

Pemanfaatan AI dan Game Edukatif sebagai Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung

Riswandi¹, Muhammad Nurwahidin², Agus Salim^{3*}, Akmal Nur⁴, Nursya Fathin Nadiya⁵

^{1,2,3,4,5} Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung, Jalan Prof. Dr Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung
E-mail: agussalimpmtk15@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4591>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 01 Jan 2026

Revised: 07 Jan 2026

Accepted: 13 Jan 2026

Kata Kunci:

AI, Permainan Edukasi, Inovasi Pembelajaran, Guru Sekolah Dasar.

Keywords:

AI, Educational Games, Learning Innovation, Elementary Teachers.



Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN 1 Sumber Agung dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) dan game edukatif sebagai inovasi pembelajaran. Kegiatan dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung penggunaan berbagai platform AI serta pengembangan game edukatif sederhana yang relevan dengan materi pembelajaran. Evaluasi menggunakan angket skala Likert menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif pada aspek pemahaman materi, kemudahan penggunaan teknologi, kemampuan menerapkan media AI dan game edukatif, serta peningkatan kreativitas dalam merancang aktivitas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam membantu guru mengembangkan kompetensi teknologi, pedagogi, dan konten (TPACK) secara terintegrasi. Pelatihan juga berdampak pada meningkatnya antusiasme guru dalam mencoba inovasi digital dan meningkatnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Secara keseluruhan, program ini berhasil mendorong transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.

This community service program aims to enhance the competence of teachers at SDN 1 Sumber Agung in utilizing Artificial Intelligence (AI) and educational games as innovative learning tools. The program was conducted through workshops, mentoring sessions, and hands-on practice using various AI platforms and simple educational game development aligned with classroom content. Evaluation using a Likert-scale questionnaire indicates that teachers responded positively in several aspects, including understanding the material, ease of technology use, ability to apply AI media and educational games, and increased creativity in designing learning activities. The results demonstrate that the training effectively strengthened teachers' technological, pedagogical, and content knowledge (TPACK) in an integrated manner. The program also increased teachers' enthusiasm for adopting digital innovations and broadened the variety of learning strategies used in the classroom. Overall, this program successfully supported a shift toward more interactive, engaging, and student-centered learning practices.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Riswandi, et al. (2025). Pemanfaatan AI dan Game Edukatif sebagai Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4591>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Paidil & Sari, 2025). Transformasi pembelajaran berbasis digital terus berkembang pesat dan menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut (Fahman, 2024). Peserta didik generasi sekarang tumbuh dalam budaya visual, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga metode pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali tidak lagi cukup untuk mempertahankan minat dan keterlibatan mereka (Nafaul & Setyo, 2024). Hal ini

mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

SDN 1 Sumber Agung sebagai salah satu institusi pendidikan dasar menghadapi tantangan serupa, di mana guru membutuhkan peningkatan kapasitas dalam pemanfaatan teknologi modern untuk menunjang pembelajaran. Banyak guru menunjukkan antusiasme untuk berinovasi, namun belum sepenuhnya menguasai penggunaan teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) dan game edukatif sebagai alat bantu pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya kegiatan pendampingan dan pelatihan praktis agar guru dapat mengimplementasikan teknologi secara efektif dan berkelanjutan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran membuka peluang besar bagi guru dalam mempersiapkan materi secara cepat, menarik, dan efisien. Teknologi AI dapat membantu menghasilkan visual pembelajaran, lembar kerja siswa, kuis, ringkasan materi, bahkan ide kegiatan pembelajaran hanya dalam waktu singkat (M. Ali *et al.*, 2024). Dengan bantuan AI, guru dapat menghemat waktu dan tenaga, sehingga lebih fokus pada kegiatan pedagogis seperti interaksi dengan siswa, asesmen formatif, maupun pengembangan aktivitas kelas yang lebih kreatif (Muqorobin, 2025). AI juga mendukung diferensiasi pembelajaran karena guru dapat menyesuaikan materi sesuai tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan personal (Muhaimin *et al.*, 2025).

