

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DAN ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT PULAU BALANGLOMPO

Burhan¹, Nurwidyayanti², Asdar³, Ahmad Swandi⁴, Abdurrachman Rahim⁵

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

³⁾ Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

⁴⁾ Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

⁵⁾ Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

email: burhan@universitasbosowa.ac.id¹, nurwidyayanti@universitasbosowa.ac.id²,

asdar@universitasbosowa.ac.id³, ahmad.swandi@universitasbosowa.ac.id⁴,

rahim.abdurrachman@universitasbosowa.ac.id⁵

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran digital yang interaktif dan relevan dengan budaya setempat. Program ini merancang dan mengembangkan game edukasi serta animasi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Pulau Balanglompoa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini dirancang untuk memanfaatkan potensi teknologi dalam menjembatani kesenjangan akses pendidikan di daerah terpencil, dengan tetap mengedepankan nilai-nilai lokal. Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar siswa tanpa game edukasi dan animasi pembelajaran untuk 11 responden yang mengisi tes yaitu rata-rata 79,77 kemudian nilai motivasi belajar dengan penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah 94,32. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai gain sebesar 0,72 yang menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada kategori tinggi. Selain itu dihasilkan lebih dari 40 media pembelajaran (game dan animasi). Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah penerapan game edukasi dan animasi berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran yang interaktif ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar dan membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Selain itu, guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih kreatif dan menarik.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Game Edukasi, Kearifan Lokal

Abstract

This community aims to increase students' learning motivation through the application of interactive digital learning media that is relevant to local culture. This program designs and develops educational games and learning animations that integrate the local wisdom of Balanglompoa Island, so that the material presented is easier to understand and interesting for students. This approach is designed to utilize the potential of technology in bridging the gap in access to education in remote areas, while still prioritizing local values. Based on the results of the analysis, the average value of student learning motivation without educational games and learning animations for 11 respondents who filled out the test was an average of 79.77, then the value of learning motivation with the application of educational games and learning animations based on local wisdom was 94.32. Based on the calculation results, a gain value of 0.72 was obtained, indicating an increase in student learning motivation in the high category. In addition, more than 40 learning media (games and animations) were produced. The results of the activity showed a significant increase in student learning motivation after the implementation of educational games and animations based on local wisdom. This interactive learning media encourages active student involvement in the learning process and makes them more interested in learning the material presented. In addition, teachers also feel the ease in delivering lesson materials more creatively and interestingly.

Keywords: Learning Motivation, Educational Games, Local Wisdom.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Motivasi belajar memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa

merasa termotivasi, mereka lebih cenderung untuk hadir secara mental dan emosional dalam kelas, mengikuti pelajaran dengan lebih baik, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil akademik yang lebih baik (1). Mereka akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas, mempelajari materi dengan cermat, dan mempersiapkan diri untuk ujian dengan serius. Motivasi belajar juga membantu siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam pendidikan mereka. Mereka akan belajar untuk mengatur waktu, mengatur prioritas, dan mengembangkan keterampilan belajar yang efektif agar dapat mencapai tujuan mereka sendiri.

Selain itu, ketika siswa menghadapi rintangan atau kesulitan dalam pembelajaran, motivasi belajar dapat menjadi dorongan untuk terus berusaha dan mencari solusi. siswa akan lebih bersedia untuk mengatasi tantangan dan tidak mudah menyerah di hadapan kesulitan. Siswa yang merasa termotivasi akan lebih cenderung untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan solusi yang kreatif, dan berpikir di luar kotak dalam proses pembelajaran (2). Siswa yang termotivasi dalam pendidikan mereka cenderung memiliki peluang karir yang lebih baik dan mencapai keberhasilan hidup yang lebih besar. Secara keseluruhan, motivasi belajar memainkan peran kunci dalam kesuksesan siswa dalam pendidikan dan kehidupan (3). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memotivasi dan mendukung siswa dalam menemukan dan mempertahankan motivasi mereka untuk belajar.

Mengintegrasikan game edukasi dan animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam proses pendidikan memiliki banyak manfaat yang signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran modern yang semakin berfokus pada teknologi digital. Hal itu juga merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat identitas budaya, dan memperkenalkan teknologi pendidikan secara lebih luas. Dengan pendekatan yang interaktif dan relevan dengan konteks kehidupan siswa, integrasi ini dapat menjadi kunci keberhasilan pendidikan di era modern, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal dalam masyarakat. Namun, motivasi belajar siswa diberbagai tempat tidaklah sama khususnya bagi mereka yang berada didaerah pelosok, pesisir atau 3T (Terdepan, Terjauh dan Tertinggal). Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan karena berbagai faktor seperti keterbatasan aksesibilitas terhadap pendidikan, kondisi ekonomi yang sulit, keterbatasan TIK, dan kurangnya fasilitator pendidikan yang berkualitas serta SDM guru yang tidak mampu memberikan motivasi ekstrinsik untuk siswa. Salah satu lokasi dengan motivasi belajar rendah banyak dialami oleh siswa di pulau-pulau kecil yang memiliki berbagai macam persoalan salah satunya adalah SD Negeri 1 Pulau Balang Lompo, Kabupaten Pangkajene Kepulauan.

