



Pelatihan Literasi Digital dalam Pembelajaran Mendalam Menggunakan Edu Game Terintegrasi Budaya Lokal bagi Guru di Provinsi Lampung

Chika Rahayu^{1*}, Sugeng Sutiarto², Yanuar Dwi Prastyo³, Ghea Chandra Surawan⁴

^{1*,2}Pendidikan Matematika, ³Pendidikan Bahasa Inggris, ⁴Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: chikarahayu@fkip.unila.ac.id

Abstract: This community service program aims to enhance teachers' understanding and competence in digital literacy by developing research-based educational games that integrate local wisdom and have a sustainable impact on deep learning. The implementation methods used were training and mentoring activities. The target partners of this program were teachers from SDN Mulyo Haji, Anak Tuha District, Lampung Province. The evaluation technique employed was the CIPP model (Context, Input, Process, and Product). The results of this community service activity show an improvement in teachers' understanding and competence in digital literacy, as evidenced by an average score of 90.77 (maximum 100 and minimum 60). In addition, teachers were able to design lesson plan products and educational games that are ready for classroom implementation.

Abstrak: Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru dalam literasi digital dengan membuat edu game pembelajaran hasil riset yang terintegrasi kearifan lokal yang memiliki dampak berkelanjutan dalam pembelajaran yang mendalam. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan. Mitra sasaran dalam pengabdian adalah Guru SDN Mulyo Haji Kecamatan Anak Tuha Provinsi Lampung. Teknik evaluasi yang digunakan adalah CIPP (*Context, Input, Process dan Product*). Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa meningkatnya pemahaman dan kompetensi guru dalam literasi digital, hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata 90,77 dengan maksimum 100 dan minimum 60, disamping itu guru juga mampu mendesain produk RPP dan *edu game* yang siap untuk diimplementasikan.

Article History:

Received: 18-09-2025
Reviewed: 20-10-2025
Accepted: 30-10-2025
Published: 25-11-2025

Key Words:

Digital Literacy;
Teacher
Competency; CIPP;
Deep Learning.

Sejarah Artikel:

Diterima: 18-09-2025
Direview: 20-10-2025
Disetujui: 30-10-2025
Diterbitkan: 25-11-2025

Kata Kunci:

Literasi Digital; Kompetensi
Guru; CIPP; Pembelajaran
Mendalam.

How to Cite: Rahayu, C., Sutiarto, S., Prastyo, Y. D., & Surawan, G. C. (2025). Pelatihan Literasi Digital dalam Pembelajaran Mendalam Menggunakan Edu Game Terintegrasi Budaya Lokal bagi Guru di Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(4), 821-829. <https://doi.org/10.33394/jpu.v6i4.17616>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v6i4.17616>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



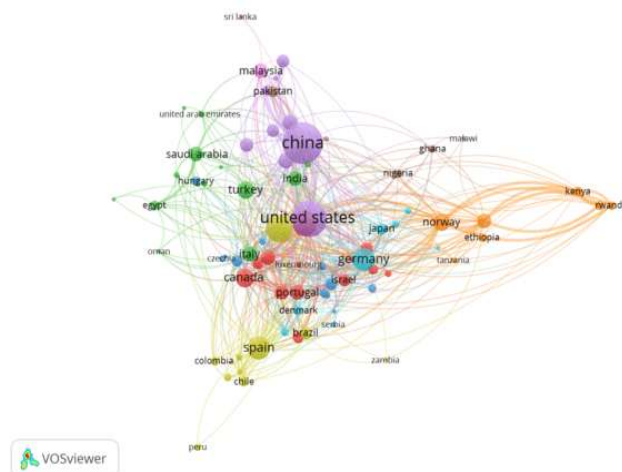
Pendahuluan

Kota Sawahlunto sebagaimana kota kecil bersejarah lainnya, telah menyumbang banyak kekayaan budaya sebagai ungkapan jati diri bangsa dan juga sebagai lokomotif transformasi bagi peradaban bangsa Indonesia bahkan pada level dunia melalui penemuan revolusioner kali pertama dalam industri pertambangan batubara pada tahun 1868 oleh insinyur Belanda Willem Hendrik de Greve (Haryadi, 2024). Lebih jauh periode tektonik yang membingkai kota sejarah Kota Sawahlunto melengkapi terakumulasinya sumberdaya

Era Globalisasi saat ini, semakin cepat seseorang memperoleh informasi dari sumber media digital, sehingga memberikan dampak dari segala bidang termasuk bidang pendidikan,



dalam hal ini berkaitan dengan kompetensi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran di kelas (Febrina, Febi & Hajidin, 2016; Rahayu, Chika; Aristy, 2023).



