

**Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP :  
Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study  
Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati**

**Sri Surachmi W<sup>1</sup>, Slamet Utomo<sup>2</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>3</sup>, Su'ad<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muria Kudus, Indonesia*

**Corresponding Author**

**Nama Penulis :** Erik Aditia Ismaya

**E-mail :** [erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id)

**Abstrak**

*Tujuan artikel ini yaitu untuk menguraikan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pendampingan program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study pada Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris (KKG) Sekolah Dasar Dewi Sartika di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pendekatan active learning dimana para peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pendampingan yang berbentuk interactive workshop, yaitu kegiatan yang difasilitasi secara terstruktur dan ada interaksi dua arah antara para peserta dan tim pengabdian. Kegiatan dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan pada tanggal 8, 15, 22, dan 29 September 2023 bertempat di SD IT Nurul Fikri. Simpulan pengabdian kepada masyarakat yakni para peserta dapat mengenal dan memahami kegiatan program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP secara benar dan baik serta dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas masing-masing.*

**Kata kunci** – SMAJEDUCAP, Bahasa Inggris, Educaplay, Lesson Study

**Abstract**

*The purpose of this article is to describe the implementation of community service activities in the form of mentoring for the SMAJEDUCAP English learning program: Smart-Joyful Educaplay Platform Based on Lesson Study in the Dewi Sartika Elementary School English Teacher Working Group (KKG) in Trangkil District, Pati Regency. The method used in community service activities is an active learning approach where participants actively participate in mentoring activities in the form of interactive workshops, namely activities that are facilitated in a structured manner and there is two-way interaction between the participants and the service team. The activity was held in four meetings on 8, 15, 22 and 29 September 2023 at SD IT Nurul Fikri. The conclusion of community service is that participants can recognize and understand the SMAJEDUCAP English learning program activities correctly and well and can apply them in learning in their respective classes.*

**Keywords** – SMAJEDUCAP, English, Educaplay, Lesson Study

## PENDAHULUAN

Menjadi seorang guru pada abad ke-21 nampak tidak ringan tantangannya. Susanto (2010) menyebutkan ada 7 tantangan guru di abad 21. Tantangan tersebut diantaranya yakni *teaching for active learning* (mengajar untuk pembelajaran aktif) dan *teaching and technology* (mengajar dan teknologi). Kedua tantangan ini membutuhkan kompetensi, keterampilan, dan kreativitas yang luar biasa dari peran seorang guru. Paling tidak pendidik atau guru dituntut untuk melek teknologi kekinian untuk mencapai itu. Lebih jelasnya, guru atau pendidik harus memiliki keterampilan: *digital age literacy, inventive thinking, effective communication, dan high productivity* (Saroni, 2020). Dengan memiliki keempat keterampilan tersebut, seberat apapun tantangan yang dihadapi guru akan terasa ringan dan dapat dilampaui.

Namun, faktanya masih banyak pendidik atau guru belum memiliki keempat keterampilan tersebut lebih-lebih yang berkaitan dengan *digital literacy*. Mereka yang seharusnya berperan sebagai *learning agent* (agen pembelajaran) yaitu sebagai fasilitator, pemacu, motivator, pemberi inspirasi, dan perekayasa pembelajaran bagi peserta didik, masih hanya berpandangan sebagai *knowledge transfer agent* (agen pentransfer pengetahuan).

Sehubungan dengan hal tersebut serta seiring dengan Implementasi Kurikulum Mereka, sekolah-sekolah di KKG SD-Gugus Dewi Sartika masih sangat memerlukan pelatihan, pengenalan, atau pun penyegaran pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi dan informasi serta Bahasa Inggris. Merespon kondisi tersebut maka tim dari pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Muria Kudus melakukan Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study sebagai solusi untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru-guru Bahasa Inggris di sekolah dasar di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati.

