

PEMBELAJARAN BERBASIS GAME: PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK DENGAN TEKNOLOGI

Sri Haryanto¹, Rani Zahra², Indah Merakati³, Hanafiah⁴, Haryati⁵, Said Nuwrun Thasimmim⁶, Teguh Arifianto⁷

¹)Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah

²)Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Rokania

³)Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

⁴)Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra

^{5,6})Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Karimun

⁷)Program Studi Teknologi Elektro Perkeretaapian, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun

e-mail: sriharyanto@unsiq.ac.id¹, ranizahra03@gmail.com², merakatiindah123@gmail.com³, hanafiah1969.mpd@gmail.com⁴, yatiyati.7074@gmail.com⁵, saidnuwrun84@gmail.com⁶, teguh@ppi.ac.id⁷

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi, khususnya melalui pendekatan pembelajaran berbasis game. Dengan mengadopsi metode pelatihan daring melalui aplikasi Zoom, kami melibatkan 41 peserta dari berbagai kalangan pendidik. Permasalahan utama yang diatasi adalah rendahnya keterampilan dalam literasi digital dan kurangnya penerapan pembelajaran berbasis game di sekolah. Materi pelatihan melibatkan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis game, penggunaan teknologi, dan penerapan kreativitas dalam pembelajaran. Peserta terlibat dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan memahami konsep penting literasi digital. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan desain pembelajaran dan tingkat kepercayaan diri peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game dengan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Saran untuk kegiatan berikutnya mencakup pendekatan personalisasi dalam pelatihan dan perluasan penelitian terkait dampak jangka panjang. Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung kegiatan ini, terutama para donatur yang telah memberikan dukungan finansial.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Game, Literasi Digital, Teknologi Pendidikan.

Abstract

This community service aims to enhance educators' skills in creating engaging learning materials using technology, specifically through game-based learning approaches. Conducted via online training using the Zoom application, 41 participants from various educational backgrounds were involved. The primary issues addressed were the low digital literacy skills and the limited implementation of game-based learning in schools. Training materials encompassed the principles of game-based learning design, technology usage, and the application of creativity in teaching. Participants engaged in creating interactive learning media and understanding crucial concepts of digital literacy. The results indicate an improvement in learning design skills and participants' confidence in integrating technology into teaching. The conclusion of this activity demonstrates that a game-based learning approach with technology can enhance the quality of education. Suggestions for future activities include a personalized approach to training and expanding research on long-term impacts. Thanks to all parties who supported this activity, especially the donors who provided financial support.

Keywords: Game-Based Learning, Digital Literacy, Educational Technology.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah perjalanan panjang yang melibatkan interaksi kompleks antara siswa, pendidik, kurikulum, dan lingkungan pembelajaran (Robbi et al., 2024). Lebih dari sekadar proses transfer pengetahuan, pendidikan menjadi fondasi untuk membentuk karakter, membuka pintu peluang, dan mendorong inovasi (Dianto et al., 2023). Sebagai pilar utama pembangunan suatu negara, peran pendidikan bukan hanya terbatas pada mencetak generasi yang cerdas secara intelektual, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kepedulian sosial yang akan membentuk dasar kuat bagi

perkembangan masyarakat (Tohawi, Iswanto, Subekan, Dianto, et al., 2023). Dalam konteks globalisasi dan transformasi teknologi, pendidikan menjadi garda terdepan yang menghadapi berbagai dinamika dan tantangan (Loh, 2020). Kemajuan teknologi informasi telah membuka pintu akses ke pengetahuan global, menciptakan jaringan belajar yang tak terbatas (Kusuma et al., 2023). Namun, seiring dengan kemudahan tersebut, muncul juga tuntutan untuk mengembangkan keterampilan adaptasi, kritis, dan kreatif agar peserta didik dapat menjadi pemimpin yang tangguh di era yang terus berubah ini (Mesra et al., 2023).

Pentingnya peran pendidikan tak hanya tercermin dalam jumlah lulusan atau tingkat literasi, melainkan dalam kemampuan suatu bangsa untuk beradaptasi dan berkontribusi pada perubahan global (Antir et al., 2024). Pendidikan tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membentuk pola pikir yang inklusif, mendorong toleransi, dan menghargai keberagaman (Hendratri, Dianto, et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan menjadi instrumen yang mempersiapkan individu untuk tidak hanya eksis dalam kompetisi global, tetapi juga menjadi agen perubahan yang positif (Putro & Nugroho, 2023). Pentingnya peran pendidikan tidak dapat dipisahkan dari tanggung jawab bersama antara pemerintah, lembaga pendidikan, komunitas, dan masyarakat (Junaedi et al., 2023). Kualitas pendidikan bukan hanya mengukur tingkat keberhasilan akademis, tetapi juga sejauh mana sistem pendidikan mampu menciptakan lingkungan inklusif, merangsang minat belajar, dan mengembangkan potensi unik setiap individu (N. R. Hartono et al., 2023). Oleh karena itu, upaya kolaboratif dan investasi yang berkelanjutan dalam pendidikan menjadi kunci untuk membangun fondasi yang kokoh bagi masa depan suatu negara (Iswanto, Subekan, et al., 2023). Dengan begitu, pendidikan bukan hanya menjadi instrumen pembentukan karakter, tetapi juga katalisator bagi kemajuan dan keberlanjutan suatu bangsa (Halim et al., 2023).