Observasi secara mendalam dilakukan di sekolah tersebut ditemukan beberapa informasi .SD Negeri 1 Pulau Balang Lompo merupakan salah satu sekolah di Pulau Balang Lompo yang berjarak sekitar 19 km dari pelabuhan Paotere Makassar dan masuk dalam wilayah administrasi Kabupaten Pangkajene Kepulauan. Disekolah ini terdapat 17 guru, dan 170 siswa (86 laki-laki dan 84 perempuan). Sekolah ini tidak memiliki sarana dan prasarana TIK yang cukup bagus, namun memiliki akses internet yang cukup baik. Selain itu tingkat kepemilikan gawai pintar cukup tinggi, hampir 80% siswa memiliki gawai pintar. penggunaan gawai pintar dikalangan siswa lebih banyak digunakan untuk bermain game, menonton youtube dan tiktok baik ketika jam istirahat maupn saat pembelajaran di kelas berlangsung. Tingkat motivasi belajar siswa masih rendah yang ditandai dengan aktivitas belajar dalam kelas yang kurang aktif.

Berdasarkan wawancara kepada pimpinan sekolah diperoleh informasi bahwa semua guru telah memiliki perangkat TIK seperti laptop dan gawai pintar. Laptop yang dimiliki guru lebih banyak digunakan untuk keperluan administrasi pendidikan dan pembelajaran seperti pembuatan e-rapor dan penyusunan RPP dibandingkan dibandingkan digunakan untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Kreatifitas guru di sekolah dalam memanfaatkan TIK untuk mengembangkan aplikasi bermain dan konten pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa masih sangat rendah, akibatnya gawai pintar siswa lebih dipenuhi oleh aplikasi bermain online dan video yang tidak memiliki konten edukasi. Hanya guru TIK saja yang telah maksimal menerapkan TIK.

Menurut salah seorang guru, rendahnya motivasi belajar siswa didalam kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pembelajaran tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang berpiki untuk apa kita belajar, apakah akan ada manfaatnya diluar sekolah?. Selain itu pembelajaran yang dibuat sulit, monoton dan tidak menyenangkan membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik. disamping itu, penggunaan media pembelajaran inovatif dan menarik yang masih sangat terbatas membuat siswa dengan cepat merasa bosan.



Gambar 1. Siswa dan guru di SD Negeri 1 Pulau Balang Lompo

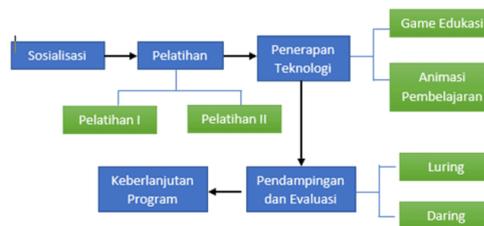
Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di daerah 3T, diperlukan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan yang melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan (Perguruan Tinggi), masyarakat lokal, dan organisasi non-pemerintah. Upaya-upaya ini dapat mencakup penyediaan aksesibilitas pendidikan yang lebih baik, pelatihan guru yang lebih baik, pengembangan kurikulum yang relevan secara lokal, penyediaan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang lebih baik, dan dukungan sosial dan ekonomi bagi siswa dan keluarga mereka.

Salah satu cara terbaik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan game edukasi dan animasi pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan kearifan lokal (kontekstual). Oleh karena itu diperlukan paket kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru untuk mengembangkan dan menerapkan game edukasi dan video/animasi pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu sangat penting menyadarkan guru bahwa mengembangkan sendiri bahan ajar berbasis TIK akan jauh lebih bagus karena merekalah yang paling menguasai kemampuan dan karakteristik siswa. Sehingga focus pengabdian adalah (i) bagaimana meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menerapkan game edukasi dan animasi pembelajaran yang menarik, adaptif serta (ii) bagaimana model pembelajaran yang baik dapat diterapkan dengan mengintegrasikan TIK dan kearifan lokal yang sesuai dengan budaya dan aktivitas sehari-hari siswa di pulau Balang Lompo.

