

Pelatihan Game Profiling Dan Board Game Di SMA Negeri 3 Semarang, PKBM Bina Karya & SMA Masehi 1

Indra Gamayanto¹, Sasono Wibowo², Sendi Novianto³, Farrikh Al Zami⁴, Arta Moro Sundjaja⁵, Tamsir Hasudungan Sirait⁶, Lusi Noviani Prasetyo⁷

^{1,2,3,4,7}Fakultas Ilmu Komputer, Departemen Sistem Informasi & Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS), Iman Bonjol 207, Semarang

⁵Departemen Manajemen, BINUS Business School, Master Program, Bina Nusantara University (BINUS), Jakarta

⁶Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Harapan Bangsa (ITHB), Dipatiukur 80-84, Bandung

E-mail: ¹indra.gamayanto@dsn.dinus.ac.id, ²sasono.wibowo@dsn.dinus.ac.id,
³sendi.novianto@dsn.dinus.ac.id, ⁴alzami@dsn.dinus.ac.id, ⁵asundjaja@binus.edu,
⁶tamsir@ithb.ac.id, ⁷lusinoviani@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Game merupakan sesuatu yang menarik karena di dalamnya terdapat banyak sekali pola permainan yang dapat meningkatkan kreativitas. Di dalam game akan mendidik siswa untuk dapat menjadi lebih tertarik dalam bermain. Oleh karena itu, di dalam pengabdian masyarakat ini, kami menghadirkan pelatihan game profiling dan board game untuk dapat menghasilkan peningkatan kompetensi yang signifikan terutama di dalam menghadapi globalisasi saat ini. Game akan dapat mengubah persepsi dan cara kita dalam memecahkan sebuah masalah dan di dalamnya, kita akan mendapatkan banyak manfaat. Tetapi perlu dipahami di dalam game, kita tetap harus memiliki batas tertentu sehingga tidak menjadi ketagihan, tetapi menggunakan game sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah. pengabdian masyarakat ini juga merupakan sebuah mega proyek, dimana penerapan ini membutuhkan jangka panjang dan berkelanjutan sehingga siswa akan mendapatkan banyak manfaat dan akan dapat menghasilkan sesuatu yang bersifat advanced terutama di dalam peningkatan daya logika, kreativitas dan perubahan di dalam paradigma yang sesuai dengan standard international. Kami berharap pengabdian ini akan dapat memicu para guru untuk dapat menerapkan game ini terhadap pembelajaran di masa depan

Kata kunci: Board game, Game profiling, Kompetensi, Pendidikan, Penerapan

Abstract

Games are something interesting because they contain many game patterns that can increase creativity. The game will educate students to become more interested in playing. Therefore, in this community service, we provide game profiling and board game training to produce significant increases in competency, especially in the face of current globalization. Games will be able to change our perception and way of solving problems and in them, we will get many benefits. But it needs to be understood that in games, we still have to have certain limits so that we don't become addicted, but use games as a means of improving our ability to solve problems. This community service is also a mega project, where this application requires long term and sustainability so that students will get many benefits and will be able to produce something that is advanced, especially in increasing logical power, creativity and changes in paradigms that are in accordance with international standards. We hope that this service will encourage teachers to apply this game to learning in the future.

Keywords: Board game, Game profiling, Competency, Education, Application

1. PENDAHULUAN

Masa depan dapat diraih dengan dua cara, yaitu anda belajar dari pengalaman dan belajar dengan berusaha memahami sendiri. Dua cara ini mungkin terdengar kuno, tetapi masih relevan sampai saat ini, hal ini ada cara-cara lama yang masih dapat kita gunakan untuk dapat menghasilkan kompetensi sumber daya manusia. Salah satu hal penting yang ingin kami tekankan di sini adalah bahwa penerapan game di dalam pendidikan menjadi salah satu hal penting agar siswa dapat memahami konteks dan kontens pembelajaran secara tepat sasaran. Belajar tidak lagi membosankan dan menyeramkan, belajar merupakan hal yang menyenangkan dan dapat mengubah masa depan. menyenangkan, tetapi serius, menyenangkan tetapi meningkatkan kreativitas, dan terakhir, menyenangkan serta menghasilkan kompetensi yang tinggi. Pada pengabdian masyarakat kali ini, kami akan memfokuskan diri untuk dapat menerapkan game terhadap siswa agar belajar menjadi lebih menarik dan dapat menghasilkan kompetensi yang tinggi. Game salah satu cara untuk dapat menerapkan hal ini, dan melalui ini akan terjadi perubahan yang signifikan serta mengubah bentuk serta pola pembelajaran[1],[2].

