

Pemberdayaan Guru Pjok Dalam Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Olahraga Melalui Wong Gemas

Muhammad Fadloli Al Hakim^{1*}, Mar'atussolichah¹, Rizal Khusnaeni¹

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Islam Nahdlatul
Ulama Temanggung, Indonesia

**Corresponding author e-mail: fadlolicep89@gmail.com*

Artikel History

Dikirim : 01-12-2024

Diterima: 13 - 12 -2024

Disetujui : 21 - 12-2024

Dipublish: 03 - 01-2025

Doi

10.61924/insanta.v3i1.46

ABSTRAK

Di era serba digital ini, seorang guru juga harus menyesuaikan situasi dan kondisi. Terlebih pada aspek mengajarnya, karena siswa MI/SD sekarang sudah mengenal aplikasi-aplikasi digital yang memudahkan mereka untuk mencari informasi, akan tetapi jika mereka menyalahgunakan gadget tersebut, maka yang akan terjadi akan berdampak negatif bagi siswa itu sendiri. Atas dasar hal tersebut diatas, peneliti ingin membuat sebuah inovasi pembelajaran, khususnya di mata pelajaran PJOK. Metode kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu Praktek Pengembangan Masyarakat (Community Development Practice). Pertama, Mulai. Kedua, pembentukan tim. Ketiga, perumusan tujuan. Keempat, identifikasi stakeholders. Kelima, pengumpulan dan analisis kebutuhan. Keenam, penentuan prioritas solusi masalah. Ketujuh, persiapan. Kedelapan, implementasi. Kesembilan, pendampingan. Kesepuluh, review dan evaluasi. Kesebelas, penentuan kebutuhan dan sasaran baru. Keduabelas, selesai / final. Pada tahap ini pengabdi membuat laporan akhir pengabdian. Pengabdian kepada Masyarakat Pemberdayaan Guru PJOK melalui Workshop Game Edukasi (Wong Gemas) sangat bermanfaat untuk para peserta. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasnya para para peserta dalam mengikuti workshop tersebut. Pembelajaran PJOK di MI/SD memang masih minim inovasi media pembelajaran. Guru PJOK dalam hal ini menjadi penentu sukses tidaknya tujuan pembelajaran itu sendiri. Workshop ini diharapkan dapat membangkitkan semangat mengajar para guru PJOK, dan minimal mereka menyadari bahwa ternyata membuat game edukasi tidak sesulit yang mereka kira. Game edukasi ternyata mudah dibuat dengan memasukkan beberapa unsur sesuai tema yang dipilih.

Kata kunci: Guru PJOK, Game Edukasi, Olahraga, Wong Gemas

ABSTRACT

In this digital era, a teacher also has to adapt to situations and conditions. Especially in the teaching aspect, because MI/SD students are now familiar with digital applications that make it easier for them to find information, but if they misuse these gadgets, what will happen will have a negative impact on the students themselves. On the basis of the above, researchers want to create a learning innovation, especially in PJOK subjects. The method of community service activities is Community Development Practice. First, Start. Second,

team formation. Third, formulate goals. Fourth, identify stakeholders. Fifth, gathering and analyzing needs. Sixth, determining priorities for problem solutions. Seventh, preparation. Eighth, implementation. Ninth, mentoring. Tenth, review and evaluation. Eleventh, determining new needs and targets. Twelfth, finished / final. At this stage the service provider makes a final service report. Community Service Empowering PJOK Teachers through the Educational Games Workshop (Wong Gemas) is very beneficial for the participants. This can be seen from the enthusiasm of the participants in taking part in the workshop. PJOK learning in MI/SD still lacks innovation in learning media. In this case, the PJOK teacher determines the success or failure of the learning objectives themselves. It is hoped that this workshop will raise the enthusiasm for teaching among PJOK teachers, and at least they will realize that making educational games is not as difficult as they thought. Educational games are easy to make by including several elements according to the chosen theme.