Gambar 1. Negara yang membahas artikel tentang literasi digital dan guru

Sehubungan dengan itu, banyak penelitian yang konsen tentang kompetensi guru dalam berdigitalisasi. Pada gambar 1 berikut adalah negara-negara yang membahas tentang kaitan literasi digital dengan guru di negaranya. Hal ini mengungkapkan bahwa pentingnya saat ini memperhatikan pemahaman dan meningkatkan kompetensi guru dalam berdigitalisasi agar tidak tertinggal dengan Negara lainnya. Pentingnya kompetensi guru, baik dalam pemahaman penguasaan materi dan juga kompetensi yang berkaitan dengan perancangan aktivitas pembelajaran sesuai dengan era globalisasi. Semakin cepatnya informasi yang didapatkan oleh peserta didik di kelas, mempengaruhi suasana, aktivitas pembelajaran serta pemahaman peserta didik dan hasil belajar peserta didik (Pudjianto et al., 2020). Namun informasi dari berbagai sumber media dapat menjadi hambatan dan tantangan baik dari guru maupun peserta didik sendiri.

Berdasarkan data, masih terdapat tantangan dalam hal kompetensi literasi digital guru untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang penggunaan media digital yang baik untuk peserta didik dan sebagai media pembelajaran aktivitas di kelas (Anggraeni et al., 2023; Firmansyah, 2024; Kemendikbudristek., 2022). Tantangan ini sangat baik disikapi dengan terus meningkatkan kompetensi guru dalam literasi digital untuk mendukung kemampuan literasi dasar peserta didik. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan di kelas karena secara langsung memberikan proses pembelajaran, pendidikan dan contoh kepada peserta didik. Sebagai bentuk dukungan untuk mempercepat proses keberhasilan tersebut, pemerintah meluncurkan pembelajaran mendalam sebagai pendekatan pembelajaran yang mendukung transformasi pendidikan sesuai dengan zaman era globalisasi saat ini (Girsang & Rahayu, 2025; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Pendekatan pembelajaran mendalam atau *deep learning* adalah pendekatan yang mengutamakan prinsip pembelajaran dengan proses pada suasana belajar yang berkesadaran, bermakna dan menggembirakan. Selain prinsip pembelajaran, pendekatan ini memiliki kerangka pembelajaran yang mendukung pemanfaatan digital. Maka dari itu pendekatan ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk keberhasilan meningkatkan suasana pembelajaran yang sesuai prinsip pembelajaran mendalam, serta meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hambatan di lapangan masih terdapat guru yang belum memahami tentang apa itu pendekatan pembelajaran mendalam,



serta adanya hambatan dalam merancang aktivitas pembelajaran masih dilakukan dengan monoton dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan (Kanza & Hosnan, 2021; Mariani et al., 2013).

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang mendukung pemanfaatan digital adalah media pembelajaran berbasis *edu game*. *Edu game* adalah sebuah *educational game* atau permainan edukasi yang interaktif dirancang secara digital dengan memadukan beberapa unsur grafis dan multimedia seperti gambar, teks, video dan suara yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Frazer et al., 2007; Susanti et al., 2025). *Edu game* ini tidak seperti aplikasi game yang dirancang hanya untuk menggembirakan namun untuk membantu pemain mendapatkan sebuah pemahaman, pengetahuan, atau keterampilan tertentu yang efektif dan efisien dengan memiliki limit waktu tertentu sehingga dapat menstimulus rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan (Rahayu et al., 2022).

Konteks *Edu game* ini sangat fleksibel dibuat dalam pembelajaran, untuk mencapai profil lulusan yang terdapat dalam kerangka kerja pembelajaran mendalam, permainan edukasi ini dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal (Rahayu et al., 2021). Pentingnya untuk menjaga rasa cinta tanah air dan nasionalisme dalam proses pembelajaran untuk melestarikan budaya Indonesia, serta menggunakan kearifan lokal dalam pembelajaran juga sangat diterima oleh peserta didik, hal ini dikarenakan kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan subjek yang dekat dengan lingkungan keseharian peserta didik.