Ada banyak manfaat bermain game dalam pendidikan! Tapi bagaimana sekolah Anda bisa memperkenalkannya? Berikut adalah tiga cara utama untuk menghadirkan game ke dalam kelas Anda: Permainan di kelas: Permainan di ruang kelas bukanlah hal yang baru! Para guru telah lama menggunakan permainan interaktif sebagai bagian dari pembelajaran mereka agar lebih menarik. Tapi bermain game lebih dari itu. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan teknis, pemecahan masalah, dan aktivitas sosial, yang mungkin digunakan siswa Anda setiap hari. Permainan sebagai mata pelajaran: Sekolah dapat mulai mengajarkan permainan dan e-sports sebagai mata pelajaran atau pelajaran khusus dalam kurikulum! Hal ini dapat membuka jalan bagi karir masa depan di industri yang sedang booming seperti desainer game, jurnalis e-sports, pemasaran e-sports, dan banyak lagi. Beberapa institusi telah menawarkan kursus kepada mahasiswa – University of Portsmouth memiliki kursus Teknologi Permainan Komputer. Klub makan siang dan aktivitas sepulang sekolah: Mengapa tidak memperkenalkan game dan e-sports sebagai klub sepulang sekolah atau makan siang? Anda bahkan dapat mengatur agar sekolah lokal di daerah Anda mengadakan kompetisi dengan cara yang sama seperti olahraga populer saat ini seperti rugby, sepak bola, dan bola jaring![3],[4]

Manfaat Game Dalam Pendidikan: Peningkatan keterampilan teknis dan kompetensi digital. Teknologi telah menjadi bagian besar dari kehidupan kita sehari-hari. Industri game terus berkembang dan berubah mengikuti tren teknologi terkini. Memperkenalkan game dalam pendidikan memungkinkan siswa Anda mengembangkan kompetensi teknis mereka, yang sangat penting untuk masa depan mereka di dunia digital yang terus berkembang. Peningkatan pemecahan masalah dan pemikiran kreatif. Ketika siswa melakukan kesalahan, mereka kemudian dapat belajar dari apa yang mereka lakukan sebelumnya. Sebagian besar permainan memerlukan pemecahan masalah dan pemikiran kreatif untuk maju ke tahap selanjutnya. Atau mereka bahkan mungkin membutuhkan Anda untuk menguji keterampilan Anda satu sama lain! Meningkatkan kepercayaan diri dan aktivitas sosial. Bermain game dapat meningkatkan keterampilan sosial! Banyak permainan membutuhkan kerja tim dan komunikasi satu sama lain. Beberapa siswa mungkin merasa lebih mudah berkomunikasi saat bermain game dan dapat meningkatkan keterampilan sosialnya dalam suasana yang membuat mereka merasa lebih santai[5],[6].

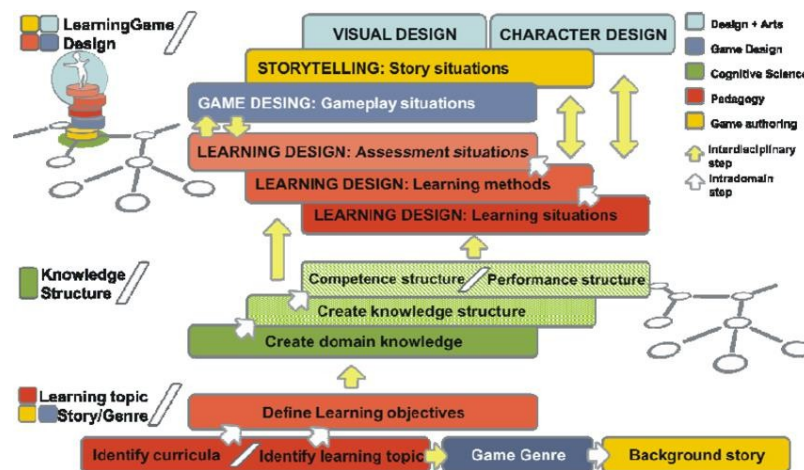
Apa Risikonya?

