

Pendampingan Belajar Matematika Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Game Counting Bunny* untuk Peserta Bimbel di Rumah Belajar Matematika

Arini Hidayati^{1*}, Nur Azizah², Maimuna³, Deni Ihya Ulumuddin⁴, Ummi Nur Aisyah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Nurul Jadid

*Email: arinda3Lreza@gmail.com

ABSTRACT

Rumah Belajar Matematika is a tutoring place located in Kebonan Hamlet, Yosowilangun Kidul Village, Yosowilangun District, Lumajang Regency, East Java. The tutoring participants are elementary and junior high school students, totaling 15 people. Based on the results of observations made by the KKN team, so far the tutors at the Mathematics Learning House have never made learning innovations, especially in the use of game-based learning media. This makes us compelled to carry out mentoring activities in learning mathematics by utilizing learning media based on the counting bunny game which can make it easier for students to understand the concepts of addition and multiplication of integers. The expected goals of this service activity include: 1) so that mathematics learning activities in the tutoring can be more attractive, interesting, and fun, so that tutoring participants can be more enthusiastic in learning mathematics; 2) encourage teachers or tutors in tutoring places to be able to innovate more in learning activities, one of which is the use of learning media; 3) the use of learning media is expected to help make it easier for tutors to convey mathematical material or concepts; 4) students find it easier to understand the material or concepts presented; and 5) student learning outcomes are getting better. This learning mentoring activity was carried out for 2 days, where the KKN team acted as tutors. At the end of the activity, a response questionnaire was given to the tutoring participants to find out their response to the learning process using the counting bunny game, including enthusiasm, motivation, and interest. The results of the participants' responses showed positive results, with an average score of 3.35 and included in the high category, which means that the participants felt more enthusiastic, motivated, more interested in learning mathematics after using the counting bunny game learning media.

Keywords: *Mathematics Learning; Learning Media; Counting Bunny Game*

ABSTRAK

Rumah Belajar Matematika merupakan tempat bimbel yang berlokasi di Dusun Kebonan, Desa Yosowilangun Kidul, Kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur. Peserta bimbel adalah siswa tingkat SD dan SMP yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim KKN, selama ini tutor di Rumah Belajar Matematika belum pernah melakukan inovasi pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game. Hal ini membuat kami terdorong untuk melakukan kegiatan pendampingan belajar matematika dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game counting bunny yang dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan perkalian bilangan bulat. Tujuan yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini antara lain, yaitu: 1) supaya kegiatan pembelajaran matematika di bimbel tersebut bisa lebih atraktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga peserta bimbel bisa lebih bersemangat dalam belajar matematika; 2) mendorong para pengajar atau tutor di tempat bimbel untuk bisa lebih berinovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran; 3) penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu mempermudah tutor dalam menyampaikan materi atau konsep matematika; 4) siswa lebih mudah dalam memahami materi atau konsep yang disampaikan; dan 5) hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Kegiatan pendampingan belajar ini dilaksanakan selama 2 hari, dimana tim KKN bertindak sebagai tutor. Di akhir kegiatan diberikan angket respon kepada para peserta bimbel untuk mengetahui respon mereka terhadap proses pembelajaran menggunakan game counting bunny, meliputi semangat, motivasi, dan ketertarikan. Hasil respon peserta menunjukkan hasil yang positif, dengan skor rata-rata yaitu sebesar 3,35 dan masuk dalam kategori tinggi, yang artinya

para peserta merasa lebih bersemangat, termotivasi, lebih tertarik dalam belajar matematika setelah menggunakan media pembelajaran game counting bunny.