Keywords : PJOK Teacher, Educational Games, Sports, Wong Gemas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas maupun luar kelas membutuhkan kesesuaian antara kurikulum dan perkembangan peserta didik. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Di dalam penerapannya seorang guru diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan, penguasaan materi pelajaran, ketepatan kecakapan pemilihan pengunaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif. Hal yang perlu diperhatikan para guru adalah menciptakan sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang siswa untuk secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran serta dengan teman sejawat mereka (Azhar Arsyad, 2017).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen siswa itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa ; lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar sebagai perantara yang mampu memberi makna sama antara komunikator dengan komunikasi (Musfiqon 2012 : 19)

Seperti yang dikatakan di atas, seorang guru harus menyediakan media dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat aktif berinteraksi dengan sumber atau media belajarnya. Media merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi juga merupakan bagian integral dalam pembelajaran (Musfiqon 2012:36). Selain dapat menggantikan sebagai tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi unik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi proses belajar mengajar. Oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu memudahkan siswa memahami materi dan mencapai tujuan dari pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di era revolusi industry 4.0 dituntut untuk melek teknologi. Sama seperti guru yang lain, guru PJOK juga harus memenuhi kompetensi-kompetensi sebagai seorang guru. Walaupun didalam materinya hampir secara keseluruhan berisi praktik-praktik permainan dan olahraga, tapi guru PJOK juga harus mempunyai terobosan-terobosan dalam pembelajaran, khususnya di metode pembelajaran. Guru PJOK sampai sekarang masih banyak yang mengajar dengan metode-metode konvensional.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di MI se-Kecamatan Kedu dapat disimpulkan guru PJOK belum menggunakan media apapun dalam pembelajarannya. Padahal dengan adanya media guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) akan sangat terbantu, selain itu ketika menjelaskan materi dengan media siswa akan lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa juga akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi media yang digunakan juga bisa dibuka kapan dan dimana saja. Akan tetapi guru jarang memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Sehingga siswa kesulitan dan siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi pembelajarannya.

Terobosan atau inovasi-inovasi dalam pembelajaran sepenuhnya mutlak harus dilakukan. Apalagi di era serba digital ini, seorang guru juga harus menyesuaikan situasi dan kondisi. Terlebih pada aspek mengajarnya, karena siswa MI/SD sekarang sudah mengenal aplikasi-aplikasi digital yang memudahkan mereka untuk mencari informasi, akan tetapi jika mereka menyalahgunakan gadget tersebut, maka yang akan terjadi akan berdampak negatif bagi siswa itu sendiri.

Atas dasar hal tersebut diatas, peneliti ingin membuat sebuah inovasi pembelajaran, khususnya di mata pelajaran PJOK yang menurut siswa adalah mapel untuk refreshing, bermain, dan jika dispesifikkan lagi, untuk memenuhi kebutuhan gerak mereka. Maka peneliti membuat Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul Pemberdayaan Guru PJOK MI Dalam Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Olahraga Melalui Wong Gemas (Workshop Games Edukasi) di MI Se-Kecamatan Kedu.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diadaptasi dari Vincent II (2009), yaitu Praktek Pengembangan Masyarakat (Community Development Practice) yang dimulai dari pembentukan tim, perumusan tujuan, identifikasi masyarakat sasaran, pengumpulan dan analisis kebutuhan, penentuan prioritas solusi masalah, persiapan, implementasi, pendampingan, review dan evaluasi, dan diakhiri dengan penentuan kebutuhan dan sasaran baru. Pada pendekatan ini setidaknya terdapat tiga persyaratan yang harus dipenuhi yaitu berbasis pada masyarakat *community based, local resource based dan sustainable*. Sehingga pengabdian ini didesain dengan pendekatan pelatihan yang berkelanjutan. Secara teratur tahapan pengabdian ini dimulai dari pembentukan tim hingga menentukan kebutuhan dan sasaran baru sebagaimana digambarkan dalam diagram alir berikut ini:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara tatap muka di Ruang Rapat II lantai I INISNU Temanggung pada tanggal 18 Maret 2023 pukul 09.00 WIB - selesai. Jumlah peserta dalam pengabdian ini sejumlah 5 guru PJOK di Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan pengabdian berjalan lancar, namun terdapat kendala yang dihadapi peserta yaitu sinyal wifi yang lemah karena banyak yang menggunakannya.