Seperti hal lainnya, ada juga risiko yang terkait dengan pengenalan game ke sekolah. Meskipun ada risiko yang terkait dengan penerapan permainan di sekolah Anda, hal ini dapat dikelola dan dipantau dengan mudah. Kecanduan game. Game bisa membuat ketagihan. Mereka dirancang agar permainan ingin dimainkan selama mungkin. Sekolah dapat mengurangi risiko kecanduan game dengan memastikan siswa memiliki keseimbangan yang baik antara bermain game dan pembelajaran lainnya serta membatasi waktu yang boleh mereka habiskan untuk bermain game. Penindasan daring. Risiko lain dari diperkenalkannya game dalam pendidikan adalah penindasan online. Ketika siswa bermain game online, mereka dapat bersembunyi di

balik layar dan membuat mereka lebih percaya diri untuk menghina atau melakukan kekerasan terhadap orang lain[7],[8]. Untuk membatasi risiko siswa diintimidasi secara online (atau tergoda untuk menindas orang lain), seorang anggota staf harus mengawasi apa yang siswa kontrol satu sama lain melalui mikrofon atau melalui obrolan dalam game. Menjaga risiko. Game terkadang bisa mengandung kekerasan dan mengerikan, hal ini menyoroti kepedulian terhadap tugas sekolah untuk melindungi siswa dari konten berbahaya. Game online juga berarti siswa dapat bermain dengan siapa saja di luar jaringan sekolah. Untuk mengatasi hal ini, sekolah Anda seharusnya hanya mengizinkan permainan yang sesuai dengan usia atau permainan yang mendidik. Guru harus memantau konten permainan dan obrolan saat sedang dimainkan. Ada baiknya juga untuk menerapkan kontrol orang tua untuk menghentikan siswa Anda menerima pesan, permintaan pertemanan, dan undangan permainan dari pemain online acak[9],[10].

Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah guru dan siswa akan dapat memahami fungsi dari game untuk pembelajaran dan akan dapat menerapkannya dalam beberapa mata pelajaran yang dapat disinkronisasi terhadap game itu sendiri