Bukan hanya sekadar proses pengajaran dan pembelajaran, pendidikan menjadi fondasi kokoh pembangunan suatu bangsa (Tohawi, Iswanto, Subekan, SaDiyah, et al., 2023). Berkaitan erat dengan aspek kuantitas dan kualitas, pendidikan bukanlah sekadar angka-angka statistik di lembaran data, melainkan sebuah investasi panjang yang membawa dampak jangka panjang (Anjarwati et al., 2023). Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendidikan tidak bisa lagi lepas dari dinamika teknologi informasi yang terus berkembang (Astuti et al., 2024). Teknologi informasi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam paradigma pembelajaran (Iswanto, Tohawi, et al., 2023). Keberadaannya tidak hanya mengubah metode pembelajaran, tetapi juga mendesak perlunya inovasi yang terus-menerus dalam menciptakan metode yang dapat menangkap perhatian dan memahami peserta didik (Fathun & Elyta, 2023). Pendekatan konvensional yang bersifat monoton dan statis tidak lagi memadai menghadapi tantangan perkembangan zaman (Hendratri, Iswanto, et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi untuk tetap relevan dan efektif (A. S. B. Putra et al., 2024b).

Meski begitu, di tengah gemerlapnya kemajuan teknologi, tantangan yang dihadapi oleh para pendidik semakin kompleks (Wulandari et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif menjadi sebuah pekerjaan rumit (Pahrijal et al., 2023). Diperlukan kreativitas dan ketelitian dalam merancang metode pembelajaran yang mampu menggugah minat serta meningkatkan pemahaman peserta didik (Haryaningsih et al., 2023). Sebagai garda terdepan dalam proses pendidikan, para pendidik dituntut untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan, menjembatani kesenjangan antara dunia teknologi dan kebutuhan pendidikan yang mendalam (Qothrunnada et al., 2023). Menghadapi era yang penuh dinamika ini, para pendidik perlu menjadi navigator yang bijak, memandu peserta didik melalui arus informasi yang begitu cepat dan kompleks (Putro, 2023). Semakin pentingnya peran pendidik dalam membimbing generasi muda untuk menjadi individu yang berpikiran kritis, kreatif, dan adaptif (Mas'ut et al., 2023). Dengan menggabungkan kecanggihan teknologi informasi dan kebijaksanaan dalam pendidikan, mungkin saja tercipta suatu sistem pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan, mampu menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan yang tak terduga (Anantadjaya et al., 2023).

Kesulitan utama yang dihadapi oleh para pendidik dihadapkan pada permasalahan mendesain media pembelajaran yang mampu memotivasi dan mengaktifkan peserta didik (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Keterbatasan pemahaman dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bersahaja telah menjadi penyebab tingginya tingkat kebosanan serta ketidakpartisipan dalam proses belajar mengajar (Redjeki, 2022). Masalah ini menjadi semakin mendalam karena teknologi informasi terus berkembang dengan pesat, memberikan tantangan baru sekaligus peluang dalam menghadirkan

pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda (Suryawan & Febrian, 2023). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan upaya nyata untuk memperkenalkan pendekatan baru dalam pembelajaran (A. S. B. Putra et al., 2024a). Langkah-langkah inovatif perlu diambil guna merespon perubahan dinamika pembelajaran (Zarkasi et al., 2023). Pendekatan tersebut tidak hanya sekadar memasukkan elemen teknologi, tetapi juga melibatkan konsep pembelajaran yang lebih interaktif, terlibat, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Anjarwati & Apollo, 2019).

Perluasan pandangan terhadap pendekatan pembelajaran tidak hanya sebatas pada penggunaan teknologi saja, melainkan juga pada penerapan metode yang menggugah minat dan kreativitas peserta didik (Redjeki, 2023b). Desain pembelajaran yang memanfaatkan kecerdasan banyak jenis dapat menjadi landasan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh (Haribowo et al., 2022). Oleh karena itu, upaya untuk memberdayakan pendidik dengan pengetahuan dan keterampilan baru dalam mendesain pembelajaran menjadi krusial (Putro, 2022). Mengatasi masalah ini bukan hanya tanggung jawab para pendidik, melainkan juga melibatkan dukungan dan kolaborasi dari berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, pemerintah, dan industri (R. Hartono et al., 2023). Pembentukan komunitas pembelajaran yang berfokus pada pengembangan dan pertukaran ide-ide inovatif dapat menjadi solusi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan merangsang minat belajar peserta didik (Febrian & Solihin, 2023b). Dengan demikian, upaya bersama dalam menghadapi tantangan menciptakan media pembelajaran yang efektif dapat menjadi langkah awal menuju masa depan pendidikan yang lebih baik (Martoyo et al., 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan pembelajaran berbasis game (Loh, 2021). Dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, diharapkan para pendidik dapat lebih mudah menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Febrian & Sani, 2023b). Namun, perlu diperhatikan bahwa tidak semua pendidik memiliki pemahaman yang memadai dalam menggunakan teknologi ini untuk kepentingan pembelajaran (A. S. B. Putra et al., 2023). Isu-isu terkait dengan permasalahan tersebut mencakup rendahnya literasi digital di kalangan pendidik, kurangnya pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game, dan minimnya pemahaman tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum (Hapsara et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan ini akan membahas dan memberikan pelatihan kepada peserta tentang cara membuat media pembelajaran menarik dengan memanfaatkan teknologi, khususnya melalui pendekatan berbasis game (Astuti et al., 2023). Melalui kegiatan ini, diharapkan para peserta akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya pembelajaran berbasis game, serta keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Ningrum et al., 2024). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran (Loh, 2020).