Dari hasil wawancara kepala sekolah di SDN Mulyohaji tentang keadaan sumber daya manusia yang ada, maka disimpulkan perlunya pelatihan kepada guru untuk meningkatkan penggunaan teknologi untuk mengintegrasikan dalam proses belajar dan diperlukannya penguatan literasi digital untuk pemahaman guru dan berdigitalisasi. Karena masih sangat butuh pemahaman mendalam dan penggunaan digital dalam integrasi pembelajaran. Maka dari itu, dari penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari pengabdian ini yang pertama yaitu peningkatan pemahaman guru dalam berliterasi digital untuk mengimplementasi pembelajaran mendalam yang terintegrasi dengan kearifan lokal, analisis kebutuhan ini didasari oleh permintaan kepala sekolah yang membutuhkan sebuah penyegaran bagi para guru untuk melek teknologi, masih ada guru yang belum tahu cara yang baik dalam penggunaan media yang baik dan benar untuk mengimplementasikan dalam proses pembelajaran. hal ini dapat disikapi dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru dalam perancangan pembelajaran mendalam dengan berbasis *edu game* sederhana yang terintegrasi dengan kearifan lokal Tujuan yang dua yaitu keterampilan guru dalam merancang pembelajaran mendalam, kebutuhan ini berdasarkan permintaan dari kepala sekolah yang menyadari bahwa pemahaman dan pengimplementasian tentang perancangan pembelajaran guru masih perlu dikuatkan. Tujuan yang ke tiga dalam hal keterampilan guru dalam mendesain *edu game* sederhana sebagai media pembelajaran, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang memiliki inovasi masih perlu ditingkatkan.

Metode Pengabdian

Proses pengabdian ini dilaksanakan dalam kurun waktu selama 6 bulan. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, dengan tahapan pelaksanaan: Persiapan, Pelatihan dan Pendampingan, Implementasi, dan Evaluasi. Evaluasi yang digunakan menggunakan model CIPP yaitu *Context, Input, Process dan Product* (Stufflebeam, D. L., & Zhang, 2017). Tahapan pelatihan dan pendampingan



dilakukan selama 2 hari, selanjutnya terdapat proses secara *hybrid* untuk memberikan feedback kepada guru yang telah mengimplementasikan product di kelas masing-masing. Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan di SDN Mulyohaji Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

Instrumen evaluasi yang digunakan yaitu penyebaran angket menggunakan google form berisi pertanyaan untuk menilai *context*, *input* dan *product*, kemudian dianalisis data yang telah disebarkan menggunakan perhitungan rata-rata skor dan menghitung persentase hasil tanggapan responden sesuai dengan tujuan dari pengabdian. Sedangkan untuk *process* digunakan instrumen pendokumentasian berupa foto dan video, teknik analisis secara mendalam menggunakan pola interaksi yang terjadi dalam kegiatan dan dideskripsikan kejadian yang terekam dalam video.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Tahapan pelaksanaan pengabdian ini dimulai dengan tahapan persiapan, yang membahas mengenai kebutuhan guru di lapangan. Persiapan ini dilakukan oleh tim berdiskusi bersama dengan kepala sekolah SDN Mulyohaji Kec. Anak Tuha. Masalah yang dihadapi di sekolah serta Aset yang ada di sekolah seperti jaringan internet dan beberapa peralatan yang mendukung pembelajaran digital. Setelah melakukan koordinasi didapatkan bahwa sekolah membutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam merancang pembelajaran mendalam berbasis pembelajaran digital diintegrasikan kearifan lokal, dikarenakan kec.anak tuha merupakan daerah perkebunan dan memiliki kearifan lokal yang masih terjaga dengan baik, sehingga pembelajaran digital diintegrasikan dengan kearifan lokal. Maka dari itu Tim Pengabdian mempersiapkan Pelatihan dan Pendampingan berkaitan peningkatan kompetensi literasi digital dengan merancang pembelajaran mendalam menggunakan *edu game* yang diintegrasikan kearifan lokal. *Edu game* yang digunakan adalah permainan edukasi sederhana atau min game dengan menggunakan limit waktu (Bakker, 2014; Jonker & Wijers, 2009) dan disesuaikan dengan asset yang berada di sekolah, sehingga semua guru sekolah dasar dapat membuat *edu game* sendiri berdasarkan mata pelajaran yang diampu.