2. METODE

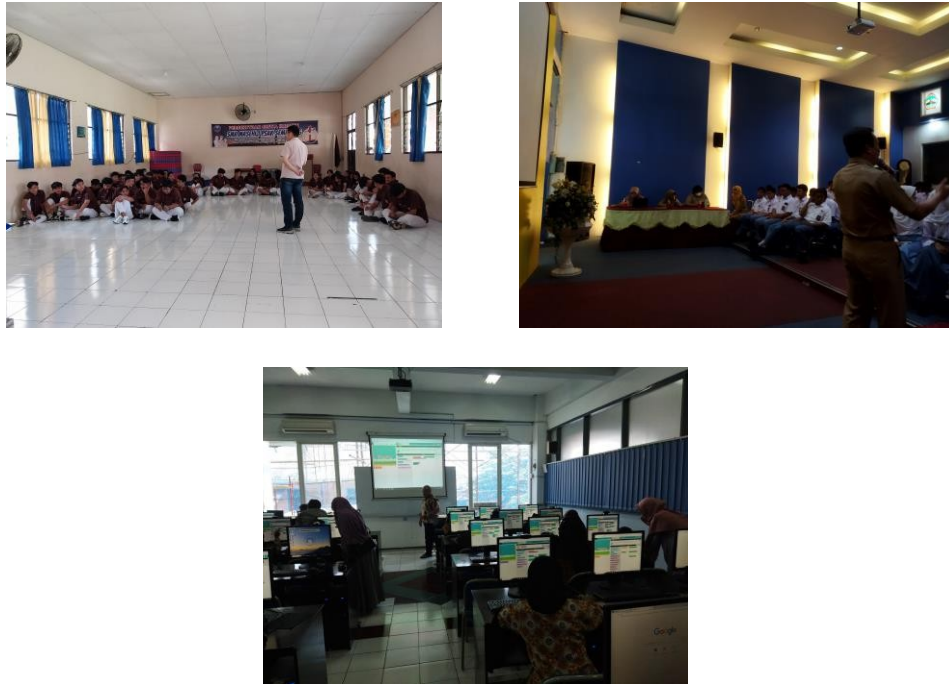


Gambar 1. Proses desain game edukasi

Permainan dengan tujuan pendidikan terutama digunakan untuk melatih keterampilan tertentu dan untuk meningkatkan kesadaran tetapi kurang untuk mengajarkan pengetahuan faktual. Lebih-lebih lagi; sebagian besar game yang ada memiliki cakupan yang jelas terbatas, karena tingginya biaya pengembangan game professional sederhana dan terbatas dalam memberikan motivasi intrinsik, pencelupan, dan keterlibatan. Bahkan jika contoh-contoh yang ditunjukkan pada Gambar 1 adalah contoh pembelajaran berbasis permainan yang canggih, namun mereka tidak bisa melakukannya bersaing dengan game komersial. Dan yang terakhir adalah kurangnya penelitian empiris yang menyelidiki hal ini dampak permainan tersebut terhadap kinerja pembelajaran dan membandingkan keberhasilan permainan tersebut dengan permainan lainnya metode pengajaran dan pembelajaran.

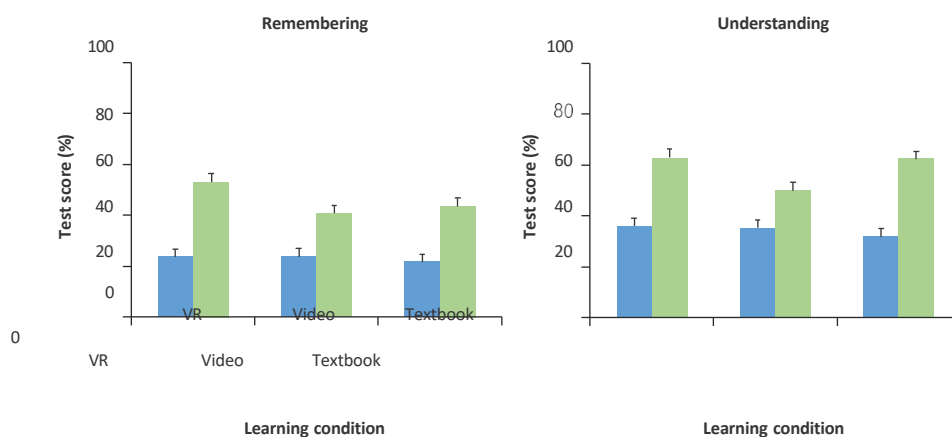
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kegiatan pengabdian masyarakat



Gambar 2. Kegiatan pengabdian masyarakat

3.2. Pre test & post test



Gambar 3. Pre test & post test

Persentase nilai tes dan rata-rata kesalahan standar (SEM) (bilah kesalahan) untuk soal mengingat (kiri dan untuk soal pemahaman (kanan). VR, realitas virtual. (dari 1,7 hingga 1,3) dalam kondisi VR, $t(30) = 4,20$, $p < 0,001$, dan tidak ada perubahan dalam kondisi video atau buku teks (keduanya $p > 0,50$). Model pembelajaran ini menghadirkan penerapan beberapa hal:

knowledge, virtual reality, game dan sebagainya. Guru dan siswa akan dapat menentukan dan memilih mana yang terbaik untuk diterapkan ke dalam proses pembelajaran