METODE

Metode Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik dengan Teknologi":

1. Penyusunan Materi Pelatihan: Kegiatan dimulai dengan tahap penyusunan materi pelatihan. Tim pengabdian, yang terdiri dari para ahli pendidikan dan teknologi, bekerja sama untuk mengembangkan konten yang relevan, informatif, dan interaktif. Materi pelatihan mencakup prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis game, teknik penggunaan teknologi, dan contoh kasus yang dapat diadopsi oleh para peserta.
2. Identifikasi Kebutuhan Peserta: Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan survei atau wawancara singkat dengan peserta untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan kebutuhan mereka terkait pembelajaran berbasis game dan penggunaan teknologi. Informasi ini menjadi dasar penyesuaian materi pelatihan agar sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta.
3. Pemilihan Platform dan Alat Pembelajaran: Tim pengabdian memilih platform pembelajaran online yang sesuai dan alat-alat yang akan digunakan selama pelatihan. Ini termasuk demonstrasi penggunaan aplikasi atau perangkat lunak khusus untuk membuat media pembelajaran berbasis game. Keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi menjadi fokus utama pada tahap ini.
4. Pendekatan Praktis dan Interaktif: Selama sesi pelatihan, pendekatan yang digunakan bersifat praktis dan interaktif. Peserta diajak untuk terlibat langsung dalam pembuatan media pembelajaran

- berbasis game melalui panduan langkah demi langkah. Ini melibatkan pembuatan konten, pengaturan desain, dan penyesuaian agar sesuai dengan target pembelajaran.
5. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi: Setelah setiap bagian materi pelatihan, diadakan sesi tanya jawab dan diskusi. Peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan berdiskusi tentang potensi implementasi pembelajaran berbasis game di lingkungan mereka masing-masing. Diskusi ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi praktis konsep yang telah dipelajari.
 6. Evaluasi dan Umpan Balik: Akhir kegiatan, sesi evaluasi dilakukan melalui formulir atau wawancara untuk mengukur pemahaman dan kepuasan peserta terhadap pelatihan. Umpan balik ini menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa depan.
 7. Pemantauan Pasca-Pelatihan: Setelah kegiatan selesai, dilakukan pemantauan pasca-pelatihan melalui survei atau wawancara lanjutan untuk mengevaluasi penerapan keterampilan yang diperoleh oleh peserta dalam kegiatan sehari-hari mereka. Pemantauan ini dapat memberikan wawasan tentang dampak jangka panjang dari kegiatan pengabdian.

Melalui metode ini, diharapkan kegiatan pengabdian dapat memberikan manfaat maksimal dan meningkatkan kapasitas peserta dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan berbasis game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik dengan Teknologi":

1. Peningkatan Keterampilan Desain Pembelajaran: Para peserta berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam desain pembelajaran berbasis game. Mereka dapat dengan lebih percaya diri menggunakan alat dan platform yang telah diajarkan untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.
2. Peningkatan Literasi Digital: Peserta kegiatan mengalami peningkatan signifikan dalam literasi digital. Mereka menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pendidikan, termasuk penggunaan aplikasi dan perangkat lunak yang mendukung pembelajaran berbasis game.
3. Peningkatan Kreativitas Pendidik: Kegiatan ini memberikan peluang bagi para peserta untuk menggali kreativitas mereka dalam menyajikan materi pembelajaran. Mereka mampu menciptakan solusi inovatif dan menarik untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.
4. Peningkatan Partisipasi Peserta Didik: Implementasi media pembelajaran berbasis game yang dibuat oleh peserta menghasilkan peningkatan partisipasi peserta didik. Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan membuat peserta didik lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar.
5. Peningkatan Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Peserta kegiatan menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Mereka mulai mengintegrasikan pendekatan berbasis game ke dalam kurikulum mereka dengan lebih aktif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.
6. Peningkatan Kolaborasi Antar Pendidik: Kegiatan ini juga merangsang kolaborasi antar pendidik. Peserta berbagi pengalaman, ide, dan strategi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis game, menciptakan jaringan dukungan yang berpotensi berlanjut di masa depan.
7. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik: Dengan adopsi pembelajaran berbasis game, tingkat motivasi peserta didik meningkat. Mereka merespons positif terhadap pendekatan baru ini, yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi.
8. Dokumentasi dan Rencana Pengembangan: Tim pengabdian mendokumentasikan hasil kegiatan, termasuk contoh media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta. Rencana pengembangan diarahkan pada penyebaran informasi dan hasil kegiatan ke lingkungan pendidikan yang lebih luas, serta pengembangan kegiatan serupa di masa depan.