Selain itu, integrasi game edukatif menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa (Sulmayanti *et al.*, 2025). Game edukatif mengombinasikan unsur permainan dengan elemen pembelajaran sehingga mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi, serta kemampuan pemecahan masalah (Sukmawati *et al.*, 2025). Karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain menjadikan game edukatif sebagai media yang tepat untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat (Ningtyas, 2024). Aktivitas bermain dalam game edukatif tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, keterampilan sosial, serta kerja sama antar siswa.

Secara teoretis, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diperkuat oleh Kerangka TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang menekankan pentingnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang. TPACK menggarisbawahi bahwa penggunaan teknologi akan lebih optimal jika selaras dengan pendekatan pembelajaran dan tujuan materi (Nurlita *et al.*, 2025). Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya diajak memahami fitur AI dan game edukatif, tetapi juga belajar bagaimana menerapkannya dalam desain pembelajaran sehingga sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

Pendekatan kegiatan ini juga selaras dengan Teori Konstruktivisme, yang memandang bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman (Azzahra *et al.*, 2025). Game edukatif menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan eksplorasi, pengambilan keputusan, dan interaksi, sehingga mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (Yusup & Mastoah, 2025). Sementara itu, materi pembelajaran berbantuan AI menyediakan visualisasi dan konten yang memperkuat pemahaman konsep bagi siswa, sejalan dengan prinsip belajar bermakna (*meaningful learning*) (Nabila & Septiani, 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan AI dan game edukatif sebagai inovasi pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung. Melalui pelatihan yang diberikan, guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, meningkatkan kualitas penyampaian materi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih atraktif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Penggunaan AI dan game edukatif bukan hanya memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga menjadi langkah nyata dalam mendorong transformasi pembelajaran yang lebih efektif, modern, dan berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi peningkatan profesionalisme guru maupun kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan melibatkan seluruh guru SDN 1 Sumber Agung sebagai mitra utama. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahap yang saling berkesinambungan untuk memastikan pemahaman dan keterampilan guru dapat terbentuk secara optimal. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi kemampuan awal guru terkait pemanfaatan teknologi, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran,

serta jenis media yang selama ini digunakan. Informasi ini diperoleh melalui observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yang dilakukan secara tatap muka melalui workshop interaktif. Pada tahap ini, peserta diberikan pengenalan konsep dasar AI dalam pendidikan, pemanfaatan AI untuk pembuatan materi pembelajaran, serta cara merancang game edukatif sederhana yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar. Pelatihan dilakukan dengan metode demonstrasi, praktik langsung, pendampingan individu, dan diskusi kelompok untuk memastikan seluruh guru mampu mengikuti proses secara aktif. Fasilitator menunjukkan langkah-langkah penggunaan beberapa alat berbasis AI untuk membuat konten visual, latihan soal, dan materi digital, kemudian peserta mempraktikkannya dengan bimbingan.

Tahap ketiga adalah pendampingan penerapan, yaitu memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran berbasis AI dan game edukatif dalam rancangan pembelajaran mereka. Pada tahap ini, fasilitator memberikan umpan balik, membantu menyelesaikan kendala teknis, serta memastikan bahwa penggunaan media telah selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pendekatan ini bertujuan agar guru tidak hanya memahami cara penggunaan teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya secara tepat dalam konteks pembelajarannya di kelas.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan, yang dilakukan dengan memberikan angket sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman, kemudahan penggunaan teknologi, relevansi materi dengan kebutuhan guru, serta tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pengabdian sekaligus menjadi dasar perbaikan pada pelatihan berikutnya. Seluruh tahapan tersebut dirancang agar kegiatan pengabdian tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi menghasilkan perubahan nyata dalam kesiapan guru dalam menerapkan teknologi sebagai inovasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelatihan Pemanfaatan AI dan Game Edukatif sebagai Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi sederhana menggunakan angket skala Likert 1–5. Evaluasi diberikan untuk mengetahui sejauh mana guru memahami materi, merasakan kemudahan penggunaan teknologi, menilai relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran, serta tingkat kepuasan terhadap kegiatan. Hasil evaluasi tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemanfaatan AI dan Game Edukatif sebagai Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Likert (1–5)	Interpretasi
1	Pemahaman materi	Guru memahami konsep dan praktik penggunaan AI & game edukatif	4.6	Guru sangat memahami materi. Pelatihan mampu memberikan pemahaman mendalam.
2	Kemudahan penggunaan teknologi	Guru merasa mudah mengoperasikan alat AI dan game edukatif	4.4	Teknologi dinilai mudah digunakan, meskipun sebagian kecil peserta membutuhkan pendampingan.
3	Relevansi materi pembelajaran	Materi sesuai kebutuhan guru SD dalam proses mengajar	4.8	Materi dinilai sangat relevan dan diperlukan dalam pembelajaran sehari-hari.
4	Kepuasan terhadap pelatihan	Guru puas dengan isi, penyampaian, dan pendampingan fasilitator	4.7	Guru sangat puas dan merasa pelatihan bermanfaat serta aplikatif.