3.3. Game dan pendidikan

Pembelajaran Berbasis Game Meningkatkan Pengetahuan Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis permainan menggabungkan karakteristik dan prinsip permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran membangkitkan keterlibatan dan semangat siswa untuk belajar. Sistem poin, lencana, papan peringkat, papan diskusi, kuis, dan sistem respons kelas merupakan komponen pembelajaran berbasis permainan. Poin dapat disertai dengan manfaat akademik seperti satu minggu ekstra untuk menyerahkan tugas setelah mencapai ambang batas poin tertentu. Tampaknya ada kepercayaan luas bahwa game online merugikan perkembangan anak-anak. Namun, kenyataannya tidak demikian. Banyak sekali manfaat pembelajaran berbasis permainan dalam membantu perkembangan kognitif anak. Salah satu manfaat paling signifikan yang terkait dengannya adalah pengembangan pembelajaran aktif di kalangan anak-anak. Permainan dapat dengan mudah dimodifikasi berdasarkan rencana pengajaran yang disukai. Beberapa permainan dilengkapi alat pemantauan siswa. Alat-alat ini sangat bermanfaat, karena memungkinkan instruktur memantau kinerja siswa dan membuat perubahan yang diinginkan pada waktu yang tepat[11].

Apa Itu Pembelajaran Berbasis Game?

Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu teknik pembelajaran aktif yang menggunakan permainan untuk meningkatkan belajar siswa. Pembelajaran dalam hal ini berasal dari permainan yang mendorong pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis permainan dapat dicapai melalui permainan dan simulasi digital atau non-digital yang memungkinkan siswa merasakan pembelajaran secara langsung[12].

Apa Manfaatnya?

Buku teks bersifat universal seperti sekolah formal dan telah digunakan sejak lama. Dan revisi buku teks membutuhkan waktu. Pembelajaran berbasis permainan, sebaliknya, sangat fleksibel. Ini sangat mudah beradaptasi dan dapat diperbarui dengan sangat cepat, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif. Beberapa situs web menyediakan permainan yang sangat menghibur dan menyenangkan bagi pelajar muda. Permainan-permainan ini membantu mereka mengendalikan mouse dan keyboard. Mereka memungkinkan mereka untuk mempelajari penjelajahan web, bagaimana nama pengguna dibuat, cara mengatur kata sandi, dll. Poin ini sangat penting karena, di masa sekarang, kehidupan kita berkisar pada alat dan gadget teknologi. Game online memungkinkan anak memahami fungsi komputer, cara kerjanya, dan cara mengatasinya. Gamifikasi menggabungkan elemen permainan seperti sistem poin, papan peringkat, lencana, dan fitur terkait permainan lainnya ke dalam aktivitas pembelajaran "tradisional" untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan serupa dalam mendorong keterlibatan dan motivasi jangka panjang dalam pendidikan, namun merupakan praktik yang berbeda dan dapat dibedakan. Diskusi mengenai modernisasi kurikulum harus mencakup solusi untuk menjaga siswa tetap terlibat dan memastikan mereka belajar bagaimana menjadi kritis, percaya diri, dan kreatif—kemampuan yang diperlukan untuk sukses di tempat kerja modern. Bermain game sangat meningkatkan kapasitas otak untuk menghafal sesuatu. Permainan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sehingga meningkatkan kapasitas menyimpan informasi untuk waktu yang lebih lama[13].

Mayoritas permainan menuntut anak berpikir cepat. Selain itu, mereka harus menggunakan logika untuk berpikir tiga langkah ke depan dalam permainan, memecahkan masalah, dan menyelesaikan level. Hal ini membantu anak-anak mengembangkan logika, keakuratan, dan kemampuan berpikir mandiri dan out of the box di kemudian hari. Seiring dengan semakin banyaknya sekolah dan platform pembelajaran yang mempertimbangkan peralihan ke kurikulum digital, jumlah solusi yang tersedia untuk mengatasi permasalahan ini semakin meningkat. Pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu solusinya. Pendekatan terhadap kurikulum dan pengajaran ini sangat cocok untuk memanfaatkan seluruh manfaat

kurikulum digital.

Jenis Permainan

1. Game Kehidupan Nyata

Game kehidupan nyata, seperti namanya, didasarkan pada skenario berdasarkan kenyataan. Permainan-permainan ini terbukti sangat memotivasi tetapi juga dapat menyebabkan stres dalam beberapa situasi. Anak dituntut untuk melakukan gerakan tubuh dan menggunakan otaknya. Permainan-permainan ini melibatkan pelajar di hampir setiap aspek pendidikan mereka[14].