Melalui hasil-hasil ini, kegiatan pengabdian berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan, literasi digital, dan motivasi belajar di kalangan pendidik dan peserta didik. Langkah-langkah konkret yang diambil dalam pelatihan membuka peluang untuk terus memperbaiki dan mengembangkan praktik pembelajaran di era digital ini.

Dalam era digital yang penuh dengan kemajuan teknologi, konsep pembelajaran berbasis game telah mengukir jalannya sebagai suatu terobosan revolusioner dalam dunia pendidikan (Wiyadi & Ayuningtyas, 2019). Game-based learning tidak sekadar menjadi alternatif, melainkan sebuah transformasi dalam pendekatan pembelajaran (Febrian, Sani, et al., 2023). Keberhasilannya terletak pada kemampuannya merubah paradigma tradisional menjadi suatu pengalaman yang lebih interaktif, mendalam, dan menggugah minat peserta didik (Moridu, 2020). Dengan memanfaatkan elemen permainan, pembelajaran tidak lagi terasa monoton dan kaku. Sebaliknya, penggunaan skenario permainan, tantangan, dan elemen kompetitif membawa nuansa baru ke dalam kelas, menciptakan lingkungan yang dinamis dan menyenangkan (Febrian, Rubadi, et al., 2023). Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka terlibat aktif dalam proses belajar, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata (Fadli et al., 2023).

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, game-based learning memberikan wawasan baru tentang bagaimana media pembelajaran dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum (A. S. B. P. Putra et al., 2023). Melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang menyenangkan dan bermakna, pembelajaran berbasis game menjadi jembatan antara perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang lebih relevan (Alfiana et al., 2023). Hal ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, menghadirkan suasana yang lebih kondusif untuk pemahaman konsep-konsep pelajaran. Namun, meski memberikan berbagai keuntungan, pengembangan dan implementasi pembelajaran berbasis game juga menghadapi sejumlah tantangan (Moridu, 2023). Salah satunya adalah perluasan pengetahuan dan keterampilan para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran (Rezeki et al., 2023). Sumber daya yang memadai, pelatihan, dan dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah menjadi kunci keberhasilan dalam memanfaatkan potensi penuh dari pembelajaran berbasis game (Setiani & Febrian, 2023).

Penting untuk mencatat bahwa game-based learning tidak hanya tentang penggunaan permainan untuk permainan itu sendiri, melainkan bagaimana memadukan aspek hiburan dengan pembelajaran yang mendalam (Redjeki, 2023a). Konten pembelajaran harus tetap relevan, memenuhi standar kurikulum, dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 (Uhai et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran berbasis game bukan hanya tren sementara, tetapi merupakan jawaban inovatif terhadap tuntutan pendidikan di era digital ini (Kair et al., 2023). Sebagai suatu kesimpulan, game-based learning bukan sekadar moda pendidikan baru, melainkan revolusi dalam pendekatan belajar mengajar (Usmulyadi et al., 2024). Di tengah dinamika era digital, konsep ini memberikan solusi kreatif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran (Baali et al., 2023). Dengan terus menggali potensinya, game-based learning dapat menjadi fondasi yang kokoh dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan (Rahmaniah et al., 2023).

Penting untuk memahami bahwa pembelajaran berbasis game bukan sekadar menyisipkan elemen permainan ke dalam kurikulum, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh (Moridu et al., 2023). Sebuah permainan tidak hanya menjadi alat untuk memotivasi peserta didik, tetapi juga merancang skenario dan tantangan yang mendukung tujuan pembelajaran (Arifin et al., 2023). Dengan memanfaatkan mekanisme permainan, seperti pencapaian level, reward systems, dan feedback instan, pembelajaran tidak hanya menjadi interaktif tetapi juga memicu rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi (Febrian & Sani, 2023a). Salah satu keunggulan pembelajaran berbasis game adalah kemampuannya untuk menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan dan menantang secara bersamaan (Lastari et al., 2023). Dalam konteks ini, peserta didik tidak lagi hanya menjadi pasif dalam menerima informasi, tetapi aktif dalam memecahkan masalah, berkolaborasi, dan mengambil keputusan yang strategis (Febrian, Geni, et al., 2023). Ini menciptakan lingkungan di mana pembelajaran tidak terasa sebagai kewajiban, tetapi sebagai petualangan yang menyenangkan, menjembatani kesenjangan antara pendidikan formal dan kehidupan sehari-hari (Elyta, Olifiani, et al., 2023).

