



Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga

Siti Nurkhasanah

SMP Negeri 1 Gangga, Kabupaten Lombok Utara Provinsi NTB

*Corresponding Author. Email: nurkhasanah27@gmail.com

Abstract: This study aims to describe the use of online game media through ProProfs to improve the Digital Literacy of students at SMPN 1 Gangga. This research method uses classroom action research which is carried out in 2 cycles with the research subjects being class IX.1 students, totaling 20 students. The data collection techniques used in this study were observation, questionnaires and documentation. While the data analysis technique used descriptive analysis. The results of this study indicate that the use of online game media through ProProfs can improve the digital literacy of class IX.1 students of SMP Negeri 1 Gangga in the subject of static electricity for the 2021/2022 academic year. In addition, online game media through ProProfs is easy and practical in making and playing games, so that it makes students happy to play them and becomes a solution for using cellphones more effectively in learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media game online melalui ProProfs untuk meningkatkan Literasi Digital siswa SMPN 1 Gangga. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dengan subyek penelitiannya adalah siswa kelas IX.1 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan yakni observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game online melalui ProProfs dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Gangga pada materi listrik statis tahun pelajaran 2021/2022. Disamping itu, media game online melalui ProProfs mudah dan praktis dalam pembuatan maupun permainannya, sehingga membuat siswa senang memainkannya dan menjadi solusi pemanfaatan HP lebih efektif dalam pembelajaran.

Article History

Received: 17-02-2022
Revised: 19-03-2022
Accepted: 22-03-2022
Published: 05-04-2022

Key Words:

Learning Media, Online Games, Proprofs, Digital Literacy.

Sejarah Artikel

Diterima: 17-02-2022
Direvisi: 19-03-2022
Disetujui: 22-03-2022
Diterbitkan: 05-04-2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Game Online, Proprofs, Literasi Digital.

How to Cite: Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 248-254. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964>



<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964>

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



Pendahuluan

Pembelajaran di Abad 21 ini merupakan pembelajaran yang berfokus pada *student center* dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir diantara lain: (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi (Rifa et al., 2021). Pola pemikiran abad 21 ini menekankan siswa agar lebih berfikir kritis, mampu mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata, memahami teknologi, dan informasi serta cakap dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Salah satu hal yang mampu mendorong siswa menguasai ketrampilan abad 21 adalah kemampuan Literasi baik literasi baca, literasi numerik maupun literasi digital (Septikasari & Frasandy, 2018).

Perkembangan dua tahun terakhir ini, tidak dapat dipungkiri sebagai perubahan yang ekstrim, cepat dan pesat. Dengan adanya pandemi Covid-19, memaksa kita dan dunia pendidikan untuk akrab dengan teknologi dan internet agar pembelajaran tetap dapat



terlaksana meskipun dilakukan secara daring (Nurkhasanah, 2020). Anak-anak sendiri telah akrab dengan internet, dunia maya dan media sosial seperti Facebook dan WhatsApp merupakan platform yang bisa membuat remaja lebih ekspresif dan membuat eksistensi diri meningkat. Sehingga Facebook dan WhatsApp akan membuat remaja ini kecanduan. Meskipun mereka telah mahir menggunakan media sosial seperti WhatsApp dan Facebook namun, literasi digital mereka masih diragukan kalau boleh dibilang masih rendah. Secara umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekedar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi (Novi, dkk., 2021). Menurut Suherdi (2021), literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