*Smart dan joyful*, selaras dengan Salirawati (2018), mengajak guru untuk dapat mengajar secara cerdas, tidak hanya ahli dalam menyampaikan materi, tetapi ahli komunikasi, ahli psikologi, ahli teknologi, ahli media, ahli bersosialisasi dan juga ahli menghibur sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara baik. Melalui *platform educaplay*, guru dapat berkreasi dan berinovasi untuk menggugah motivasi siswa agar senantiasa terpacu mengikuti pelajaran terutama pembelajaran Bahasa Inggris. Surachmi (2021) menyebutkan bahwa *educaplay* merupakan *a form of educational platform*, yang diklasifikasikannya sebagai media pembelajaran *online*. Kemudian, dengan berbasis *lesson study*, pembelajaran di sekolah dasar diharapkan menjadi sebuah strategi pembinaan profesi guru berkelanjutan berbasis kelas & kolaboratif untuk mengoptimalkan layanan siswa belajar. Adapun rumusan masalah artikel pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilaksanakan yaitu bagaimana pelaksanaan *Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study*? Sementara itu, tujuan dari penulisan artikel ini yakni *menguraikan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pendampingan program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study pada Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris (KKG) Sekolah Dasar Dewi Sartika di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati*.

## METODE

Pengabdian dilaksanakan menggunakan pendekatan *active learning* dimana para peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pendampingan. Dalam hal ini, pendampingan diimplementasikan dalam bentuk *interactive workshop*, yaitu kegiatan yang difasilitasi secara terstruktur dan ada interaksi dua arah antara para peserta dan tim pengabdian. Kegiatan dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan pada tanggal 8, 15, 22, dan 29 September 2023 bertempat di SD IT Nurul Fikri.

Adapun, metode yang diterapkan selama pengabdian yaitu 1) Ceramah untuk menyampaikan materi pelatihan, di antaranya intisari kegiatan Program belajar Bahasa Inggris untuk sekolah dasar, *lesson study, smart-joyful teaching*; proses kegiatan *lesson study*, penyusunan modul ajar, dan penggunaan media "*Educaplay platform*". 2) Tanya jawab, peserta pendampingan diberikan kesempatan untuk melakukan tanya-jawab dengan tim pengabdian untuk memperoleh kejelasan atas suatu informasi

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

yang belum diketahui atau belum jelas, dan sebaliknya. 3) Diskusi yang bertujuan agar terjadi interaksi antara tim pengabdian dan peserta atau antara peserta dengan peserta untuk bertukar pikiran terkait ide dan gagasan masing-masing sehingga dapat menghasilkan kesepakatan bersama. 4) Penemuan, peserta pelatihan didorong untuk menemukan suatu konsep atau pengetahuan baru yang terkait dengan modul ajar berbasis *lesson study* bermediakan “*Educaplay*” yang dihasilkan sehingga proses penemuan konsep tersebut dapat disampaikan kepada siswa, dan 5) *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengetahui pendapat peserta terhadap suatu permasalahan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: *Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study* Di KKG SD-Gugus Dewi Sartika Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati’ telah dilaksanakan pada tanggal 8, 15, 22, dan 29 September 2023 bertempat di SD IT Nurul Fikri Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. Fasilitator pendampingan pada kegiatan ini yaitu tim pengabdian pada masyarakat Program Studi Magister Pendidikan Dasar dan Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Muria Kudus yang terdiri dari tim dosen dan mahasiswa. Tim dosen tersebut yaitu Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd., Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd., Dr. Erik Aditia Ismaya, M.A., dan Dr.Drs. Su’ad, M.Pd., sedangkan mahasiswa yang dilibatkan yaitu Dina Lifatin Nurda (201932136), Devina Ayuningrum (201932138), dan Byarvega Mahanita (202203050). Adapun jumlah peserta sebanyak 10 orang guru dan satu kepala sekolah.

Hasil yang dicapai dalam pelaksanaan pengabdian berupa pendampingan ini, terbagi menjadi 3 (tiga) kegiatan utama, yakni: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan : sosialisasi dan *workshop*, pendampingan penyusunan rencana program belajar, dan pendampingan praktek TIK, 3) tahap evaluasi kegiatan yaitu : menilai memberi saran, masukan dan penghargaan terkait hasil pelatihan, produk pelatihan, dan kegiatan pembuatan perangkat pembelajaran.