2. Pembelajaran Berbasis Game Dalam Ruang Hybrid

Ruang pembelajaran hybrid merupakan ruang yang dapat diisi dengan berbagai sumber daya. Anda dapat menggunakan sumber daya digital dengan berbagai cara, seperti permainan multimedia, serta menggunakan ruang fisik sebagai ruang kreatif untuk berinteraksi dengan sumber daya tersebut[15].

3. Permainan Papan

"Monopoli" dapat dianggap sebagai permainan edukatif. Ini berisi semua elemen yang diperlukan, termasuk cerita, karakter, poin, kompetisi, dan banyak fitur lainnya. Ada banyak contoh permainan sekolah mirip "Monopoli" dengan aturan yang dimodifikasi untuk berbagai mata pelajaran, seperti "Monopoli Sejarah" atau "Monopoli Matematika". Pembelajaran berbasis permainan adalah cara yang bagus untuk meningkatkan kreativitas, pemikiran kritis, dan keterampilan pemecahan masalah pelajar muda. Hal ini didasarkan pada penggunaan imajinasi. Instruktur dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk menemukan solusi dan ide yang meningkatkan tingkat kreativitas mereka[16].

Penggunaan permainan dalam pendidikan juga merupakan alat manajemen kelas yang penting. Kegiatan membantu memberikan pengalaman sensorik tambahan yang memfokuskan kembali ruang kelas. Ini adalah cara yang berguna ketika siswa lelah karena ujian yang panjang, baru saja kembali dari liburan sekolah, atau mengalami gangguan lain yang mungkin berdampak negatif pada fokus langsung. Gaya belajar yang lebih aktif ini juga mendorong tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam suatu kelas. Ketika diberi kontrol lebih besar atas pengalaman belajarnya, siswa menjadi lebih terlibat dalam materi, diskusi, dan rasa memiliki di dalam kelas. Permainan memberikan kesempatan untuk keterlibatan dan pemberdayaan serta membantu berkontribusi pada keterlibatan yang lebih dalam dan siswa yang lebih fokus[17],[18].

Selain semua manfaat pendidikan lainnya, permainan juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pergeseran fokus dari materi ke aktivitas dapat membuat pembelajaran terasa kurang seperti pekerjaan bagi siswa. Daripada hanya berfokus pada menghafal fakta dan menjawab pertanyaan di lembar kerja, siswa melakukan permainan. Mereka bahkan tidak menyadari bahwa mereka sedang mengerjakan RPP pada saat yang bersamaan. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan suasana kelas Anda secara keseluruhan, namun juga dapat membantu mengatasi konsep-konsep yang lebih sulit. Ketika permasalahan diberikan melalui permainan dan bukan melalui buku teks, siswa cenderung tidak berkecil hati atau kewalahan. Mereka mungkin juga mengambil langkah tambahan atau mencoba ide-ide baru yang tidak dapat mereka lakukan dalam model pendidikan tradisional. Pendidik selalu berusaha mencari cara untuk menjembatani kesenjangan antara siswa dan materi. Permainan di kelas membantu menjadikan pendidikan lebih mudah didekati dan menarik bagi semua orang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan pengabdian masyarakat, adalah sebagai berikut:

1. Guru dan siswa akan dapat memahami cara menerapkan game ke dalam proses belajar

- mengajar sehingga dapat membuat proses belajar menjadi semakin menarik dan dapat mengubah banyak hal terutama dalam meningkatkan daya pikir dan logika
2. Penerapan game dalam proses belajar mengajar akan dapat mengubah paradigma sehingga akan terjadi peningkatan kompetensi siswa secara signifikan
 3. Game akan dapat mengubah cara kita mengajar dan hal ini butuh diterapkan agar pengetahuan yang disampaikan akan dapat memberikan efek jangka panjang terhadap guru dan siswa serta menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih karena kami telah diberikan kesempatan dalam melakukan pengabdian masyarakat di beberapa tempat. Hal ini merupakan sebuah mega project pengabdian masyarakat, dimana pengabdian ini masih berlangsung dalam jangka panjang