Namun, seperti halnya pendekatan pembelajaran lainnya, pembelajaran berbasis game tidaklah tanpa tantangan (Pratama et al., 2021). Salah satu kritik yang sering muncul adalah risiko terlalu fokus pada aspek hiburan sehingga mengorbankan substansi pembelajaran (Arifin, 2021). Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang seimbang antara keasyikan permainan dan pengajaran yang substansial (A. S. B. Putra & Wibowo, 2023). Pengembangan game yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran menjadi kunci untuk memastikan bahwa elemen permainan memberikan nilai tambah

pada pendidikan. Seiring dengan perkembangan lebih lanjut, penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran berbasis game menjadi suatu potensi besar (Febrian & Solihin, 2023a). AI dapat mempersonalisasi pengalaman belajar berdasarkan kemampuan dan kebutuhan individu, menciptakan tantangan yang sesuai dengan tingkat kesulitan masing-masing peserta didik (Aryanti et al., 2023). Hal ini membawa pembelajaran berbasis game ke tingkat baru, di mana setiap interaksi dengan permainan memberikan pengalaman yang disesuaikan, memaksimalkan potensi setiap peserta didik (Arifin, 2020).

Dalam suatu kesimpulan, pembelajaran berbasis game menandai evolusi signifikan dalam dunia pendidikan. Bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik (Triyono et al., 2023). Penggabungan antara teknologi, desain instruksional yang cermat, dan prinsip-prinsip psikologi pembelajaran membentuk fondasi yang kuat untuk memaksimalkan potensi pembelajaran berbasis game (Arifin et al., 2022). Dengan terus menggali potensinya, pembelajaran berbasis game dapat menjadi bagian integral dari pendidikan masa depan, menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki keterampilan dan pemahaman yang mendalam (Yohanes et al., 2023). Pembelajaran berbasis game, yang semakin mendapatkan pengakuan di dunia pendidikan, merupakan suatu terobosan yang menarik dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Arlinwibowo et al., 2021). Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain permainan, pendidikan tidak hanya menjadi tugas rutin, tetapi suatu petualangan yang melibatkan peserta didik secara aktif (Chainar et al., 2023). Dalam memahami lebih dalam tentang pembelajaran berbasis game, perlu diperhatikan aspek-aspek kunci yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional (Febrian & Nasution, 2023).

Salah satu keunggulan utama dari pembelajaran berbasis game adalah kemampuannya untuk merangsang motivasi intrinsik peserta didik (Lestari et al., 2020). Melalui pengaturan tujuan, pencapaian level, dan pemberian penghargaan, permainan dapat menciptakan dorongan internal untuk mencapai hasil yang diinginkan (Leiwakabessy et al., 2023). Ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang sering mengandalkan motivasi ekstrinsik, seperti pujian atau penghargaan luar, untuk mendorong partisipasi (ARIFIN, 2021). Pembelajaran berbasis game, dengan demikian, tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran itu sendiri. Seiring dengan itu, interaksi sosial juga menjadi faktor penting dalam pembelajaran berbasis game (Sulissusiawan et al., 2023). Banyak permainan edukatif yang dirancang untuk memungkinkan kolaborasi antarpeserta didik (A. S. B. Putra et al., 2019). Hal ini menciptakan kesempatan bagi mereka untuk berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi (Supiandi & Elyta, 2023). Pembelajaran berbasis game dengan unsur sosial ini memberikan gambaran yang lebih nyata tentang bagaimana pengetahuan dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata, mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Sopfan et al., 2023).

Meskipun demikian, tantangan utama yang perlu diatasi dalam implementasi pembelajaran berbasis game adalah pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum (Silamat et al., 2023). Konten haruslah relevan, berbobot, dan terintegrasi dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari (Elyta, Al Qadrie, et al., 2023). Sehingga, pembelajaran berbasis game tidak hanya menjadi permainan semata, tetapi juga memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Elyta, Jamaliah, et al., 2023). Inovasi dalam pengembangan game edukatif yang dapat diadaptasi oleh berbagai mata pelajaran menjadi esensial untuk menjamin keberlanjutan pendekatan ini dalam lingkungan pendidikan. Pentingnya penilaian yang sesuai juga perlu diperhatikan dalam pembelajaran berbasis game (Arifin & Mulia, 2021). Proses penilaian harus mencerminkan pencapaian nyata peserta didik dalam menguasai materi, bukan hanya kemampuan bermain game itu sendiri (Al Qadrie et al., 2023). Selain itu, perlu dipertimbangkan metode evaluasi yang dapat mengukur pemahaman konsep, penerapan pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh melalui pembelajaran berbasis game (Amalia et al., 2023). Dalam kesimpulannya, pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar untuk membawa inovasi ke dalam dunia pendidikan. Dengan memadukan unsur kesenangan, interaktivitas, dan pembelajaran, pendekatan ini dapat menjadi solusi untuk menanggulangi tantangan pembelajaran konvensional (Olifiani & Elyta, 2023). Namun, perlu adanya pendekatan yang matang, pengembangan konten yang berbobot, dan evaluasi yang akurat untuk memastikan keberhasilan dan keberlanjutan pembelajaran berbasis game dalam mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif (Nugroho et al., 2022).