Selanjutnya adalah tahapan Pelatihan dan Pendampingan. Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama 2 hari. Peserta yaitu guru sekolah dasar SDN Mulyohaji. Peserta diberikan *pre test* untuk mengetahui pemahaman awal sebelum materi pelatihan diberikan. Materi yang diberikan antara lain pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran terintegrasi kearifan lokal, perancangan pembelajaran mendalam atau *deep learning*, mendesain *edu game* sederhana. Visualisasi pelatihan hari pertama dapat dilihat pada gambar 1. Setelah dilakukan pelatihan, hari berikutnya tim melakukan pendampingan kepada peserta guru SDN Mulyohaji, pendampingan dalam merefleksikan perencanaan pembelajaran mendalam sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam, hal ini diperlukan agar pendampingan yang dilakukan lebih terarah dan mendalam apa yang sudah dilakukan dan apa yang belum dilakukan, selain itu tim juga memberikan masukan kepada para peserta dalam perancangan aktivitas pembelajarannya. Tim juga mendampingi dalam pembuatan *edu game* sederhana, dimana para peserta yang telah berhasil membuat *edu game* mempresentasikan ke depan disaksikan peserta lainnya dan yang masih terkendala maka didampingi sampai berhasil. Pendampingan juga melibatkan para tim mahasiswa yang ditugaskan untuk kebersamaan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta. Visualisasi pendampingan hari ke dua dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tim Memberikan Materi Pelatihan

Pada gambar 2. Tim memberikan pelatihan kepada peserta yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis digital, pentingnya literasi digital, pembelajaran mendalam serta pembuatan *edu game* sederhana yang diintegrasikan dengan kearifan lokal. Pada sesi ini peserta sangat antusias dan peserta mengajukan pertanyaan mengenai hambatan yang dihadapi ketika pemahaman literasi digital diberikan, serta berkaitan dengan pembelajaran berbasis digital yaitu dukungan dari orang tua murid yang membiarkan peserta didik menggunakan gawai di rumah yang tidak diberikan kendali waktu dan pemahaman bijak dalam menggunakan digital (Nome, 2025). Selain itu peserta bertanya mengenai konsep prinsip pembelajaran mendalam dalam pengimplementasiannya di kelas.



Gambar 3. Tim Memberikan Pendampingan

Pada gambar 3. Pelaksanaan pengabdian di hari berikutnya, tim memberikan pendampingan kepada para peserta, para peserta mempresentasikan *edu game* yang telah dibuat dan mendapatkan *feedback* dari tim pengabdian. Peserta sangat termotivasi dalam pembuatan media pembelajaran *edu game*. Peserta juga mendapatkan pendampingan untuk



merefleksikan rancangan pembelajaran yang dibuat apakah sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam. Beberapa guru mata pelajaran yang presentasi anatar lain mata pelajaran Pendidikan dan jasmani, Ilmu Pengetahuan Alam, Bahasa Indonesia dan Matematika.

Setelah dilakukannya pendampingan di hari yang sama, peserta diberikan angket *post test*, hal ini bertujuan untuk melihat pemahaman akhir yang dicapai para peserta setelah diberikan pelatihan dan pendampingan. Maka dari itu untuk melihat ketercapaian tujuan pengabdian ini maka dilakukan evaluasi dengan Model CIPP (*Context, Input, Process, Produk*).

Evaluasi *context*,. Dari hasil evaluasi melalui angket menunjukkan sebanyak 12.5 % netral, 62.5% setuju, 25% sangat setuju, peserta dalam hal ini guru memandang program ini relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi untuk menyiapkan pembelajaran era saat ini (Irnawati et al., 2024; Kemendikbudristek., 2022; Putri, 2023). Permasalahan teridentifikasi dengan keterbatasannya kemampuan guru dalam membuat bahan ajar pembelajaran mendalam yang berintegrasi dengan digital bermuatan kearifan lokal. Sehingga kegiatan ini tepat sasaran.