**Tabel 1.**  
Daftar Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

NO	Kegiatan	Jenis	Luaran
1	Sosialisasi dan <i>Workshop</i>	1) <i>Smart-joyful teaching</i> 2) Program belajar Bahasa Inggris untuk sekolah dasar 3) <i>Educaplay platform</i> 4) <i>Lesson study</i>	Pemahaman berkaitan dengan SMAJEDUCAP dan <i>lesson study</i> .
2	Pendampingan penyusunan Rencana Program Belajar	Rencana/Modul Ajar SMAJEDUCAP berbasis <i>lesson study</i>	Rencana/Modul Belajar Bahasa Inggris untuk sekolah dasar SMAJEDUCAP berbasis <i>lesson study</i> .
3	Pendampingan praktek TIK	Penggunaan media <i>Educaplay platform</i>	Kemampuan guru-guru mempraktekkan media <i>Educaplay platform</i> di kelas.

Sumber : Surachmi dkk, 2023.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: *Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study* diuraikan sebagai berikut

1. Pembukaan kegiatan pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: *Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study* oleh Kepala Sekolah SD IT Nurul Fikri Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati.
2. Penyampaian materi tentang *smart-joyful teaching* oleh Dr. Sri Surachmi W, M.Pd.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license





Gambar 1.  
Materi Dr. Sri Surachmi  
Sumber : Tim Pengabdian, 2023



Gambar 2.  
Penyampaian materi smart-joyful teaching

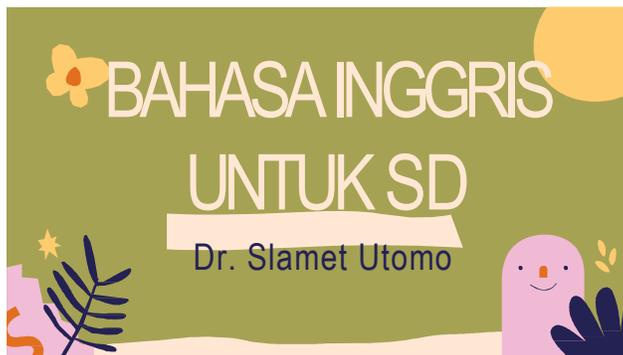
Pada materi ini, disampaikan bahwa seorang guru harus smart, harus mampu mengolah emosi murid, harus mampu menciptakan suasana kelas yang hidup. Lebih lanjut, disampaikan cara menjadi guru yang SMART dan cara melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Ada tiga sifat dasar yang harus dimiliki jika ingin menjadi guru yang berkualitas, yaitu peka, kritis, dan kreatif (Salirawati, 2018).

Untuk memotivasi para guru dan pengajar sehingga semangat mereka dapat menular kepada siswa yang diajarnya, Webe (2010) melahirkan sebuah pemikiran yang disebutnya sebagai *recollection smart teaching*. Ada 5 (lima) potensi terpendam dalam dirinya melalui *recollection* yang harus dapat dimunculkan sebelum para guru menjadi *smart*. Potensi tersebut, yaitu : a) Mampu merefleksikan keberadaan dirinya sebagai pengajar; b) Mampu berkomunikasi efektif, efisien, dan luar biasa; c) Berjiwa leadership dalam memimpin peserta didiknya; d) Memberikan pelayanan prima dengan penuh integritas; dan Memiliki motivasi penuh dalam hidupnya.

Ada beberapa teknik untuk menerapkan *joyful learning* ini yang didukung oleh pendapat Salirawati (2018) yakni 1) Rileks, menciptakan lingkungan belajar tanpa stress; 2) Kontekstual, materi pelajaran dikaitkan dengan real-life; 3) Emosional positif, menciptakan chemistry positif dalam belajar; 4) Indra, melibatkan semua indra secara sadar; 5) Otak, mengaktifkan otak kanan dan kiri; 5) Teknologi, menggunakan kecanggihan teknologi; dan 6) Penasaran, menutup pelajaran yg mengesankan dan menimbulkan penasar.