Adapun rincian kegiatan pendampingan pengabdian sebagai berikut :

Pertama, Mulai. Pada tahapan ini, pengabdi mulai merancang kebutuhan-kebutuhan yang harus dilengkapi dalam pengabdian program Wong Gemas, diantaranya adalah proposal pengabdian, tim pengabdi, lalu konsep dan teknis pengabdian yang akan

dilakukan. Setelah dilengakapi, pengabdi mengadakan rapat koordinasi awal bersama tim pengabdi.

Kedua, pembentukan tim. Pada tahap ini tim pengabdi melakukan pemetaan langkah-langkah pendampingan yang akan dilakukan berdasarkan metode yang telah ditentukan. Tim merumuskan penggalian data, teknik pelaksanaan pendampingan, subjek pendampingan dan peranti selama pendampingan. Ketua tim adalah Muhammad Fadloli Al Hakim, dan dibantu tim pengabdi lain dari unsur mahasiswa yaitu Rizal Khusnaeni dan Maratussolichah. Sedangkan tim dalam subjek dampingan adalah lima orang guru yang terpilih mewakili guru MI di wilayah perkotaan yaitu di Kecamatan Kedu dan Temanggung. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nama Peserta, Lembaga, dan Status Keikutsertaan

No	Nama	Lembaga	Status
1	M. Fadloli Al Hakim	INISNU Temanggung	Ketua Tim Pengabdi
2	Rizal Khusnaeni	PGMI INISNU Temanggung	Anggota Pengabdi
3	Maratussolichah	PGMI INISNU Temanggung	Anggota Pengabdi
4	Achmad Sakban	MI Arrosyidin Kedu	Peserta
5	M. Syadad Rosyid	MI Salafiyah	Peserta
6	Yoga Dwi Prada	MI Al Ikhlas	Peserta
7	Muhamad Shodikin	MI Salafiyah	Peserta
8	Khurotul A'yuni	MI Nurul Islam	Peserta

Ketiga, perumusan tujuan. Pada langkah ini, tim melakukan diskusi bersama untuk merumuskan tujuan pengabdian bersama tim mengacu rumusan masalah yang diajukan, yaitu (1) Bagaimana gambaran umum media pembelajaran game yang telah ada sebelumnya di MI se-Kabupaten Temanggung? dan (2) Bagaimana Pemberdayaan Guru PJOK Dalam Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Olahraga Melalui Wong Gemas (Workshop Games Edukasi) Di MI Se-Kecamatan Kedu?

Keempat, identifikasi stakeholders. Pada tahap ini pendamping bersama tim mengidentifikasi stakeholders' yang mendukung Pemberdayaan Guru PJOK Dalam Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Olahraga Melalui Wong Gemas yang dimulai dari narasumber ahli game, ahli materi yang paham tentang Pendidikan Jasmani, tim teknis saat kegiatan, dan juga kebutuhan sumber daya lain selama proses pendampingan subjek dampingan dalam rangka menukseskan dari awal sampai akhir proses pengabdian.

Kelima, pengumpulan dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan analisis kebutuhan yang mengacu kebutuhan riil di lapangan yang dialami oleh subjek dampingan. Subjek dampingan pada tahapan ini diberi angket melalui

Google Form untuk diisi dan dianalisis kebutuan mereka terhadap Game Edukasi Berbasis Olahraga yang akan dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa Guru PJOK sangat membutuhkan game edukasi berbasis olahraga.

Keenam, penentuan prioritas solusi masalah. Dari hasil angket yang telah disebar kepada subjek dampingan, maka didapatkan data analisis kebutuhan guru terhadap ketersediaan media pembelajaran game di MI. Berdasarkan hal itu, maka prioritas solusi masalah yang ditempuh adalah dengan menyelenggarakan program Pemberdayaan Guru PJOK Dalam Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Olahraga Melalui Wong Gemas.