Ada dua permasalahan disini yakni, siswa memiliki HP dan mampu menggunakan serta memiliki beberapa akun di media sosial, di lain pihak kemampuan literasi digitalnya masih rendah karena HP sebatas digunakan untuk bermedia sosial saja. Berdasarkan data yang terkumpul siswa yang memiliki Android sebanyak 95% dari 20 siswa, 100% dari siswa yang memiliki HP memiliki juga WhatsApp dan aktif namun yang tergabung dalam group WhatsApp kelas sebanyak 73% dan yang biasa dan mau menggunakan WhatsApp sebagai sarana belajar seperti mengirimkan tugas dan bertanya seputar pelajaran tidak kurang dari 40% siswa. Siswa yang memiliki akun Facebook juga 95% dari siswa yang memiliki HP namun Facebook ini belum pernah digunakan untuk pembelajaran. Peneliti tertarik dengan *media games online* melalui ProProfs dikarenakan saat ini siswa telah terbiasa memegang HP maka media games ini sangat cocok untuk meningkatkan literasi digital. Dengan demikian, di samping ada masalah yaitu literasi digital, juga ada potensi yang mendukung yaitu HP yang sebagian siswa telah memiliki.

Hermilia (2021) menyatakan, ProProfs menyediakan banyak fitur, seperti *Quiz Maker, Training Maker, Knowledge Base, Collaborate, Project, Brain Games, Flashcard, Polls*, dan lain-lain. ProProfs memiliki fitur unggulan berupa sertifikat kelulusan dan laporan hasil tes belajar yang dapat diunduh langsung oleh siswa. Menu *Quiz Maker* menawarkan berbagai tipe pertanyaan yang menyertakan juga *feedback* dan informasi hasil terhadap jawaban siswa. Adapun menu *Braingames* menawarkan berbagai latihan untuk penguatan pengetahuan yang sudah diperoleh dalam bentuk permainan yang memunculkan kreatifitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, *hangman*, acak kata, catur, *tic tac toe, jigsaw, sliding, sudoku, rubik, kakiro, mancala*, dan lain sebagainya. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media game online melalui proprofs untuk meningkatkan literasi digital siswa SMPN 1 Gangga pada materi listrik statis tahun pelajaran 2021/2022.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dengan subyek penelitiannya adalah siswa kelas IX.1 SMPN 1 Gangga pada materi listrik statis tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2010). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan permainan game online melalui *proprofs* dan untuk mengetahui literasi digital siswa.



instrumen yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi literasi digital. Pada saat tindakan, peneliti dibantu oleh 1 observer untuk mengamati literasi digital siswa dikelas dengan cara, memberikan checklist pada lembar observasi dan hasil observasi hanya digunakan untuk langkah perbaikan. (2) Metode dokumen dalam penelitian ini yaitu data hasil angket literasi digital sebelum pelaksanaan tindakan. Data tersebut diperoleh dari memberikan angket literasi digital kepada siswa. Siswa mengisi 2 kali angket yaitu siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif maupun data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil angket. Data kuantitatif yang diperoleh ini akan memberikan jawaban mengenai keberhasilan atau tidaknya pemberian media game online melalui proprofs yang diukur dengan instrument literasi digital. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengolahan angket literasi digital pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

Pada Siklus I, dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. TTS online yang dibagikan ke siswa dengan alamat <https://www.proprofgames.com/ugc/crossword/listrik-statis-pert1/> dan <https://www.proprofgames.com/ugc/crossword/listrik-statis-pert2/>. Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa belum semua siswa bisa menggunakan computer, belum bisa mencari alamat dalam kolom pencarian kecuali mengklik alamat yang dikirim melalui group WA. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut : sebanyak 50% siswa tidak memiliki kuota, solusi ke lab computer dan 90% siswa belum bisa menghidupkan dan mengoperasikan computer. Solusi diberikan penjelasan cara menggunakan computer dan cara menjawab TTS hingga menghasilkan sertifikat. Pada Pertemuan 1, siswa yang mengerjakan TTS secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 16 orang sedangkan pada Pertemuan 2, siswa yang mengerjakan TTS secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 19 orang. Evaluasi diberikan dalam bentuk angket yang berisi instrument untuk dapat mengukur tingkat pencapaian literasi digital dalam penggunaan WA. Adapun hasil dari Angket Siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Literasi Digital Siklus 1