Kemudian, untuk menerapkan *joyful learning* ini ada banyak cara yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan pengajar, di antaranya: a) belajar dengan pendekatan kasih sayang; b) belajar dengan sosiodrama; c) belajar dengan integrasi dan interkoneksi agama; d) belajar melalui lagu; e) belajar melalui permainan; f) belajar sambil bermain teka-teki; dan g) belajar melalui dongeng/taucerita, belajar dengan bantuan media.

3. Penyampaian materi tentang program belajar Bahasa Inggris untuk sekolah dasar oleh Dr. Slamet Utomo, M.Pd.



**Gambar 3.**  
Materi Dr. Slamet Utomo  
Sumber : Tim Pengabdian, 2023



**Gambar 4.**  
Penyampaian materi program belajar Bahasa Inggris

Disampaikan bahwa pembelajaran bahasa inggris di SD dilaksanakan pada kelas 4,5,6 SD. Alwasilah (Besral, 2016) menjelaskan bahwa anak-anak belajar dan mempraktekkan bahasa dengan caramelihatnya, menyimaknya, mendengarnya, mengatakannya, membacanya, menuliskannya, bahkan memimpikannya. Lebih lanjut, Besral mengungkapkan pula bahwa anak belajar cepat karena termotivasi. Agar anak tetap termotivasi guru berupaya untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang tetap menarik; anak melihat langsung hasil prestasi (misal: menempel hasil karya anak di mading); serta anak dilibatkan langsung dalam kegiatan yang relevan dengan dunia mereka dengan memperhatikan minat, pengalaman, latar belakang, dan lingkungan mereka.

Dalam kegiatan pembelajaran di SD, menurut Alwasilah (2000) terdapat prinsip-prinsip pembelajaran yang bermuatan *communicative approach* (pendekatan komunikatif) dan bernuansa *meaningfulness* (kebermaknaan), yakni:

1. **NYATA BERMAKNA** : *Learning by Doing*. Aktivitas dibermaksakan melalui Bahasa Inggris
2. **RAMAI-RAMAI MAIN BAHASA** : *Zone of Proximal Development*. Anak belajar melalui interaksi dalam konteks sosialnya, anggota yang unggul sebagai fasilitator
3. **SEDANG-SEDANG SAJA** : *Comprehensive Input*. Materi ajar terpahami berdasarkan interaksi dan 'melangkah maju'.

4. **SALAH ITU INDAH** : *Cognitive Creativity*. Kesempatan bereksperimen dengan Bahasa. Belajar Bahasa itu nawaitu, kenekadan, uji-coba dan *rancage* (kreativitas). Kesalahan berbahasa itu alami, manusiawi, dan tak terelakkan
5. **BERADU TAWAR KATA DAN MAKNA** : *Reflection of User*. Pemakaian Bahasa dalam komunikasi otentik. Makna dibangun bersama sebagai isyarat adanya adu tawar pesan komunikasi.

Di samping memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa, pengajar Bahasa Inggris pun perlu mengetahui metode-metode pengajaran Bahasa Inggris, seperti yang disebutkan Yamin (2017) yaitu 1) Metode Langsung (Direct Method); 2) Metode Berlitz (Berlitz Method); 3) Metode Alami (Natural Method); 4) Metode Percakapan (Conversation Method); 5) Metode Phonetic (Mendengar dan Mengucapkan); 6) Metode Practice – Theory; 7) Metode Membaca (Reading Method); 8) Metode Bicara Lisan; dan 9) Metode Praktek Pola-polaKalimat (Pattern-Practice Method)