Ketujuh, persiapan. Tahap ini dilakukan bersama tim dalam merencanakan semua hal-hal substansial dan teknis dalam penerapan program Wong Gemas melalui sebuah pelatihan dengan unsur pokok 4P, yaitu panitia, pendamping, pemateri, dan peserta sebagai subjek dampingan yang menjadi sasaran dari program Wong Gemas. Selain desain program Wong Gemas, persiapan juga dilakukan tim panitia pada aspek hari, tanggal, tempat, lama pelaksanaan pelatihan, dan output dan outcome yang hendak dicapai dalam kegiatan tersebut. Persiapan ini juga disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan dan prioritas penanganan solusi dari masalah utama pada subjek dampingan yaitu kurangnya kemampuan guru dalam merencanakan, mendesain, dan mengimplementasikan game di dalam pembelajaran.

Kedelapan, implementasi. Pada tahap ini, telah terlaksana sebuah pelatihan dalam rangkaian program Wong Gemas pada 18 Maret 2023 secara tatap muka di Ruang Rapat INISNU Temanggung dan secara daring pada 19 Maret 2023. Pelaksanaan ini menghadirkan narasumber ahli game Hamidulloh Ibda, ahli materi Game Edukasi Berbasis Olahraga M. Fadloli Al Hakim, dan lima subjek dampingan sebagai sasaran utama dalam program Wong Gemas sebagai berikut:

Tabel 2 Sasaran Subjek Dampingan

No	Nama	Lembaga
1	Achmad Sakban	MI Arrosyidin Kedu
2	M. Syadad Rosyid	MI Salafiyah
3	Yoga Dwi Prada	MI Al Ikhlas
4	Muhamad Shodikin	MI Salafiyah
5	Khurotul A'yuni	MI Nurul Islam

Secara rinci, kegiatan tersebut tersusun dengan cara sebagai berikut :

1) Pembukaan

Kegiatan pengabdian dibuka oleh Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan INISNU Temanggung, Hamidulloh Ibda, S.Pd.I., M.Pd.

Dalam pembukaannya beliau menyampaikan terakit urgensi integrasi game dengan Pendidikan terutama di tingkat dasar.



Gambar 1. Pembukaan Wakil Rektor I

2) Pemaparan dan Arahan Ketua Pengabdi

Setelah sambutan dari Wakil Rektor I, dilanjutkan pemaparan materi dan arahan dari ketua pengabdi. Pemaparan berisi urgensi game edukasi di tingkat sekolah dasar, utamanya di Madrasah Ibtidaiyah. Lalu pentingnya game edukasi untuk perkembangan anak-anak usia SD kelas 5, dan juga pemaparan platform yang dapat digunakan untuk membuat game edukasi. Dalam Workshop kami platform yang digunakan adalah Wordwall.

Setelah pemaparan selesai, dilanjutkan arahan untuk peserta tentang persiapan untuk membuat game edukasi dengan platform wordwall. Dalam pembuatan game edukasi ini, seluruh peserta menyiapkan laptop atau gadget yang lain. Lalu dikoneksikan dengan internet. Setelah itu masuk ke website www.wordwall.net untuk membuka platform game edukasi. Masing-masing peserta sign in terlebih dahulu menggunakan akun google mail masing-masing. Lalu peserta mulai membuat game edukasi sesuai dengan kategori yang ada di wordwall.



Gambar 2. Pemaparan dan Arahan Pengabdi

Kesembilan, pendampingan. Pendampingan pembuatan game edukasi dalam workshop ini berlangsung secara bertahap. Tahap pertama seluruh peserta membuat game edukasi sesuai dengan kemampuan masing-masing, tapi tetap dibantu oleh tim pengabdi dalam pembuatannya. Tahap Kedua, pengabdi mereview hasil game dari seluruh peserta workshop. Masing-masing peserta membuat game dengan kategori berbeda. Dalam workshop pengabdi, seluruh peserta diarahkan untuk membuat game bertema olahraga. Diantaranya adalah Sepakbola, Bola Basket, Bola Voli, Bulutangkis dan Senam.