Evaluasi *input*, meliputi penilaian sumber daya manusia, dan strategi dalam pelaksanaan pengabdian. Pemberian angket kepada peserta untuk melihat bagaimana penilaian peserta terhadap seluruh tim pemberi materi pelatihan. Selanjutnya adalah penialain bagaimana penilaian strategi yang diberikan yaitu melalui strategi pelatihan dan pendampingan. Dari hasil angket menunjukkan sebanyak 62,5 % sangat setuju dan 37,5 % setuju evaluasi peserta menilai bahwa materi yang disiapkan cukup komrehensif, secara umum kesiapan sumber daya manusia memadai mendukung tujuan kegiatan. Evaluasi *process*, terdapat dua hal yang dievaluasi dalam proses, yaitu evaluasi proses jalannya pelatihan dengan menggunkan pendokumnetasian, seperti pada gambar 3 berikut ini



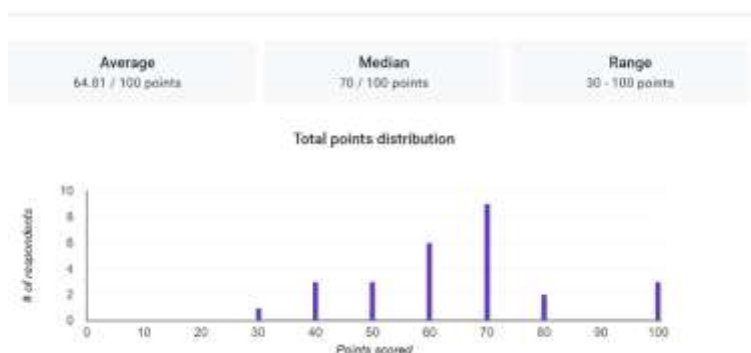
Gambar 4. Pendokumentasian proses pendampingan

Pada pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai rencana, pelatihan dan pendampingan serta diskusi serta praktik. Evaluasi menunjukkan peserta aktif terlibat, kendala yang dihadapi seperti variasi kemampuan digital antara peserta. Namun tim dapat mengatasi dengan memberikan dampingan yang intensif dalam pembuatan media edu game. Proses pelaksanaan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif.

Evaluasi *product*



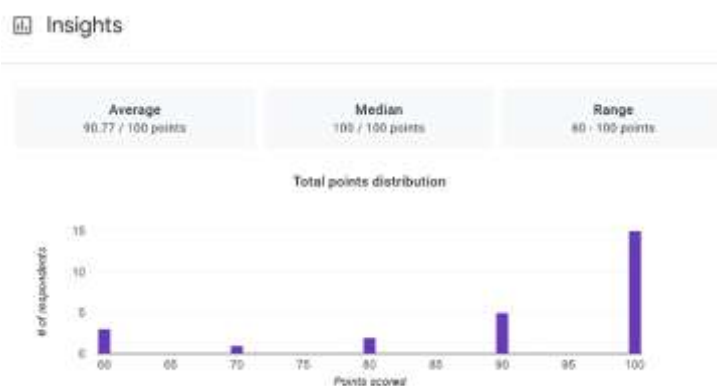
Produk utama dalam pengabdian ini adalah meningkatnya pemahaman guru terhadap literasi digital dalam pembelajaran mendalam dengan pembuatan edu game yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Pada evaluasi ini, menunjukkan bahwa hasil tes awal peserta dengan rata-rata 64.81 yang dapat dilihat pada gambar berikut. Peserta memiliki skor minimum 30 dan maksimum 100.



Gambar 5. Skor Pre Test

Data pre test menunjukkan rata-rata 64,81 dan median 70 dengan rentang 30-100. Grafik tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki skor yang tersebar dengan puncak 40, 50 dan 70 poin. Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman awal peserta terhadap literasi digital tergolong bervariasi. Hal ini menunjukkan adanya celah pengetahuan yang signifikan sebelum pelatihan.

Kemudian, hasil tes akhir peserta mendapatkan skor rata-rata 90,77 dengan skor minimum 60 dan maksimum 100. Dari rata-rata menunjukkan peningkatan yang signifikan.



Gambar 6. Skor Post Test

Data post test pada gambar 6 menunjukkan peningkatan setelah pelatihan. Grafik bergeser ke kanan dengan konsentrasi tinggi pada skor 100. Rata-rata mencapai 90.77 menunjukkan pemahaman dan kompetensi peserta meningkat substansial dan berhasilnya pemberian pelatihan. Rentang nilai menyempit pada skor minimum 60 yang menunjukkan tidak ada lagi peserta dengan skor rendah ekstrem seperti test sebelumnya.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian pada masyarakat ini melalui pelatihan dan pendampingan meningkatnya pemahaman dan keterampilan literasi digital, hal ini dibuktikan peningkatan skor rata-rata dari 64.81 menjadi 90.77, bukti kuantitatif yang



kuat bahwa tujuan program telah tercapai. Selain itu guru mampu menghasilkan rancangan RPP pembelajaran mendalam dan *edu game* hasil riset berbasis kearifan lokal yang siap diimplementasikan di kelas. Hasil evaluasi CIPP memperlihatkan program pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta (guru) sehingga tepat sasaran, serta metode yang direncanakan sesuai dengan keadaan peserta.