4. Penyampaian materi tentang *educaplay platform* oleh Dr. Erik Aditia Ismaya, M.A.



**Gambar 5.**  
Materi Dr. Erik Aditia Ismaya  
Sumber : Tim Pengabdian, 2023

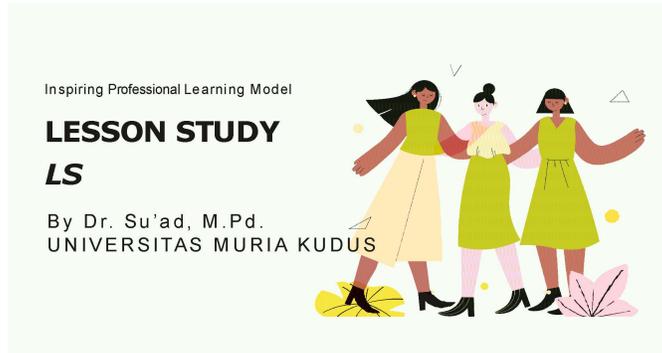


**Gambar 6.**  
Penyampaian materi Educaplay Platform

*Educaplay* atau *education play* merupakan platform pembelajaran berbasis website yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan peserta didik. Keunggulan Educaplay 1) Berbasis website sehingga dapat lebih menghemat ruang penyimpanan device; 2) Dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis game untuk menciptakan games edukatif yang interaktif; dan 3) Jenis games yang ditawarkan beragam dan bisa diakses tanpa berbayar atau menggunakan akun premium.

Untuk menggunakan aplikasi tersebut terdapat beberapa langkah sebagai berikut : 1) 1.Buka Buka platform educaplay dengan mengakses [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com); 2) Klik Log in ada platform Educaplay; 3) Klik New Activity untuk membuat permainan Education; 4) Setelah itu Bapak/Ibu guru bisa mengkreasikan games yang ada di dalam platform tersebut sesuai dengan kebutuhan.

5. Penyampaian materi tentang *lesson study* oleh Dr. Su'ad, M.Pd.



Gambar 7.

Materi Dr. Su'ad

Sumber : Tim Pengabdian, 2023



Gambar 8.

Penyampaian materi lesson study

*Lesson study* merupakan strategi pembinaan profesi guru berkelanjutan berbasis kelas & kolaboratif untuk mengoptimalkan layanan siswa belajar. *Lesson study* dapat dimaknai pula sebagai belajar dari proses pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih praktis dan efektif. *Lesson study* bermanfaat untuk mengembangkan model pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, dan mengembangkan evaluasi pembelajaran.

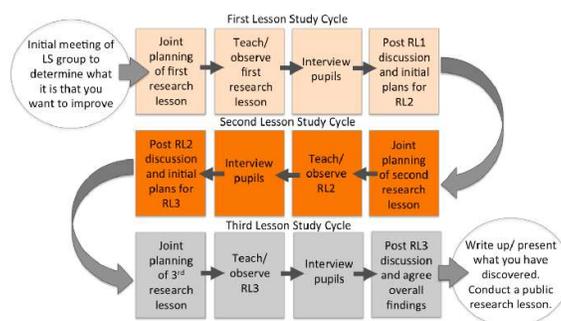
Proses pembelajaran dalam *lesson study* melibatkan 3 (tiga) komponen dan proses belajar serta 1 (satu) bentuk intervensi bantuan belajar. Yang menjadi indikator keberhasilan *lesson study* adalah efektifitas proses belajar peserta didik (Didaktis). 3 (tiga) komponen yang terlibat dalam *lesson study* yaitu guru model, observer, dan peserta didik.

Guru model adalah guru yang bermaksud untuk menguji inovasi, mengimplementasikan solusi permasalahan, maupun mencoba suatu model pembelajarannya. Sedangkan observer adalah rekan guru pamong yang terlibat dalam komunitas belajar berperan tidak hanya mengamati pembelajaran, namun juga ikut berkontribusi dalam merancang hingga merefleksi pembelajaran secara

bersama. Dalam *lesson study*, peserta didik menjadi salah satu komponen yang terlibat. Peserta didik menjadi objek observasi pembelajaran yang dicermati responnya berdasarkan situasi pembelajaran yang diberikan pendidik.