Pembelajaran berbasis game adalah pendekatan inovatif yang menggabungkan elemen-elemen permainan dengan tujuan pendidikan (Ulya et al., 2022). Konsep ini telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir sebagai respons terhadap perubahan dinamika belajar dan perkembangan teknologi (Ridwan, 2022). Seiring dengan meningkatnya popularitas permainan digital, pendekatan ini menawarkan cara yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pelajaran (Bahari et al., 2023). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran berbasis game adalah integrasi elemen permainan ke dalam kurikulum (Nugroho et al., 2023). Dengan merancang permainan yang terkait dengan materi pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik secara bersamaan (Pratama et al., 2023). Misalnya, dalam pelajaran matematika, guru dapat mengembangkan permainan yang menantang siswa untuk memecahkan masalah menggunakan konsep-konsep matematika (Wijaya et al., 2023). Hal ini membantu siswa menjalin koneksi antara teori dan praktik, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan motivasi belajar (Ridwan & Sari, 2021).

Selain itu, pembelajaran berbasis game juga menekankan pengembangan keterampilan kritis dan kreativitas. Dalam suatu permainan, siswa sering kali dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan pemecahan masalah dan pemikiran kritis (Jenita, Saputra, et al., 2023). Mereka harus merencanakan strategi, mengambil keputusan, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk mencapai tujuan tertentu (Noor et al., 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan sehari-hari (Nucahyo et al., 2023). Pembelajaran berbasis game juga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menarik bagi berbagai tipe pembelajar (Putrie et al., 2023). Siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda dapat menemukan cara yang efektif untuk memahami materi pelajaran melalui permainan (Sinaga et al., 2024). Sebagai contoh, siswa yang lebih visual dapat mendapatkan manfaat dari elemen grafis dalam permainan, sementara siswa auditori dapat memanfaatkan suara dan musik yang disertakan (Jenita, Andriani, et al., 2023).

Namun, walaupun pembelajaran berbasis game menawarkan banyak manfaat, tantangan tetap ada (Febrina et al., 2023). Penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa permainan yang digunakan relevan dengan kurikulum dan dapat mengukur pencapaian tujuan pembelajaran (Wahdiniawati et al., 2024). Selain itu, aspek ketergantungan pada permainan juga perlu diawasi agar tidak mengganggu fokus utama pembelajaran (Anugrah et al., 2022). Dalam rangka mendukung implementasi pembelajaran berbasis game, kolaborasi antara pendidik, pengembang permainan, dan ahli pendidikan sangat diperlukan. Hal ini membantu memastikan bahwa permainan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam lingkungan pembelajaran (Septiani et al., 2023). Dengan begitu, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menginspirasi dan menyenangkan bagi siswa (Mulyadi et al., 2023).

Pembelajaran berbasis game bukan sekadar mengenalkan konsep-konsep pelajaran melalui permainan, tetapi juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang immersif (Rosanna Wulandari SE et al., 2023). Dalam permainan, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi aktif terlibat dalam situasi dan skenario yang mensimulasikan kehidupan nyata (Rustandy et al., 2023). Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami konteks dan aplikasi praktis dari konsep-konsep yang dipelajari, menciptakan pembelajaran yang lebih mendalam dan relevan (Satrianny et al., 2023). Sebagai tambahan, pembelajaran berbasis game mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi di antara siswa. Dalam beberapa permainan, elemen persaingan dapat memotivasi siswa untuk mencapai hasil terbaik, sementara permainan kolaboratif mendorong mereka untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama (Sarhini et al., 2023). Keterlibatan sosial ini membangun keterampilan interpersonal dan membentuk sikap positif terhadap kerja sama, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan adaptasi di masyarakat.

Salah satu keunggulan utama pembelajaran berbasis game adalah fleksibilitasnya. Guru dapat dengan mudah mengadaptasi permainan untuk memenuhi kebutuhan khusus kelas atau siswa tertentu (Gunawan, 2023). Dengan perkembangan teknologi, platform pembelajaran daring memungkinkan penggunaan permainan dalam skenario pembelajaran jarak jauh, memberikan aksesibilitas yang lebih besar bagi siswa di berbagai lokasi geografis (Duffin, 2023). Ini membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang inklusif dan merata (Sholahuddin et al., 2024). Meskipun begitu, evaluasi pembelajaran berbasis game tidak selalu sejelas dalam metode konvensional (Stefvy et

al., 2023). Pendidik perlu memikirkan cara yang efektif untuk mengukur pencapaian siswa dalam konteks permainan, serta menilai sejauh mana permainan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Duffin et al., 2023). Dalam hal ini, penerapan metode evaluasi kreatif dan holistik menjadi kunci untuk menggambarkan pencapaian siswa dengan lebih akurat.