No	Pernyataan	Prosentase Siswa (%)
1	Saya sudah bisa menghidupkan computer	80
2	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	40
3	Saya bisa mengerjakan TTS secara online	95
4	Saya bisa mengirimkan sertifikat reward bermain TTS	80
5	Saya mengerjakan TTS menggunakan HP	75
6	Saya mengetahui tugas mengerjakan TTS melalui WA	95
7	Saya sudah menjadi anggota group WA	90
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain TTS	100
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran	60
10	Saya sudah bisa menggunakan HP untuk belajar	100



Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, pemberian permainan game berbentuk TTS terlihat siswa merasa senang dan antusias, sebanyak 80% siswa bisa menghidupkan computer, yang mengerjakan TTS online sebesar 95% dengan 75% menggunakan HP (selebihnya menggunakan computer), sebanyak 90% mengetahui tugas mengerjakan TTS online melalui group WA dan tergabung dalam group mengalami kenaikan menjadi 90%. Namun siswa yang dapat mengirimkan sertifikat keberhasilan bermain TTS baru 80% dan kemampuan dalam mencari alamat melalui kolom pencarian baru 40%. Untuk itu pada siklus 2, kemampuan mengirimkan sertifikat keberhasilan bermain game, kemampuan pencarian alamat melalui google akan ditingkatkan dan juga kemampuan literasi digital menggunakan facebook akan ditingkatkan.

Pada siklus 2 ini difokuskan pada kemampuan siswa mengirimkan sertifikat keberhasilan, kemampuan mencari alamat dalam kolom pencarian dan pemberian permainan game online melalui facebook. Siklus 2 ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Games online yang dibagikan ke siswa dengan alamat <https://www.proprofsgames.com/ugc/wordseach/listrik-statis-pert3/>, <https://www.proprofsgames.com/ugc/wordseach/listrik-statis-pert4/> dan <https://www.proprofsgames.com/ugc/wordscrumble/listrik-statis-pert5/>. Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa, siswa yang tergabung WA group 20 orang namun belum semua siswa memiliki akun facebook. Pada siklus 2 ini permainan game dibagikan melalui akun Fb. Siswa yang memiliki akun Fb sebanyak 19 orang (95%). Game dalam bentuk wordsearch, pertemuan 1 siswa yang mengerjakan sebanyak 20 orang namun sebagian masih mengirimkan reward/sertifikat game melalui WA group. Sebanyak 70% siswa yang mengirimkan sertifikat game melalui kolom komentar FB. Pada Pertemuan 1, siswa yang mengerjakan games secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 19 orang sedangkan pada Pertemuan 2, siswa yang mengerjakan games secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 20 orang. Evaluasi ini diberikan dalam bentuk angket yang berisi instrument untuk dapat mengukur tingkat pencapaian literasi digital dalam penggunaan Facebook. Pada pertemuan kedua di siklus 2 ini, siswa yang mengerjakan game melalui akun Fb dan mengirimkan reward sertifikat game meningkat menjadi 90%. Siswa yang tidak mengirimkan melalui Fb dikarenakan 5 % tidak memiliki akun Fb, yang 5% lagi tidak ada kuota. Solusinya menggunakan lab computer untuk menyelesaikan pengiriman sertifikat game. Sehingga 100% siswa telah mengirimkan sertifikat keberhasilan bermain game. Adapun hasil Angket Siklus 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Literasi Digital Siklus 2

No	Pernyataan	Prosentase Siswa (%)
1	Saya memiliki akun Fb	95
2	Saya memiliki akun Fb lebih dari satu	50
3	Saya biasa menggunakan Fb	70
4	Saya menggunakan Fb untuk main dan iseng	40
5	Saya menggunakan Fb untuk belajar	60
6	Saya bisa menyelesaikan game yang dikirim guru melalui FB	90
7	Saya akan menggunakan Fb untuk hal yang positif dan bermanfaat	100
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain melalui Fb	90



9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran	80
10	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	85