Gambar 3. Subjek dampingan saat mendesain game edukasi berbasis olahraga



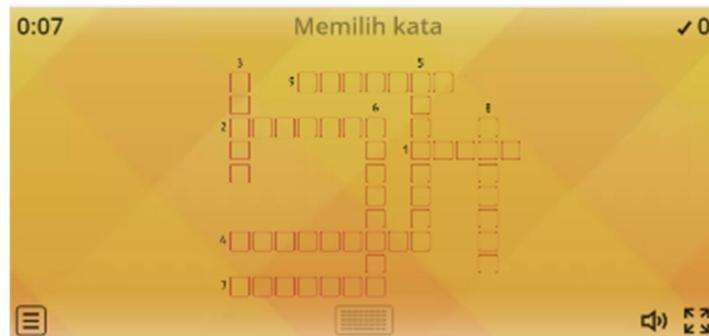
Gambar 4. Proses tanya-jawab antara subjek dampingan dengan tim pengabdi.



Gambar 5. Foto Bersama Usai Pelatihan

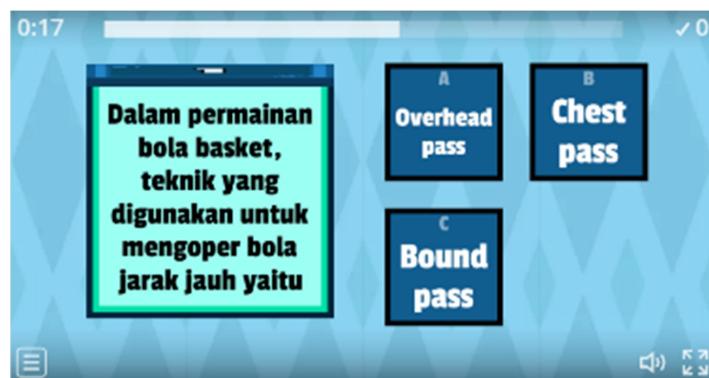
Berikut adalah daftar game yang sudah dibuat oleh peserta:

1. Muhammad Syadad Rosyid
- a. TTS Permainan Sepak Bola (<https://wordwall.net/id/resource/54063318>)



Gambar 6. Game TTS SepakBola

- b. Box Permainan Basket (<https://wordwall.net/id/resource/54064416>)



Gambar 7. Game Box Bola Basket

- c. Kuis Bola Voli (<https://wordwall.net/resource/54063805>)



Gambar 8. Game Kuis Bola Voli

2. Muhammad Shodikin
a. Tikus Bermain Bola (<https://bit.ly/Tikus-Bermain-Bola>)



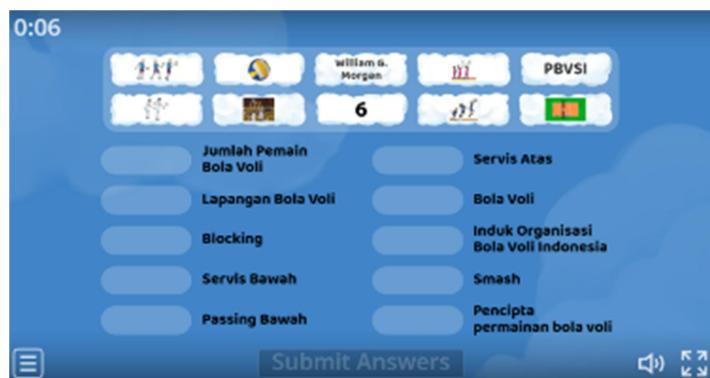
Gambar 9. Game Tikus Bermain Bola

b. Cerdas Cermat Bola Basket (<https://bit.ly/Cerdas-Cermat-Bola-Basket>)



Gambar 10. Cerdas Cermat Bola Basket

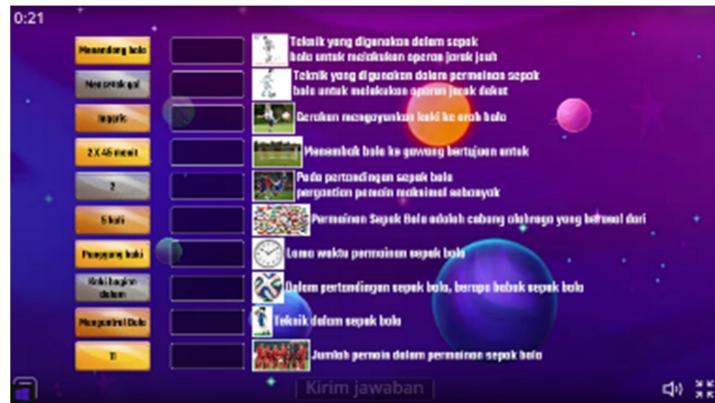
c. Mencocokkan Bola Voli (<https://bit.ly/Mencocokan-Bola-Voli>)