Kata Kunci: *Pembelajaran Matematika; Media Pembelajaran; Game Counting Bunny*

PENDAHULUAN

Bimbel Rumah Belajar Matematika adalah tempat bimbingan belajar yang dikhususkan untuk para pelajar tingkat SD dan SMP dengan mata pelajaran utama matematika. Bimbel ini berlokasi di Dusun Kebonan, RT 15/RW 10, Desa Yosowilangun Kidul, Kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur. Peserta bimbel berjumlah 15 orang yang berasal dari kelas 1 s/d kelas 6 tingkat SD. Bimbel ini merupakan usaha pribadi atau perseorangan milik Bapak Achmad Fauzan Adinata yang sudah berdiri sejak 25 Agustus 2021, dengan tutor sebanyak 2 orang. Para orang tua biasanya memasukkan anak-anak mereka ke tempat-tempat bimbingan belajar dengan harapan agar prestasi dan motivasi belajar anaknya meningkat (Amelia, 2021). Berdasarkan fakta yang kami peroleh di lapangan, sejak pertama kali didirikan sampai saat ini, di bimbel tersebut belum pernah dilaksanakan inovasi pembelajaran. Padahal menurut pendapat (Purwaningrum et al., 2019), adanya inovasi dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan sehingga bagi anak, belajar matematika bukanlah hal yang menakutkan.

Proses pembelajaran di bimbel ini tidak jauh beda dengan tempat-tempat bimbel lain, dimana tutor hanya bertugas untuk menjelaskan materi atau konsep matematika dan juga membantu peserta bimbel dalam mengerjakan tugas dari sekolah. Penggunaan media pembelajaran apalagi yang berbasis *game* tidak pernah dilakukan. Padahal penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika sangat penting dilakukan karena dapat menambah minat dan ketertarikan siswa untuk belajar matematika. Serupa dengan pendapat (Gusmania & Agustyaningrum, 2018), bahwa variasi media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu pula yang diungkapkan oleh (Kumala et al., 2020), bahwa dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan variatif akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga terciptanya interaksi antara guru dan siswa yang mampu meningkatkan kefahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu, matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak sehingga terkadang diperlukan suatu media untuk menyampaikan maksud dari materi atau konsep yang diajarkan, sehingga peserta didik lebih memahami maksud dari materi tersebut. Sesuai dengan yang disampaikan (Hamidah & Kusuma, 2021), bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mendapatkan banyak info tentang materi matematika yang abstrak.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid et al., 2020). Dengan kata lain, (Jamaluddin et al., 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang bisa digunakan, dan salah satu bentuknya adalah *game*. Tentunya *game* merupakan sesuatu yang tidak asing lagi di semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Saat ini media pembelajaran berupa *game* sudah banyak dikembangkan dan digunakan untuk berbagai mata pelajaran, utamanya mata pelajaran matematika. Menurut (Nurdyansyah, 2019) *game* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis IT/computer.

Media *game* yang digunakan dalam dunia pendidikan biasa disebut dengan *game* edukasi. *Game* edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif (Widya et al., 2021). Sebagai media pembelajaran, *game* edukasi tentunya memiliki banyak tujuan dan manfaat. Beberapa manfaat *game* edukatif menurut (Hasanah et al., 2022) antara lain menjadikan siswa senang dan menikmati permainan, rasa ingin tahu dan semangat menyelesaikan tiap tingkat (*level*), menarik karena disertai gambar, suara dan animasi serta memicu kreativitas, melatih akurasi, melatih bekerja dengan dibatasi oleh waktu, dan melatih metakognitif serta meningkatkan kinerja otak, khususnya pada *area intra parietal sulcus*.

Menurut (Aryadillah & Fitriansyah, 2017), terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media di antaranya; 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi; 3) praktis, luwes, dan bertahan. Tujuan yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini antara lain, yaitu: 1) supaya kegiatan

pembelajaran matematika di bimbel tersebut bisa lebih atraktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga peserta bimbel bisa lebih bersemangat dalam belajar matematika; 2) mendorong para pengajar atau tutor di tempat bimbel untuk bisa lebih berinovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran; 3) penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu mempermudah tutor dalam menyampaikan materi atau konsep matematika; 4) siswa lebih mudah dalam memahami materi atau konsep yang disampaikan; dan 5) hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Pemilihan media pembelajaran *game counting bunny* diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan kegiatan pengabdian yang diharapkan. Sehingga berdasarkan pemaparan di atas, kami terdorong untuk melakukan kegiatan pendampingan belajar matematika dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game*, yaitu *game counting bunny* untuk peserta bimbel di Rumah Belajar Matematika.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim KKN yang terdiri dari satu orang dosen dan empat orang mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nurul Jadid, yang dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 29 dan 30 Juni 2022. Subjek pengabdian adalah para peserta bimbel di Rumah Belajar Matematika. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama tim KKN melakukan observasi terhadap lokasi KKN, yaitu Rumah Belajar Matematika. Tim mengamati situasi dan proses pembelajaran di bimbel tersebut, tim juga melakukan wawancara terhadap tutor dan peserta bimbel terkait proses pembelajaran, permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dialami, dan inovasi-inovasi pembelajaran yang pernah dilakukan. Setelah data hasil observasi terkumpul, lalu tim mendiskusikan terkait kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan temuan di lapangan, maka tim berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan belajar matematika berbasis *game counting bunny* untuk peserta bimbel di Rumah Belajar Matematika.