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Traulsen and N. E. Glynatsi, "The future of theoretical evolutionary game theory," *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, vol. 378, no. 1876, p. 20210508, Mar. 2023, doi: 10.1098/rstb.2021.0508.
- [2] Y. M. Arif, N. Ayunda, N. M. Diah, and M. B. Garcia, "A Systematic Review of Serious Games for Health Education: Technology, Challenges, and Future Directions," in *Transformative Approaches to Patient Literacy and Healthcare Innovation*, IGI Global, 2024, pp. 20–45. doi: 10.4018/979-8-3693-3661-8.ch002.
- [3] M. Xu, Y. Luo, Y. Zhang, R. Xia, H. Qian, and X. Zou, "Game-based learning in medical education," *Front. Public Health*, vol. 11, Mar. 2023, doi: 10.3389/fpubh.2023.1113682.
- [4] B. Alfaro-Ponce, A. Patiño, and J. Sanabria-Z, "Components of computational thinking in citizen science games and its contribution to reasoning for complexity through digital game-based learning: A framework proposal," *Cogent Education*, vol. 10, no. 1, p. 2191751, Dec. 2023, doi: 10.1080/2331186X.2023.2191751.
- [5] I. Gamayanto, A. Setiawan, F. Angelina, H. Maulana, T. Sirait, and A. Sundjaja, *The Concept Of Techno Family & Virtual Reality*.
- [6] I. Gamayanto, F. Angelina, and H. Maulana, *We Are What We Choose: Smart Startup Business Model, The Seven Stages of Smart Startup Profiling*.
- [7] K. I. Valijonovna and U. O. J. Kizi, "The Significance of Didactic Games in the Development of Written Speech in Children," *Jour. of Peda. Inve. and Prac.*, vol. 17, pp. 139–142, Feb. 2023.
- [8] M. D. Pradana and Y. O. O.-O. Uthman, "Development of Aqidah Akhlak Learning Media 'Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)' for High School Students," *Assyfa Learning Journal*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2023, doi: 10.61650/alj.v1i1.9.
- [9] "Gaming in Educational Contexts | 34 | v4 | Handbook of Educational Psy." Accessed: Mar. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429433726-34/gaming-educational-contexts-constance-steinkuehler-kurt-squire>
- [10] A. Schabas, "Game-Based Science Learning: What are the Problems with Teachers Practicing It in Class?," *Assyfa Learning Journal*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Aug. 2023, doi: 10.61650/alj.v1i2.128.
- [11] "Gaming Motivation: Developing a New Tool to Measure Psychological Motivations to Play Video Games." Accessed: Jun. 25, 2024. [Online]. Available: <https://flore.unifi.it/handle/2158/1323834>
- [12] D. Dandi and M. Veronica, "Educational Psychology, Subjective Narratives of Consequences of Games Performance," *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2023, doi: 10.59535/sehati.v1i2.123.

- [13]F. J. Agbo, S. S. Oyelere, J. Suhonen, and M. Tukiainen, "Design, development, and evaluation of a virtual reality game-based application to support computational thinking," *Education Tech Research Dev*, vol. 71, no. 2, pp. 505–537, Apr. 2023, doi: 10.1007/s11423-022-10161-5.
- [14]J. Luo, M. Hu, M. Huang, and Y. Bai, "How does innovation consortium promote low-carbon agricultural technology innovation: An evolutionary game analysis," *Journal of Cleaner Production*, vol. 384, p. 135564, Jan. 2023, doi: 10.1016/j.jclepro.2022.135564.
- [15]"Developing social-emotional concepts for learning with video games - ScienceDirect." Accessed: Jun. 25, 2024. [Online]. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131522002792>
- [16]R. Tamosevicius, "Why Is Game-Based Learning Important?," eLearning Industry. Accessed: Jun. 07, 2024. [Online]. Available: <https://elearningindustry.com/why-is-game-based-learning-important>
- [17]A. N. 1 A. H. Company, "15 Reasons: Why is Research Important for Students?," Medium. Accessed: Jun. 07, 2024. [Online]. Available: <https://assignmenthelpaus.medium.com/15-reasons-why-is-research-important-for-students-e98765bd1f1d>
- [18]"A proposal for the design process for educational games. | Download Scientific Diagram." Accessed: Jun. 07, 2024. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/figure/A-proposal-for-the-design-process-for-educational-games_fig2_221217629