Gambar 11. Game Mencocokkan Bola Voli

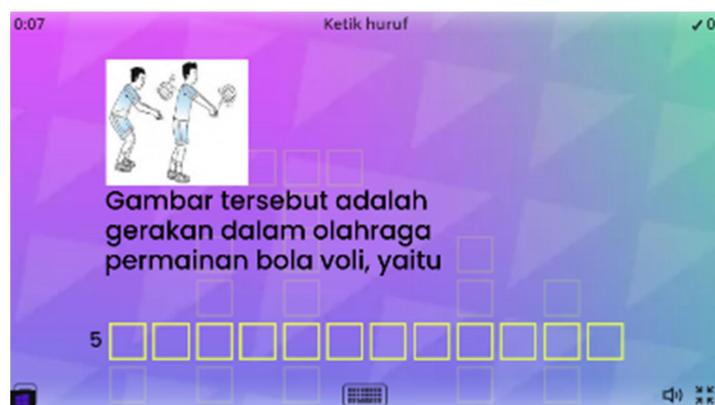
3. Yoga Dwi Prada

a. Kuis Sepakbola (<https://bit.ly/Kuis-Sepak-Bola-Permainan-Pencocokan>)



Gambar 12. Game Kuis Sepakbola

b. Kuis Voli (<https://bit.ly/Kuis-Voli-Teka-Teki-Silang>)



Gambar 13. Game Kuis Voli

c. Kuis Basket (<https://bit.ly/Kuis-Bola-Basket>)



Gambar 14. Game Kuis Basket

4. Achmad Sakban

a. Macam-Macam Atlet (<https://wordwall.net/resource/54066392>)



Gambar 15. Game Macam-Macam Atlet

b. Permainan Bulutangkis (<https://wordwall.net/resource/54066281>)



Gambar 16. Game Permainan Bulutangkis

c. Kuis Bulutangkis (<https://bit.ly/Kuis-Bulu-Tangkis-Benarkan-Kalimat>)



Gambar 17. Game Kuis Bulutangkis

5. Khurotul A'yuni

a. Kuis Atletik (<https://bit.ly/Kuis-Atletik-Anagram>)



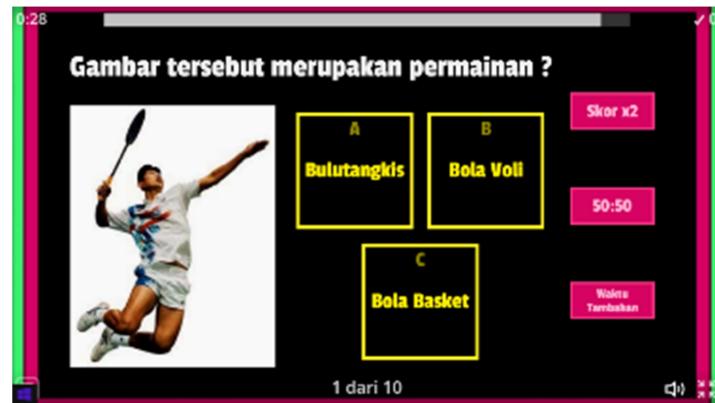
Gambar 18. Game Kuis Atletik

b. Mencari Atlet (<https://bit.ly/MencariAtlet>)



Gambar 19. Game Mencari Atlet

c. Kuis Bulutangkis (<https://bit.ly/Kuis-Bulutangkis>)



Gambar 20. Game Kuis Bulutangkis

Kesepuluh, review dan evaluasi. Pada tahap ini pengabdi mereview hasil game seluruh peserta kegiatan pengabdian. Apakah game yang dibuat sudah sesuai dengan kriteria atau karakteristik anak SD/MI atau belum, apakah sudah sesuai dengan kurikulum atau belum, lalu dari segi tampilan game apakah sudah menarik atau belum, dan juga dari segi substansi, apakah sudah berkualitas atau belum.