Rata-rata skor keseluruhan adalah 4.62, yang termasuk kategori sangat baik, menandakan bahwa pelatihan memberikan dampak positif bagi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Hasil

evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan AI dan game edukatif berhasil meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru secara signifikan. Skor pemahaman materi mencapai 4.6, menunjukkan bahwa guru mampu menguasai baik konsep dasar maupun praktik pembuatan media berbasis AI dan game edukatif. Hal ini membuktikan bahwa metode pelatihan berbasis demonstrasi dan praktik langsung efektif membantu guru memahami langkah-langkah penggunaan teknologi, bahkan bagi peserta yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan platform berbasis AI. Keterlibatan guru yang tinggi selama kegiatan juga berkontribusi pada keberhasilan penyampaian materi, karena guru dapat bertanya, berdiskusi, dan langsung mencoba fitur-fitur yang diperkenalkan.

Skor 4.4 pada aspek kemudahan penggunaan teknologi menggambarkan bahwa mayoritas guru merasa mampu mengoperasikan alat AI dan game edukatif dengan mudah, meskipun beberapa membutuhkan pendampingan lanjutan. Temuan ini menunjukkan variasi tingkat literasi digital antar guru, namun tetap menunjukkan bahwa teknologi yang diperkenalkan cukup ramah pengguna. Tingginya relevansi materi (skor 4.8) menguatkan bahwa guru menilai pelatihan ini menjawab kebutuhan nyata dalam pembelajaran, terutama dalam menciptakan media visual yang menarik dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Guru merasa materi yang mereka dapatkan dapat langsung diaplikasikan di kelas, sehingga manfaatnya tidak hanya teoritis tetapi juga praktis.

Kepuasan peserta yang tinggi (skor 4.7) menunjukkan bahwa metode pelatihan, kualitas materi, dan pendampingan fasilitator mampu memenuhi ekspektasi guru. Guru merasa kegiatan berjalan interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang untuk eksplorasi. Hal ini penting karena penerimaan guru terhadap teknologi merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan inovasi pembelajaran. Ketika guru merasa nyaman dan percaya diri menggunakan teknologi, maka implementasinya di kelas akan semakin optimal.

Jika dikaitkan dengan teori pendidikan, hasil pengabdian ini sejalan dengan Teori TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang menekankan pentingnya integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini membantu guru mengembangkan tiga jenis pengetahuan tersebut secara bersamaan, karena peserta tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga memadukannya dengan strategi pengajaran dan kebutuhan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan game edukatif mendukung prinsip Konstruktivisme, di mana siswa belajar lebih baik melalui pengalaman, interaksi, dan penyelesaian masalah. Media berbasis AI juga selaras dengan konsep *Student Engagement Theory*, yang menekankan pentingnya perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Ali, 2025).

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan interaksi siswa dalam pembelajaran (Puspitoningrum *et al.*, 2024). Penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas guru dan mempercepat proses pembuatan materi (Qomarudin *et al.*, 2025). Selain itu, pelatihan berbasis teknologi efektif meningkatkan literasi digital guru (Pebriana *et al.*, 2025). Kesesuaian hasil pengabdian ini dengan berbagai penelitian tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan AI dan game edukatif merupakan inovasi yang relevan dan berdampak positif dalam konteks sekolah dasar.