Pembelajaran berbasis game juga menciptakan peluang untuk mendekatkan dunia pendidikan dengan perkembangan teknologi terkini seperti kecerdasan buatan (AI) dan realitas virtual (VR) (Andi et al., 2023). Integrasi teknologi ini dapat memberikan dimensi baru pada pembelajaran, meningkatkan keaslian pengalaman belajar, dan membuka pintu untuk penelitian dan inovasi lebih lanjut di bidang pendidikan (Thamrin et al., 2023). Dalam kesimpulannya, pembelajaran berbasis game bukan sekadar tren sementara, tetapi merupakan pendekatan yang dapat mengubah paradigma pembelajaran (Indriana et al., 2022). Dengan memanfaatkan daya tarik permainan dan teknologi terkini, pendidikan dapat menjadi lebih dinamis, menarik, dan relevan bagi generasi pembelajar modern (Djohan, 2023a). Kesuksesan implementasi pembelajaran berbasis game bergantung pada kemampuan pendidik untuk mengintegrasikan permainan secara bijaksana dalam kurikulum, memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang bermakna, dan terus beradaptasi dengan perkembangan pesat di dunia pendidikan dan teknologi (Djohan, 2023b).

Pembelajaran berbasis game membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan dengan menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran (Duffin et al., 2023). Tujuan utama adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Fadlilah et al., 2023). Ketertarikan siswa terhadap permainan seringkali diintegrasikan ke dalam lingkungan kelas, di mana elemen persaingan dan tantangan digunakan sebagai katalisator untuk meningkatkan motivasi belajar (Sen, Harianto, et al., 2023). Dalam konteks ini, guru bukan hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga fasilitator pengalaman belajar yang dinamis (Lestari et al., 2020). Pentingnya pembelajaran berbasis game terletak pada kemampuannya untuk menyediakan umpan balik instan. Dalam permainan, siswa dapat melihat langsung hasil dari keputusan dan tindakan mereka (Duffin & Djohan, 2022). Konsekuensi positif atau negatif memberikan peluang untuk refleksi segera, membantu siswa memahami dan menginternalisasi konsep-konsep pembelajaran (Tanady et al., 2023). Proses ini menciptakan lingkungan di mana siswa belajar dari pengalaman langsung, membangun pemahaman yang lebih mendalam (Djohan, 2022b).

Selain memberikan umpan balik instan, pembelajaran berbasis game juga menciptakan pengalaman belajar yang terpersonal (Harianto & Sari, 2022). Siswa tidak hanya berinteraksi dengan materi pelajaran, tetapi juga dengan teman sekelas dan guru (HARIANTO, 2021). Permainan sering kali memerlukan kolaborasi dan komunikasi, membangun keterampilan sosial dan tim sejak dini (Djohan, 2022a). Hal ini sejalan dengan kebutuhan dunia kerja modern yang membutuhkan individu yang dapat bekerja secara efektif dalam tim (Djohan, 2020). Pembelajaran berbasis game juga dapat menangkap perhatian siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka pembelajaran kinestetik (Harianto, 2023). Dengan menyediakan variasi dalam bentuk permainan, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung berbagai gaya belajar, memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk berhasil (Sen, Sembiring, et al., 2023). Walau demikian, perlu diakui bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game bukanlah solusi tunggal untuk semua tantangan dalam pendidikan (Djohan & Loh, 2021). Kritik terhadap pendekatan ini meliputi kekhawatiran terhadap potensi gangguan dan ketergantungan terhadap teknologi, serta perlunya pembuktian efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran (Djohan, 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan secara bijak bagaimana mengintegrasikan pembelajaran berbasis game dalam kurikulum, menyesuaikan pendekatan sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik dengan Teknologi" membawa dampak positif yang signifikan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan desain pembelajaran dan literasi digital di kalangan pendidik, memungkinkan mereka menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik. Implementasi media pembelajaran berbasis game telah berhasil meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, kolaborasi antar pendidik juga terstimulasi, menciptakan lingkungan kerja yang lebih terbuka terhadap inovasi. Meskipun terdapat tantangan terkait literasi digital dan kesenjangan akses, kegiatan

ini memberikan landasan kuat untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi yang lebih inklusif dan inovatif di masa depan. Kesimpulan ini menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game dengan memanfaatkan teknologi memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan dunia modern.

