dini (Handayani et al., 2023).

Menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam bahasa Inggris secara efektif, pendidik dan perancang kurikulum harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain itu, penggunaan permainan dalam suasana informal membantu kita untuk lebih memahami potensi pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum formal anak usia dini (Fatima et al., 2019). Selain itu, desain permainan harus mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, informasi terkait kurikulum, dan umpan balik yang konstruktif. Pendidik juga memerlukan pelatihan dan bantuan yang tepat untuk sepenuhnya memahami potensi penggunaan permainan dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris. Permainan berbasis gerakan tradisional, serta permainan komputer, merupakan alat yang efektif untuk mengajar anak usia dini ataupun pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Memperhatikan perlunya teknologi tepat guna dan pemerataan akses agar seluruh siswa dapat berpartisipasi dalam proses

pembelajaran dengan mudah. Permainan telah diusulkan sebagai Teknik bagi siswa, khususnya taman kanak-kanak, untuk belajar bahasa Inggris (Arisanti & Zuhdi, 2021). Permasalahan teknis seperti ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta konektivitas internet yang konsisten, harus diatasi secara efektif agar penggunaan permainan dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, orang tua juga memainkan peranan penting dalam skenario ini karena terlibat dalam kegiatan literasi dengan anak-anak mereka, seperti permainan, dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan membaca dan literasi awal.

Simpulan

Perkembangan zaman pada saat ini membawa pada sebuah perubahan yang dimana mengharuskan setiap individu harus mampu menyesuaikan keadaan dengan meningkatkan keterampilan diri terutama dalam berbahasa asing. Tingkat pemahaman bahasa Inggris masyarakat di Indonesia yang masih rendah merupakan sebuah permasalahan yang dapat memperlihatkan bahwa tingkat sumber daya manusianya masih rendah. Melalui pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama menjadi sebuah langkah awal untuk menumbuhkan pemahaman dan juga motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Hal yang dapat menumbuhkan motivasi tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan pemanfaatan media *game*. Melalui media pembelajaran berupa *game* diharapkan dapat memberikan efektifitas dan efisiensi dalam pemahaman berbahasa Inggris siswa terutama dengan menggunakan media

elektronik seperti ponsel. Tetapi penerapannya juga harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada agar dalam pembelajarannya tetap sesuai dengan arah pembelajaran dengan materi yang penting.

Daftar Pustaka

- Adellasari, T., & Huda, M. (2023). Android-Based Poetry Text Learning Through the Use of Mentimeter Interactive Educational Media. In M. H. Hikmat, Y. Sidiq, N. Ishartono, Y. Sulistyono, Patmisari, & Susiati (Eds.), *Proceedings of the International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (Vol. 757, pp. 2223–2246). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_179
- Ahmad, F. I., Afirianto, T., & Akbar, M. A. (2019). Perancangan Game Pembelajaran Pengucapan Bahasa Inggris Berbasis Pengenalan Suara. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 9299–9304.
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Arisanti, T., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary Of English) Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2 Tiara Arisanti. *JPGSD*, 9, 3618–3629.
- Ashar, A. C., Munawarah, & Sifaunajah, A. (2019). Penerapan Game Edukasi “Speak English” Pada Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Speech Recognition. *SAINTEKBU: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 11(2), 8–20. <https://doi.org/10.32764/saintekbu.v11i2.28>
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Media Game pada Panti Asuhan Al Maun di Desa Ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 1725–1739. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiK5J6b15bmAhXWb30KHc5hCSkQFjAGegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fjurnalfti.unmer.ac.id%2Findex.php%2Fse nasif%2Farticle%2Fdownload%2F235%2F195&usg=AOvVaw14YR10ApULDdigQK9bXEV>
- Handayani, S. R., Fauzi, L., & Firdaus, A. N. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN*, 1296–1303.
- Hasbullah, M. (2020). Hubungan Bahasa, Semiotika Dan Pikiran Dalam Berkomunikasi. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 3(1), 106–124. <https://doi.org/10.36835/al-irfan.v3i1.3712>
- Jimmy, Selamat, T., Benny, Bombongan, C., & Simarmata, R. J. P. (2021). Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah*

- Core IT*, 9(5), 1–9. <http://ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/286%0Ahttps://ijcoreit.org/index.php/coreit/article/download/286/410>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 4(2), 100–108. <https://doi.org/10.32678/jsga.v8i01.5858>
- Supriana, F. I., Agustin, R. D., & Darmawan, F. (2022). Perancangan Ulang Game Edukasi Bahasa Inggris menggunakan Digital Game Based Learning Method. *Pasinformatik*, 1(1), 17–24.
- Uti, H., Munir, & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 10–17.
- Wahyuningtyas, N., & Koentjoro, E. Y. (2020). Android-Based Educational Learning Game For Children Based On Android. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 3(2), 38–43. <https://doi.org/10.21070/joincs.v4i0.724>
- Wibawanto, W. (2013). Game Edukasi Bahasa Inggris dengan Input Suara Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP/MTS. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 42(2), 23–28.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>