Melalui kegiatan ini, kepakaran dan produk yang dikembangkan sebelumnya oleh dosen melalui penelitian berupa game edukasi dan animasi pembelajaran dapat didesiminasikan kepada guru dan siswa (IKU 3), Selain itu, terdapat 3 dosen yang terlibat langsung dalam kegiatan dan melakukan aktivitas diluar kampus .Hal ini tentu mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama yang ke- 5. Selain itu, pelibatan mahasiswa semester 6 dalam seluruh rangkaian kegiatan dengan target capaian kompetensi yang sesuai merupakan wujud implementasi program MBKM yaitu mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar di luar kampus (IKU-2). Kegiatan ini juga memberikan kesempatan untuk mahasiswa mempelajari bukan hanya berkaitan dengan basic keilmuan di perguruan tinggi tetapi juga bidang lain yang suatu saat nantinya dapat mendukung pencapaian karir seperti menjadi edupreuner dalam hal teknologi pembelajaran dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan berbagai model dan perangkat pembelajaran berbasis TIK yang terbaru/ mutakhir, sesuai perkembangan zaman dan memiliki dampak lebih besar pada peningkatan kualitas belajar.

METODE

PKM ini dilaksanakan di SDN 1 Pulau Balang Lompo skema pelaksanaan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan PKM

Sebelum kegiatan inti dimulai terlebih dahulu dilakukan sosialisasi secara langsung kepada mitra sasaran mengenai program yang akan dilaksanakan, tujuannya, teknis kegiatan dan capaian yang diharapkan. Sosialisasi dapat dilakukan secara daring. Adapun peserta sosialisasi adalah pimpinan

sekolah, guru, siswa dan mahasiswa. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memberikan informasi yang utuh hal apa yang akan dilakukan selama kegiatan untuk mencapai tujuan PKM, selain itu juga melakukan penyamaan persepsi antara tim pelaksana, narasumber, instruktur dan peserta kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 juli 2024.

Selanjutnya kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 3 hari di pulau balang lombo yang dihadiri oleh 32 guru SD dan SMP. Terdapat 2 jenis pelatihan yang akan dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu (i) pelatihan pengembangan dan penerapan game edukasi dalam pembelajaran; (2) pelatihan penerapan model pembelajaran berbasis kearifan lokal berbantuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun model pelatihan menggunakan model Goad (11) dengan tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan pelaksanaan dan evaluasi pelatihan.

Dalam pelatihan akan diterapkan teknologi yang telah dikembangkan oleh tim sebelumnya yaitu game edukasi yang dikembangkan dengan aplikasi Educaplay dan SAC serta animasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Doratoon. Dengan adanya teknologi ini, peserta dapat melakukan replikasi terhadap produk yang telah dihasilkan.

Setelah pelatihan dilakukan secara onsite dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan baik secara onsite maupun online. Tujuan pendampingan ini adalah untuk memastikan bahwa guru telah mampu mengembangkan dan menggunakan game edukasi dan animasi pembelajaran di dalam dan luar kelas. Serta pelaksanaan model pembelajaran berbasis kearifan lokal berbantuan media interaktif masuk dalam kurikulum sekolah.

Disdikpora, sekolah, dan para guru harus memiliki komitmen keberlanjutan program dengan memastikan bahwa game edukasi dan animasi pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru serta model pembelajaran berbasis kearifan lokal benar-benar diimplementasikan dalam pembelajaran dan masuk dalam kurikulum sekolah. luaran yang diwajibkan kepada peserta dalam program ini dapat terus digunakan dan memberikan dampak positif kepada guru dan siswa. Guru juga harus mampu melakukan replikasi program dengan memberikan bimbingan kepada guru lainnya di Pulau Balang Lombo yang tidak mengikuti pelatihan agar mampu mengembangkan game edukasi dan animasi pembelajaran. sehingga keterampilan ini akan dirasakan oleh banyak guru di Pulau Balang Lombo. Oleh karena itu, tim akan terus melakukan evaluasi dan monitoring bagaimana keberlanjutan program ini. Selain itu, berbagai produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Bosowa ketika sedang melakukan penelitian atau praktik mengajar di SD Negeri 1 Pulau Balang Lombo. Oleh karena itu, tim juga akan mendorong kepada sekolah dan pengambil kebijakan untuk mengadaptasi game edukasi dan animasi pembelajaran dan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan kedalam kurikulum sekolah.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan dari mitra dalam hal ini SD Negeri 1 Pulau Balang Lombo. Oleh karena itu komitmen mitra dalam pelaksanaan program menjadi salah satu kebutuhan utama seperti penyediaan tempat pelatihan dan memobilisasi guru agar dapat ikut dalam kegiatan ini. Mitra juga menyediakan penginapan tim selama pelaksanaan pelatihan dilakukan. Mitra juga berkomitmen untuk melakukan replikasi program kepada sekolah lain agar model pembelajaran yang diajarkan serta perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat direplikasi dan digunakan secara luas di sekolah lain. Selain itu, kontribusi sekolah juga dapat dilakukan dengan memasukkan produk yang telah dikembangkan kedalam kurikulum sekolah dan mata pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelatihan, terdapat 32 guru dan 12 siswa yang berpartisipasi secara aktif selama 3 hari. Pelatihan dilakukan di SDN 1 Pulau Balang Lombo yang menghadirkan pemateri dari tim pengabdian dan eksternal. Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan inti yang dilakukan.



Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yang melibatkan guru dan Penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran berbasis kearifan untuk meningkatkan.

Sebelum kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan diberikan tes awal untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa dan guru kemudian setelah pelatihan dan pendampingan diberi tes akhir. Berikut adalah hasil tes awal dan tes akhir untuk 11 responden yang berpartisipasi dalam mengikuti tes.



Gambar 4. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dengan dan tanpa game edukasi dan animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal

Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar siswa tanpa game edukasi dan animasi pembelajaran untuk 11 responden yang mengisi tes yaitu rata-rata 79,77 kemudian nilai motivasi belajar dengan penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah 94,32. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai gain sebesar 0,72 yang menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada katgori tinggi.

Selanjutnya setelah dilakukan pendampingan selama kurang lebih minggu baik secara luring dan daring, telah dihasilkan 45 media pembelajaran berbasis digital dari target 30. Adapaun tampilan beberapa Berikut beberapa dokumentasi produk yang dikembangkan.



Gambar 5. produk game edukasi, dan produk animasi pembelajaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Pengembangan Game Edukasi dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglompoe" menyoroti peran teknologi dan inovasi dalam proses pendidikan dan pemberdayaan masyarakat. Dalam konteks ini, teknologi digunakan sebagai sarana untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam materi pembelajaran, dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar di kalangan anak-anak dan remaja di Pulau Balanglompoe.

Penerapan teknologi melalui pengembangan game edukasi dan animasi pembelajaran memiliki relevansi yang signifikan bagi masyarakat Pulau Balanglompoe. Teknologi ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi akademik, tetapi juga menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal yang mungkin terpinggirkan di era digital. Dengan berbasis pada kearifan lokal, game edukasi dan animasi ini mengajarkan siswa tentang sejarah, adat istiadat, serta kehidupan sehari-hari masyarakat setempat, yang dibalut dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan game edukasi berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang imersif, di mana siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Sementara itu, animasi pembelajaran berbasis lokal mampu menarik minat siswa dengan visualisasi yang dekat dengan kehidupan mereka, menjadikan proses belajar lebih relevan dan mudah dipahami.

Partisipasi masyarakat Pulau Balanglompoa sangat penting dalam pengembangan proyek ini. Dalam setiap tahap pengembangan game dan animasi, masyarakat, terutama para tetua adat dan tokoh budaya, dilibatkan untuk memberikan masukan terkait dengan konten yang relevan dengan kearifan lokal. Ini memastikan bahwa materi yang disajikan dalam game dan animasi tetap autentik dan representatif terhadap tradisi serta nilai-nilai masyarakat setempat.

Selain itu, partisipasi para pendidik lokal dalam implementasi teknologi ini di sekolah-sekolah atau lingkungan pendidikan lainnya sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif. Melalui kolaborasi dengan guru-guru dan komunitas lokal, pengembangan teknologi pendidikan ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya.

Inovasi ini diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan motivasi belajar siswa di Pulau Balanglompoa. Dengan adanya pendekatan berbasis teknologi yang mengangkat budaya lokal, siswa tidak hanya mendapatkan manfaat akademis, tetapi juga semakin menghargai dan mencintai warisan budaya mereka. Pengembangan ini juga memberikan wawasan baru kepada masyarakat tentang bagaimana teknologi bisa digunakan sebagai alat untuk mendukung pelestarian budaya dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan dukungan teknologi, inovasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga memperkuat identitas budaya masyarakat setempat, sekaligus mengajak generasi muda untuk lebih menghargai dan memahami nilai-nilai budaya lokal dalam era modern.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Pengembangan Game Edukasi dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglompoa" telah berhasil dilaksanakan dan memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa serta pelestarian budaya lokal.

Penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran yang memadukan unsur kearifan lokal terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa di Pulau Balanglompoa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga belajar menghargai nilai-nilai budaya dan tradisi setempat melalui media pembelajaran yang inovatif. Pelibatan masyarakat dalam pengembangan konten, khususnya para guru, memastikan bahwa materi yang disajikan tetap autentik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari di pulau tersebut. Selain itu, program ini juga berhasil memperkenalkan teknologi digital kepada para pendidik, yang kini memiliki keterampilan baru dalam menggunakan media digital sebagai alat bantu pengajaran.

Evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Program ini juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui media yang disukai generasi muda, yaitu game dan animasi. Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkaya metode pengajaran, dan melestarikan kearifan lokal di Pulau Balanglompoa. Keberlanjutan program ini dapat diperkuat melalui pengembangan konten lebih lanjut, distribusi yang lebih luas, dan kerja sama dengan berbagai pihak untuk mendukung keberhasilan jangka panjangnya.

SARAN

Dalam meningkatkan keberlanjutan dan dampak dari program ini, disarankan agar pengembangan konten game edukasi dan animasi pembelajaran terus melibatkan masyarakat lokal secara aktif, termasuk generasi muda, untuk memastikan bahwa materi tetap update dan relevan. Selain itu, perluasan distribusi melalui platform digital yang lebih luas dan pelatihan berkelanjutan untuk pendidik akan memperkuat efektivitas penggunaan media ini. Kerja sama dengan lembaga pendidikan dan organisasi budaya lokal juga akan membantu memperluas jangkauan program dan mendukung pelestarian kearifan lokal yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan khususnya kepada LPPM Universitas Bosowa Makassar, dan SDN 1 Pulau Balanglompoa sebagai mitra dalam kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat. Ucapan terima kasih juga kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat atas pendanaan yang diberikan melalui hibah pengabdian kepada masyarakat tahun anggaran 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Arif, T. Z. Z., Fortunasari, F., Gowon, M., Handayani, R., & Efriza, D. (2023). Pelatihan penggunaan ICT sebagai media pembelajaran bagi guru sekolah menengah dengan menerapkan model GOAD. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 4(1), 1–12.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah. (2023). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 1 SDN Cinanggung. *Didaktika: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2456–2472.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Arsyad, S. N., Swandi, A., Devi, Y. N., et al. (2022). Uji praktikalitas pembelajaran berbasis gim edukasi menggunakan Gdevelop pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 785–794.
- Asdar, A., Yuriatson Jubhari, Taufiq Natsir, A., Vivit Anggreani, L., Luana Sasabone, & Tuan Nordin bin Tuan Kechik. (2023). Strengthening character education based on online learning for university students pasca Covid-19. *International Journal of Online Education and Humanities*, 2(1), 35–42.
- Ayu Desy, N., Endah, L., Lulup, T. P., & Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar spiritual terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Burhan, B., Nurwidyayanti, N., Irwandi, A., Shaleh, N. F., Pabulo, K., & Rahmadhanningsih, S. (2023). Analisis penerapan manajemen sekolah berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Ilmiah Ekosistem*, 23(2), 450–464.
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Maulina, M., Sri Andriyani, A., Amin, S., Nasrullah, R., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2022). Students' perception in learning English through blended learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 50–68.
- Nurwidyayanti, N., & Arsyad, S. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo. *Embrio: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 24–29.
- Rahmadhanningsih, S., Arsyad, S. N., Swandi, A., Asdar, A., & Nurwidyayanti, N. (2022). Pelatihan pembuatan dan penggunaan website pembelajaran berbasis WordPress untuk guru di Kabupaten Kubu Raya. *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 10–18.
- Swandi, A., Amin, B. D., Viridi, S., Rahmadhanningsih, S., Yusuf, I., & Asdar. (2023). Development of technology enabled active learning simulation for conducting physics experiment in online learning. In *AIP Conference Proceedings*.
- Swandi, A., Arsyad, N., Fauzan, A., Viridi, S., Rahmadhanningsih, S., & Iren, F. (2023). The effectiveness of implementing Gdevelop-based educational games in learning science with the theme of light and sound waves in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 218–227.
- Swandi, A., Arsyad, S. N., Fauzan, A., et al. (2023). The effectiveness of implementing Gdevelop-based educational games in learning science with the theme of light and sound waves in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 218–227..
- Swandi, A., Saputri, C. E., Arsyad, S. N., Nurwidyayanti, N., Rizal, A., Irwandi, A., et al. (2023). Penerapan gim edukasi interaktif berbasis Gdevelop dan pengaruhnya terhadap penguasaan konsep peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ekosistem*, 23(1), 206–214.