Tahap selanjutnya yaitu penyusunan konsep kegiatan, permohonan izin pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada pihak Rumah Belajar Matematika, dan penentuan jadwal kegiatan, sekaligus penandatanganan Nota Kesepakatan atau *Memorandum of Agreement (MoA)* dengan pihak Rumah Belajar Matematika. Kegiatan pengabdian ini direncanakan akan dilaksanakan selama 2 hari di bulan Mei 2022, pada hari pertama dikhususkan untuk pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat, dan pada hari kedua untuk konsep perkalian bilangan bulat.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, mahasiswa tim KKN akan bertindak sebagai tutor di bimbel tersebut. Mereka akan melaksanakan proses pembelajaran berbantuan *game counting bunny* yang telah dikembangkan. Selain itu, mereka juga mengamati berjalannya proses dan situasi pembelajaran, apakah peserta bimbel lebih tertarik dan bersemangat, atau tidak. Sedangkan tutor asli di bimbel tersebut akan mengamati proses pembelajaran, sekaligus dilatih tentang cara penggunaan *game counting bunny*. Di akhir kegiatan, para peserta akan diberikan angket respon peserta untuk mengetahui respon mereka terhadap proses pembelajaran menggunakan *game counting bunny*, meliputi semangat, motivasi, dan ketertarikan.

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian, tahap selanjutnya adalah menganalisis dan meninjau kembali hasil kegiatan pendampingan belajar yang dilakukan, dengan melihat data-data yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Untuk angket respon peserta akan dianalisis dengan ketentuan peserta dikatakan memberikan respon positif jika sekurang-kurangnya jawaban siswa memenuhi kriteria sedang. Adapun kriteria respon peserta menurut Yuwono dalam (Hidayati et al., 2021) dijelaskan pada Tabel 1 berikut:

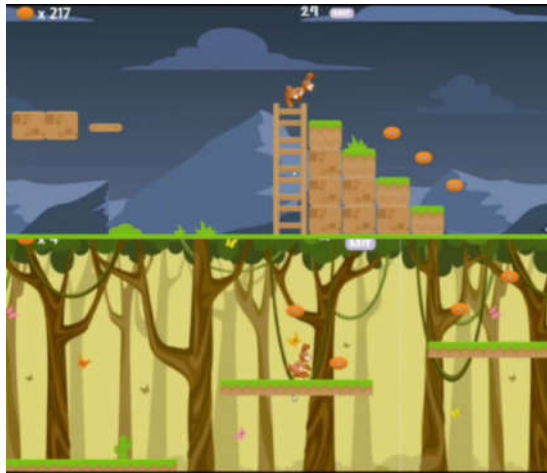
Tabel 1. Kriteria Respon Peserta

Skor	Keterangan
$1 \leq \bar{S} < 2$	Rendah
$2 \leq \bar{S} < 3$	Sedang
$3 \leq \bar{S} \leq 4$	Tinggi

Selain itu, dari data-data yang diperoleh juga akan dilihat apakah tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai atau tidak, dan melihat apakah kegiatan yang dilaksanakan memberikan manfaat kepada mitra atau tidak. Kemudian disusunlah laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pendampingan belajar ini adalah *game counting bunny*, yang merupakan media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dikembangkan secara mandiri oleh mahasiswa tim KKN, yang mana *game* ini bisa diinstal di HP maupun di laptop, dan penggunaannya sangat mudah. Media *game counting bunny* ini dikhususkan untuk membantu mamahamkan tentang konsep penjumlahan dan perkalian bilangan bulat. Berikut salah satu tampilan pada media *game counting bunny*.