Hasil refleksi pada siklus 2, sebanyak 95% siswa memiliki akun Fb dan aktif sebanyak 70%, dimana 60% digunakan untuk belajar. Hasil setelah diberikan permainan game melalui FB 100% siswa akan menggunakan FB dengan baik yaitu untuk hal positif dan bermanfaat. Kemudian adanya penekanan pada pencarian alamat melalui google, melalui peningkatan hingga 45% dari 40% menjadi 85%. Hasil penelitian ini dapat kita nyatakan bahwa melalui 2 siklus PTK diperoleh peningkatan literasi digital siswa dalam menggunakan platform WA dan FB.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa pada materi listrik statis kelas IX.1 dengan penggunaan media game online melalui proprofs Tahun Pembelajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pemberian angket literasi dapat kita ambil tiga kunci keberhasilan yaitu penggunaan platform WA, Fb dan penggunaan computer serta pencarian alamat melalui google. Pada pra siklus siswa menggunakan WA sebagai media belajar hanya sebesar 40% kemudian pada siklus 1 menjadi 80% dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 100%. Sedangkan penggunaan FB untuk belajar awalnya hanya 10% kemudian menjadi 70 % pada siklus 2 pert 1 dan menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus 2. Pada penggunaan computer dari 10% menjadi 80% dan meningkat lagi menjadi 85%. Terkait dengan hasil angket literasi digital tersebut dapat dilihat rinciannya dibawah ini :

Tabel 3. Ringkasan Hasil Angket Literasi Ditgital dan Observasi Langsung

No	Uraian	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
1	Penggunaan WA untuk belajar	80	100
2	Penggunaan FB untuk belajar	70	90
3	Menggunakan computer dan mencari alamat melalui google	80	85

Setelah melihat tabel diatas dimana nilai (prosentase) yang diperoleh sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan yakni sebesar 81. Hal ini sesuai juga dengan Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hermilia (2021) menyatakan bahwa ProProfs ini mudah dipahami dan banyak memberi manfaat serta memunculkan hal-hal yang menarik. Demikian juga literasi digital dalam penggunaan platform whatsapp dan facebook sesuai dengan Penelitian dilakukan oleh Sahidillah (2019), menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa berkaitan dengan kemampuan berbahasa siswa, yaitu, 1) mendengar, 2) berbicara, 3) membaca, 4) memirsa, dan menulis dapat tumbuh melalui Penggunaan *WhatsApp*. Penelitian senada oleh Susanti et al., (2017) menunjukkan bahwa Literasi Digital Facebook Dan Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar Generasi Milenial, dimana siswa lebih bersikap bijaksana dalam literasi digital / penggunaan media sosial serta memahami dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan media sosial hususnya facebook dan whatsapp.

Penelitian yang relevan diantaranya Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hermilia (2021) menunjukkan bahwa Proprofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, dan Game Hangman disimpulkan bahwa, asesmen daring yang dibuat oleh guru lebih menarik daripada instrumen yang selama ini dibuat dalam tes tulis cetak atau digital. Proses pendampingan dalam penyusunan instrumen daring di luar waktu pelatihan menjadi kegiatan



yang dapat memudahkan guru dalam mengimplementasikan. platform ProProfs ini mudah dipahami dan banyak memberi manfaat serta memunculkan hal-hal yang menarik yang baru didapat para guru selama pembelajaran daring. Penelitian lain mengenai Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa dilakukan oleh Sahidillah (2019), menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa berkaitan dengan kemampuan berbahasa siswa, yaitu, 1) mendengar, 2) berbicara, 3) membaca, 4) memirsa, dan menulis dapat tumbuh melalui Penggunaan WhatsApp. Penelitian senada oleh Susanti et al., (2017) menunjukkan bahwa Literasi Digital Facebook dan Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar Generasi Milenial, menyimpulkan bahwa siswa siswi SMAN 6 Tangerang Selatan sudah memahami tentang sikap bijaksana dalam literasi digital / penggunaan media sosial serta siswa siswi sudah memahami dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan media sosial khususnya facebook dan whatsapp.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game online melalui ProProfs dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Gangga pada materi listrik statis tahun pelajaran 2021/2022. Disamping itu, media game online melalui ProProfs mudah dan praktis dalam pembuatan maupun permainannya, sehingga membuat siswa senang memainkannya dan menjadi solusi pemanfaatan HP lebih efektif dalam pembelajaran.

Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah hendaknya guru selalu berinovasi mengembangkan media pembelajaran seperti media game online melalui proprofs untuk meningkatkan literasi digital siswa dan hendaknya guru konsisten meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPA.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Assidik, Gallant Karunia. (2018). "Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian." *Seminar Nasional SAGA# 2 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)*. Vol. 1. No. 1.
- Diharjo, Willyanto. (2020). "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game." *INTEGER: Journal of Information Technology* 5.2
- Dinata, Karsoni Berta. (2021). "Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring." *Eksponen* 11.1: 20-27.
- Febliza, Asyti, and Oktariani Okatariyani. (2016). "Pengembangan Instrumen Literasi Digital Sekolah, Siswa Dan Guru." *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau* 5.1 : 1-10.
- Fauzi, Hilman. (2020). "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GADGET TERHADAP PENGARUH SOSIAL EMOSI PAUD DALAM KONSEP PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 20.1 : 50-53.
- Irhandayaningsih, Ana. (2020). "Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 4.2 : 231-240.
- Khasanah, Uswatun, and Herina Herina. (2019). "Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0)." *Prosiding*



- Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Vol. 12. No. 01.
- Khatimah, Husnul, Rahmah Johar, and Taufik Fuadi Abidin. (2019). "Upaya Guru Menggunakan Game dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Peluang* 7.1 : 13-21.
- Maulana, Murad. (2015). "Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital." *Seorang Pustakawan Blogger*: 1-12.
- Naufal, Haickal Attallah. (2021). "LITERASI DIGITAL." *Perspektif* 1.2 : 195-202.
- Nurhayati, Ina, and Puji Lestari. "(2020). Pembelajaran Berbasis Whatsapp dan Flash Game Player." *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 7.2
- Nurkhasanah, S. (2020). Implementasi Alat Peraga Edukasi Piplas (Pipet Plastik) untuk Meningkatkan Pemahaman IPA pada Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 115-120. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2504>
- Nurkhasanah, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 256-263. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3532>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 5.1 : 35-44.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Sahidillah, Muhammad Wildan, and Prarasto Miftahurrisqi. (2019), "Whatsapp sebagai media literasi digital siswa." *Jurnal Varidika* 31.1: 52-57.
- Susanti, Fahmi, Whina Ratnawati, and Derizka Ivan Jazwita. (2020). "Literasi Digital Facebook dan Whatsapp terhadap Motivasi Belajar Generasi Milenial." *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif* 1.2 : 35-40.
- Susanto, Susanto, Novi Ratna Dewi, and Andin Irsadi. (2013). "Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs." *Unnes Science Education Journal* 2.1
- Syahrani, Ridwan. (2015). "Ketergantungan online game dan penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1.1 : 84-92.
- Wijayati, Primardiana H., et al. (2021). "PROPROFS: PLATFORM ASESMEN DARING PILIHAN GANDA, HOTSPOT, DAN GAME HANGMAN." *Jurnal Graha Pengabdian* 3.2 : 191-205.
- Wijaya, Jonathan. "PEMANFAATAN APLIKASI DARING PROPROFS QUIZ MAKER UNTUK MENGEMBANGKAN KEGIATAN APERSEPSI PEMBELAJARAN MATEMATIKA TOPIK TRIGONOMETRI KELAS X IPA SMA MARSUDIRINI SEDES SAPIENTIAE SEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018."
- Wulandari, Ratih, Herawati Susilo, and Dedi Kuswandi. (2017). "Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud* 2016.