Kesebelas, penentuan kebutuhan dan sasaran baru. Pada tahap ini, pengabdi menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa yang menjadi urgensi guru Pendidikan Jasmani di tingkat MI/SD. Pengabdi akan mengadakan pengabdian lagi, dengan substansi pengabdian yang sama, akan tetapi dengan level yang berbeda. Jika dalam program Wong Gemas, peserta sudah berhasil membuat game edukasi berbasis olahraga dengan platform wordwall, maka di kegiatan pengabdian berikutnya menggunakan platform yang level kesulitannya lebih tinggi, yaitu, scratch.

Keduabelas, selesai / final. Pada tahap ini pengabdi membuat laporan akhir pengabdian.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat Pemberdayaan Guru PJOK melalui Workshop Game Edukasi (Wong Gemas) sangat bermanfaat untuk para peserta. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasnya para peserta dalam mengikuti workshop tersebut. Pembelajaran PJOK di MI/SD memang masih minim inovasi media pembelajaran. Guru PJOK dalam hal ini menjadi penentu sukses tidaknya tujuan pembelajaran itu sendiri. Pengabdi paham betul kondisi tersebut karena mempunyai pengalaman mengajar mata pelajaran PJOK selama 5 tahun di MI, lebih spesifik di MI Al Mujahidin Kedu. Workshop ini diharapkan dapat membangkitkan semangat mengajar para guru PJOK, dan minimal mereka menyadari bahwa ternyata membuat game edukasi tidak sesulit yang mereka kira. Game edukasi ternyata mudah dibuat dengan memasukkan beberapa unsur sesuai tema yang dipilih.

SARAN

Untuk pengabdian ke depan, setelah berhasil menggunakan platform game edukasi wordwall, maka peserta pelatihan dilatih untuk memanfaatkan platform yang lebih bagus, seperti, gamilab, genially, dan juga scratch.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdi mengucapkan terima kasih atas dukungan LP2M INISNU Temanggung yang telah memfasilitasi pengabdian kami melalui program Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat LP2M INISNU Temanggung.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Soleh Hudin, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Kuripan 01," 2020, 1-178.

Aliwar, Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari), (Laporan Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, 2004)

Ardanareswari Ayu Pitaloka, Perilaku Konsumsi Game Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen), (Jurnal, 2013),h. 10,(10 Februari 2017)

Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Bastian, A. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. INFOTECH Journal, 5(2), 29–33. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/101>

Chávez Arcega, M. (2010). Instructional technology and media for learning. In Revista mexicana de investigación educativa (Vol. 15, Issue 44).

Desi Yulianti and Minsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS Di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 6, no. 3 (2022): 5086–96.

Diana Kusumaningrum and Aisyatul Masruro, "Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest" 2, no. 2 (2022): 0–5.

Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). Principles of Instructional Design (5th ed.). Wardsworth Thomson Learning. <https://doi.org/10.1002/pfi.4140440211>

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Penerbit Ghalia Indonesia.

Mustifon. (2012). Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya

Nukhbatal Bidayati Haka et al., "Developing Android-Based Educational Puzzle Game for Biology To Improve Students' Cognitive Ability Article Info Abstract" 12, no. 1 (2021): 51–64, <https://doi.org/10.24042/b>.

Prensky, Marc. 2012. From Digital Native to Digital Wisdom. New York.

Suartama, I. K. (2016). Produksi Media Pembelajaran Sederhana. Universitas Pendidikan Ganesha.

Puspitaningtyas, Amalia Risqi; Pratiwi, Vidya. Pkm Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Di Sdlb Bina Wiyata Putra. Integritas : Jurnal Pengabdian, [S.I.], v. 6, n. 1, p. 165-175, mar. 2022. ISSN 2615-0794.

Indah Purnama Sari, Maemunah Nurmaya Sari, Zaeni Miftah. Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal PkM : Pengabdian kepada Masyarakat. Vol 2, No 02 (2019). ISSN 2615-4749.