Gambar 1. Salah Satu Tampilan *Game Counting Bunny*

Kegiatan pendampingan belajar ini dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 29 dan 30 Mei 2022. Pada hari pertama kegiatan yang dilakukan adalah pengarahan dan pengenalan media *game counting bunny* sekaligus pembelajaran untuk operasi penjumlahan bilangan bulat, sedangkan hari kedua dikhususkan untuk pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat sekaligus pemberian angket respon peserta. Durasi untuk setiap pertemuan adalah selama 120 menit, dengan peserta sebanyak 15 orang.

Pada hari pertama yaitu tanggal 29 Mei 2022, kegiatan yang dilakukan antara lain pengenalan, penyampaian tujuan pembelajaran, pengarahan dan pengenalan tentang media pembelajaran *game counting bunny*, sekaligus pemahaman tentang operasi penjumlahan bilangan bulat. Selain itu, pada hari pertama ini juga dilakukan observasi terkait kecepatan pemahaman dan kecepatan kemampuan berhitung para peserta sebelum menggunakan media *game counting bunny*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal para peserta sebelum menggunakan media, dan nantinya akan dibandingkan dengan kemampuan akhir mereka setelah menggunakan media *game counting bunny*.



Gambar 2. Pengenalan Media *Game Counting Bunny*

Hari kedua yaitu tanggal 30 Mei 2022, dikhususkan untuk pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat. Selain itu, pada hari ini juga dilakukan observasi terkait kecepatan pemahaman dan kecepatan kemampuan berhitung para peserta setelah menggunakan media *game counting bunny*. Pada tahap akhir para peserta diminta untuk mengisi angket respon untuk mengetahui respon mereka terhadap

pembelajaran menggunakan media *game counting bunny*.



Gambar 3. Suasana Pendampingan Belajar Menggunakan Media *Game Counting Bunny*

Secara umum kegiatan pendampingan belajar menggunakan media *game counting bunny* ini dapat berjalan dengan lancar, baik pada hari pertama maupun pada hari kedua. Hal ini berkat Kerjasama yang baik antara Tim KKN, pihak mitra Rumah Belajar Matematika, dan para peserta pendampingan belajar. Para peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti setiap kegiatan pada pendampingan belajar ini. Mereka benar-benar memperhatikan dengan baik setiap penjelasan yang diberikan. Hal ini mungkin dikarenakan selama ini di Rumah Belajar Matematika belum pernah menggunakan media pembelajaran, apalagi yang berbasis *game*, jadi ini merupakan hal baru bagi mereka. Sebagian besar peserta juga aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Sesuai dengan pendapat (Kumala et al., 2020), bahwa dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan variatif akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga terciptanya interaksi antara guru dan siswa yang mampu meningkatkan kefahaman siswa dalam mempelajari materi.

Angket respon yang diberikan pada para peserta bertujuan untuk mengetahui respon mereka terhadap pembelajaran menggunakan media *game counting bunny*. Berikut hasil angket respon peserta yang diberikan pada sesi akhir kegiatan.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Peserta

No.	NAMA	§	KETERANGAN
1.	SM	3,5	Positif
2.	MNBS	3,25	Positif
3.	WH	3,65	Positif
4.	HA	3	Positif
5.	AMN	3,60	Positif
6.	IS	2,95	Positif
7.	AI	3,5	Positif
8.	AHIJ	3,25	Positif
9.	NSRR	3,25	Positif
10.	MB	3,5	Positif
11.	NA	2,85	Positif
12.	NF	3,65	Positif
13.	SF	3,60	Positif
14.	IHK	2,95	Positif
15.	DU	3,75	Positif
Rata-rata		3,35	Positif