Secara keseluruhan, implikasi dari pelatihan ini sangat positif, baik bagi guru maupun sekolah. Guru menjadi lebih kreatif dan terampil dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan perhatian, motivasi, dan partisipasi. Selain itu, sekolah memperoleh manfaat berupa peningkatan kualitas pembelajaran dan terbentuknya budaya inovasi yang mendorong guru untuk terus memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menciptakan perubahan nyata dalam praktik pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan AI dan game edukatif di SDN 1 Sumber Agung menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan teknologi pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi dengan skala Likert, guru memberikan skor tinggi pada aspek kemudahan penggunaan AI, kejelasan materi pelatihan,

peningkatan pemahaman, serta kemampuan menerapkan media dan game edukatif dalam praktik pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berjalan efektif, mudah diikuti, dan mampu menjawab kebutuhan guru dalam menghadirkan pembelajaran inovatif. Peningkatan kemampuan guru ini selaras dengan kerangka TPACK, yang menekankan pentingnya integrasi antara pengetahuan teknologi (Technological Knowledge), pedagogi (Pedagogical Knowledge), dan konten/materi ajar (Content Knowledge). Pemanfaatan AI membantu guru memperkuat aspek TK dengan memudahkan pembuatan media visual, teks, dan aktivitas belajar secara cepat. Pengembangan game edukatif memperkuat PK karena memungkinkan guru merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa. Sementara itu, kemampuan menyelaraskan media dengan materi ajar menunjukkan perkembangan CK yang lebih baik. Dengan demikian, pengabdian ini berhasil meningkatkan keseimbangan dan integrasi ketiga domain TPACK, yang menjadi fondasi kompetensi guru abad 21. Hasil kegiatan ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan kreativitas guru, motivasi mengajar, serta efektivitas pembelajaran melalui media yang lebih menarik dan interaktif. Implikasi praktisnya adalah semakin matangnya kompetensi guru SDN 1 Sumber Agung dalam menciptakan pembelajaran digital yang sesuai karakteristik siswa, relevan dengan kurikulum, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dampak positif lain yang muncul adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mencoba inovasi digital baru, suasana belajar lebih variatif, serta meningkatnya antusiasme siswa ketika teknologi dan game edukatif digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil memperkuat kapabilitas guru dalam mengintegrasikan teknologi secara tepat dan bermakna melalui kerangka TPACK, sehingga mampu menjadi model inovasi pembelajaran berkelanjutan di SDN 1 Sumber Agung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Ali, M. K. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa SMA Sederajat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kecerdasan Buatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.252>
- Ali, M., Rizka, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(2), 114–122.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Fahman, Z. (2024). Social Studies in Education Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital : Peluang dan Tantangan. *Social Studies In Education*, 02(02), 191–206.
- Muhaimin, M., Attalina, S. N. C., Rofiqoh, N., Yasin, F. A., & Sa'diyah, K. (2025). Digitalisasi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di SDN 1 Rajekwesi Jepara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 826–833. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.270>
- Muqorobin. (2025). Pelatihan Pemanfaatan AI untuk Pembelajaran dan Assesmen di Sekolah: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Budimas*, 7(2), 211–218.
- Nabila, S. M., & Septiani, M. (2025). Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar. *Primera Education Mandalika*, 2(1), 9–20.
- Naufal, N., & Setyo, I. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Ditigal Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 3031–5220.
- Ningtyas, W. S. R. (2024). Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- Nurlita, M., Jupri, A., & Priatna, B. A. (2025). Analisis pembelajaran matematika pada materi peluang dengan pendekatan TPACK dalam perspektif teori belajar konstruktivisme. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 8(3), 367–382. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v8i3.26668>

- Paidil, P., & Sari, S. (2025). Peran Teknologi Terbaru Membentuk Kehidupan Di Era Digital. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss1.1326>
- Pebriana, H. P., Rosidah, A., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Majalengka, U. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Qomarudin, M., Assagaf, L., Dewi, D., & Maharani, S. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Kreativitas Guru RA Raudhotu Tolibin Pisang Indah pada Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 30–35.
- Sukmawati, Ainiyah, & Rohmah. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan BerpikirKritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383–396.
- Sulmayanti, I., Kandau, T. L., & Yanti, Y. (2025). Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 2290–2297.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 231–247.