Saran

Berdasarkan temuan pengabdian di lapangan, diharapkan kegiatan berkelanjutan ke sekolah terhadap guru dalam pendampingan yang intensif terhadap pengimplementasian literasi digital dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *edu game* kearifan lokal yang dibuat serta RPP yang telah diimplementasikan, kepala sekolah dan guru dapat melakukan praktik baik ke komunitas belajar masing-masing untuk membagikan hasil dari implementasi yang telah dilakukan.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lampung, dimana kegiatan ini didanai dari BLU Universitas Lampung Tahun 2025. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SDN Mulyohaji kecamatan Anak tuha beserta dengan seluruh guru dan tenaga kependidikan karena telah membantu keterlibatan dalam kegiatan ini sehingga pengabdian ini dapat dilaksanakan dengan baik, partisipatif serta kolaboratif. Terima kasih juga diucapkan kepada tim pengabdian yang solid dan berkontribusi tenaga dan pikiran dalam pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, P. N., Indonesia, U. P., Dewi, D. A., Indonesia, U. P., Hayat, R. S., & Nusantara, U. I. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital*. 1(3).
- Bakker, M. (2014). *Using mini-games for learning multiplication and division: A longitudinal effect study* (Issue January). <http://repository.ubn.ru.nl/dspace31xmlui/handle/2066/127128>
- Febrina, Febi & Hajidin, M. (2016). *KOMPETENSI GURU DALAM PERENCANAAN PEMBELAJARAN DI SDN 2 BANDA ACEH* Febi Febrina, Hajidin, Mahmud. 1, 40–50.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIMPS*, 541–548. <https://doi.org/http://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Frazer, Alex, Argles, D., & Wills, G. (2007). Assessing The Usefulness Of Mini-games As Educational Resources. *ALT-C 2007: Beyond Control*. http://eprints.soton.ac.uk/264174/1/Alt-C_Paper.doc
- Girsang, M. K., & Rahayu, C. (2025). Bagaimana Pengimplementasian Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Belajar Matematika : Studi Literatur. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2025*, 497–507.
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Jonker, V., & Wijers, M. (2009). *Designing educational mini-games*. January.
- Kanza, M., & Hosnan, M. S. (2021). STUDI PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN PAIKEM PADA SISWA KELAS II DI SDN SEROJA.



- PRIMARY: *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 10(3), 689–695.
- Kemendikbudristek. (2022). *Survei Nasional Kompetensi Digital Guru Indonesia*. Pusdatin.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Mariani, Buwono, S., & Uliyanti, E. (2013). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Kerja Kelompok Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://media.neliti.com/media/publications/215764-meningkatkan-aktivitas-belajar-siswa-mel.pdf>
- Nome, O. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget Sehat Untuk Siswa Sds Arastamar Kuala Behe Berdasarkan 1 Korintus 6:12. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 470–478. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2220>
- Pudjianto, U., Kukuh Adisusilo, A., Retnawati, L., & Saurina, N. (2020). Peningkatan Kompetensi Tenaga Pendidik Muslimat Nu Surabaya Dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik). *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.24269/adi.v4i1.2026>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111.
- Rahayu, Chika; Aristy, I. Y. (2023). PELATIHAN PERENCANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN KONTEKS PERKEBUNAN. *Jurnal Gembira*, 1(6), 1374–1383. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/257/181>
- Rahayu, C., Putri, R. I. I., Zulkardi, & Hartono, Y. (2022). Curiosity: A game-based early mathematics case. *Journal on Mathematics Education*, 13(2), 275–288. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i2.pp275-288>
- Rahayu, C., Putri, R. I. I., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. (2021). Games Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mendukung Curiosity Anak Dalam Mengenalkan Matematika Awal. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3546>
- Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP Evaluation Model: How to Evaluate for Improvement and Accountability*. The Guilford Press.
- Susanti, E., Aisyah, N., & Suryani, E. (2025). Developing Android-Based Educational Games to Improve Students ' Literacy in Whole Number. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 09(01), 165–180.