Dari data pada tabel di atas, nilai rata-rata keseluruhan hasil respon peserta adalah sebesar 3,35. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa respon peserta setelah mengikuti kegiatan pendampingan belajar menggunakan media *game counting bunny* menunjukkan hasil yang positif dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sangat bersemangat, termotivasi,

dan sangat tertarik dengan pendampingan belajar yang dilakukan. Selain itu, dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kecepatan pemahaman materi dan kecepatan kemampuan berhitung para peserta mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Dimana sebelum menggunakan media *game counting bunny* kemampuan kecepatan pemahaman dan kecepatan berhitung peserta rata-rata antara 15 s/d 20 menit, sedangkan setelah dikenalkan dengan media tersebut rata-rata kecepatan kemampuan pemahaman dan kecepatan berhitung peserta menjadi kurang dari 7 menit. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hasanah et al., 2022), tentang beberapa manfaat *game* edukatif antara lain menjadikan siswa senang dan menikmati permainan, rasa ingin tahu dan semangat menyelesaikan tiap tingkat (*level*), menarik karena disertai gambar, suara dan animasi serta memicu kreativitas, melatih akurasi, melatih bekerja dengan dibatasi oleh waktu, dan melatih metakognitif serta meningkatkan kinerja otak, khususnya pada *area intra parietal sulcus*.



Gambar 4. Foto dengan Pemilik Lembaga Bimbel Rumah Belajar Matematika

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pendampingan belajar menggunakan bantuan media pembelajaran *game counting bunny*, yang membantu memahami konsep operasi penjumlahan dan perkalian bilangan bulat. Subjek pengabdian adalah para peserta bimbel di Rumah Belajar Matematika. Hasil dari kegiatan pendampingan ini menunjukkan hal yang positif. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon peserta yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan skor rata-rata keseluruhan hasil respon sebesar 3,35. Artinya bahwa mayoritas peserta memberikan respon yang positif terhadap kegiatan pendampingan belajar menggunakan media *game counting bunny*. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kecepatan pemahaman materi dan kecepatan kemampuan berhitung para peserta mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Dimana sebelum menggunakan media *game counting bunny* kemampuan kecepatan pemahaman dan kecepatan berhitung peserta rata-rata antara 15 s/d 20 menit, sedangkan setelah dikenalkan dengan media tersebut rata-rata kecepatan menjadi kurang dari 7 menit. Para peserta juga sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti setiap tahap kegiatan pada pendampingan belajar ini.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, diharapkan segala bentuk kegiatan inovasi dalam dunia pendidikan dapat terus dilaksanakan, salah satunya melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Baik di sekolah-sekolah maupun di tempat-tempat kursus atau bimbingan belajar, khususnya di Rumah Belajar Matematika. Hal ini bertujuan untuk menarik minat, meningkatkan semangat dan antusiasme para peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama pada pelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, J. (2021). Pentingnya Penerapan Bimbingan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19 di Desa Bronjong Kecamatan Bluluk. *Jumat : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 76-81.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bogor: CV Herya Media.

- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2018). Pendampingan Bimbingan Belajar Matematika Berbantuan Buku Saku Melalui Media Permainan Monopoli untuk Menanamkan Minat Belajar Siswa dalam Berhitung di SDN 020 RW 02 Kelurahan Sei Langkai. *Minda Baharu*, 49-58.
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, & Kusuma, J. W. (2021). Pendampingan Belajar Matematika Membuktikan Luas Lingkaran dengan Pendekatan Luas Bangun Datar Lainnya. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 385-395.
- Hasanah, E. N., Kusmiarti, R., Lesdayanti, S., & Zakaria, J. (2022). Pendampingan Belajar Matematika Anak-anak RT 05 Kelurahan Bajak pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Marlborough Pengabdian Kepada Masyarakat*, 28-36.
- Hidayati, A., Nofiah, W., & Setiawati. (2021). Kepraktisan dan Keefektifan LKS Bercirikan Pendekatan Saintifik pada Materi Matriks. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 54-60.
- Jamaluddin, M., Rifa'i, M., & Nisa, R. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika pada Orang Tua Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 21-27.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatullah, M. K. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 44-47.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Purwaningrum, P., Purbasari, I., & Rusdianto, H. (2019). Pendampingan Pengembangan Aktivitas Belajar Matematika Berbasis Mainan Anak Tradisional Welahan Jepara. *Jurnal PPKM*, 128-131.
- Widya, M. A., Airlangga, P., Husna, N. L., & Widianingsih, D. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Game Edukatif di Era New Normal. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 17-22.