Terdapat 3 (tiga) prinsip utama dalam *lesson study*, yaitu kolegialitas (*collegiality*), saling belajar (*mutual learning*), dan komunitas belajar (*community learning*). Prinsip kolegialitas artinya seluruh pihak yang terlibat memiliki kesetaraan posisi sebagai pembelajar. Sedangkan prinsip saling belajar artinya orientasi aktivitas yang dilakukan adalah saling memberikan manfaat. Prinsip terakhir adalah komunitas belajar dimana artinya bentuk keterikatan interaksi pelaku *lesson study* merupakan upaya *Continues Professional Development (CPD)*.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berlangsung, Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris (KKG) Sekolah Dasar Dewi Sartika dan SD IT Nurul Fikri sebagai mitra memberikan kontribusi berupa teknik pelaksanaan, penyediaan alat dan bahan yang diperlukan selama pelaksanaan pengabdian yang berlokasi di SD IT Nurul Fikri Trangkil, Pati. Selama kegiatan pengabdian, mitra menyediakan ruangan yang memadai beserta peralatannya dan internet yang diperlukan oleh para guru saat praktek.



Gambar 9.

Proses Lesson Study Model Dudley

Sumber : Tim Pengabdian, 2023

## KESIMPULAN

Simpulan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pendampingan program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: *Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study* pada Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris (KKG) Sekolah Dasar Dewi Sartika di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati yakni para peserta dapat mengenal dan memahami kegiatan program belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP secara benar dan baik serta dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas masing-masing.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muria Kudus yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Kepala SD IT Nurul Fikri yang telah memberikan izin serta tempat pelaksanaan serta para peserta yang berkenan hadir dan aktif mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari awal sampai akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

Davis, V. (2021). *How to Make Classroom Games with Easy, Awesome Educaplay*. <https://www.coolcatteacher.com/how-to-make-classroom-games-with-easy-awesome-educaplay/>

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

- GTK Belajar. (2022). *Merdeka Belajar Abad 21*. <https://www.gtkbelajar.id/2022/06/merdeka-belajar-abad-21.html>. Diakses tgl 8 Oktober 2022.
- Kabar Patigo. (2021). *Kota Pati dengan 5 Keunikan yang Jarang Diketahui*. <https://www.kabarpatigo.com/2021/01/kota-pati-dengan-5-keunikan-yang-jarang.html> Diakses 2 Juli 2023.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.gtk.kemdikbud.go.id/detail-ikm/>. Diakses 19 Oktober 2022.
- Muliawati AS, Rini. (2022). *Guru antara Harapan dan Fakta*. Disdik Purwakarta. <https://disdik.purwakartakab.go.id/guru-antara-harapan-dan-fakta>. Diakses tgl 8 Oktober 2022.
- Purwantiningsih, A., Suharso, P., & Ismaya, E. A. (2018). Pendidikan Untuk Memecahkan Masalah Bangsa Melalui Peningkatan Profesionalisme Guru (Belajar dari Pengalaman Jepang). *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). Doi: <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2805>
- Salirawati, Das. (2018). *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saroni, Dede. (2020). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21*. MTSN 1 Kota Tangerang Selatan. <https://mtsn1kotatangsel.sch.id/read/26/peran-guru-dalam-pembelajaran-abad-21>. Diakses tgl 8 Oktober 2022.
- SD IT Nurul Fikri Trangkil. (2023). *Profil SD IT Nurul Fikri*. <https://sditnurulfikritrangkil.sch.id/profil/> Diakses 2 Juli 2023.
- Surachmi W, S., & S. Sison, K. J. (2021). *Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes*. Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference (pp. 1-6. Volume 3). Bogor: <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110> .
- Technologyedu. (2021). *Educaplay: Create Free Educational Games for Your Students*. Technologyedu.com. <https://technologyeduc.com/create-free-educational-games-in-eduaplay/>
- Webe, Agung. (2010). *Smart Teaching: 5 Metode Efektif Lejitkan Prestasi Anak Didik*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.