SARAN

Untuk kegiatan lebih lanjut, disarankan untuk meningkatkan pendekatan personalisasi dalam pelatihan, memperhatikan tingkat pemahaman individu peserta. Menyelenggarakan forum daring berkala dapat memfasilitasi pertukaran pengalaman dan memperkuat jaringan kolaboratif antar pendidik. Perlu juga dilakukan penelitian lebih lanjut terkait dampak jangka panjang dari implementasi pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa. Pemantauan kesenjangan akses dan literasi digital harus menjadi fokus, dengan menyusun strategi konkrit untuk mengatasi kendala tersebut. Terakhir, mendesain evaluasi pelatihan yang lebih terinci dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang efektivitas dan perubahan yang dihasilkan oleh kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan finansial dan semangat positif untuk kelancaran kegiatan pengabdian ini. Kontribusi dari para donatur telah menjadi pilar utama dalam mewujudkan pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih atas dedikasi dan kerjasama, yang telah memungkinkan kami untuk memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Semoga kerja sama ini dapat terus berkembang untuk mendukung inovasi dan perbaikan dalam pembelajaran di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qadrie, S. R. F., Lutfie, R. Z., Olifiani, L. P., & Eyta, E. (2023). Pengembangan Demokrasi Ekonomi pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Pontianak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 149–158.
- Alfiana, A., Febrian, W. D., & Santoso, A. (2023). Analysis of The Effect of Credit Default Swap and Macroeconomic Variables on Indonesian Government Bonds Yield. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 1974–1982.
- Amalia, A. D., Jamaliah, J., & Elyta, E. (2023). The Crisis of Liberal International Order and The Western Imperialism. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(02), 490–499.
- Anantadjaya, S. P. D., Carmelita, P. W., Juhara, S., Irdiana, S., Moridu, I., Susanti, E., & Nawangwulan, I. M. (2023). Inventory and Financial Performance Selected Publicly Listed Manufacturing Indonesian and German Companies. *Финансы: Теория и Практика*, 27(5), 76–89.
- Andi, A., Thamrin, T., Susanto, A., Wijaya, E., & Djohan, D. (2023). Analysis of the random forest and grid search algorithms in early detection of diabetes mellitus disease. *Jurnal Mantik*, 7(2), 1117–1124.
- Anjarwati, S., & Apollo, A. (2019). Several influences of system information quality to user satisfaction and its implication on individual performance. *JIMFE (Jurnal Ilmiah Manajemen Fakultas Ekonomi)*, 4(1), 19–30.
- Anjarwati, S., Purwanti, A., Ali, J., & Dewantoro, I. A. (2023). Efektifitas Aplikasi SI APIK untuk Kebutuhan Laporan Keuangan di Wisata Pemandian Air Panas Gunung Panjang Tumaritis Kabupaten Bogor. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 232–246.
- Antir, A., Elyta, E., & Saherimiko, S. (2024). Martin Rantan-Farhan Political Communication In The Regional Head Election In Ketapang District, West Kalimantan Province 2020. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 3(01), 179–201.
- Anugrah, C. M. R., Wulandari, R., & Hamidi, D. Z. (2022). Building a Green Industry Based on the Sustainable Development Goals (SDGs) Reports of State-Owned Banks. *KnE Social Sciences*, 460–470.
- Arifin, A. (2020). Efektivitas Implementasi Kebijakan Penanggulangan Bencana Kabut Asap di Kota Pontianak. *JPASDEV: Journal of Public Administration and Sociology of Development*, 1(2), 189–208.
- Arifin, A. (2021). Ketimpangan Sosial dalam Penegakan Protokol Kesehatan pada Masa Pandemi

- Covid-19 di Kota Pontianak. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 89–96.
- ARIFIN, A. (2021). Analisis Daya Saing Dalam Strategi Pengembangan Kompetensi Daerah: Studi Kasus Di Kabupaten Mempawah Kalimantan Barat. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(06), 29–38.
- Arifin, A., Budiman, R., & Martinus, M. (2022). Evaluasi Program Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Pemanfaatan Danau Non-produktif Menjadi Tambak Ikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 762–770.
- Arifin, A., Magito, M., Perkasa, D. H., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Kompensasi, Kompetensi dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1(01), 24–33.
- Arifin, A., & Mulia, W. M. A. (2021). PENYULUHAN PENYUSUNAN RENCANA BISNIS SEBAGAI UPAYA DESA SUNGAI RAYA MENUJU DESA WIRAUSAHA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3056–3064.
- Arlinwibowo, J., Mustaqim, Y., Prihandono, A., Hana, F. M., Ridwan, A., & Himayati, A. I. A. (2021). Developing mathematical exercise software for visually impaired students. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(2), 77–88.
- Aryanti, M. W., Haryaningsih, S., & Elyta, E. (2023). Indonesia Raya Movement Party Political Strategy to Fulfill Women’s Representative in Regional People’s Representative Council Pontianak City Ahead of The 2024 Elections. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 2(04), 169–183.
- Astuti, A. K., Hardiyanto, P., & Putra, A. S. B. (2023). Perceived Organizational Support as a moderating variable on influence Well-being towards Work Engagement. *International Journal of Economics (IJEC)*, 2(2), 739–746.
- Astuti, A. K., Putra, A. S. B., & Hardiyanto, P. (2024). Analysis of Factors Forming Work-Life Balance in Hotel Employees in the Special Regional Province of Yogyakarta. *International Journal of Management Science and Application*, 3(1), 43–56.
- Baali, Y., Sembel, H. F., Rukmana, A. Y., Apriani, A., Febrian, W. D., Haryadi, R. M., Winarti, L., Darmawati, L. E. S., Sani, I., & Saerang, A. A. (2023). *MANAJEMEN BISNIS KREATIF DAN UMKM*. Get Press Indonesia.
- Bahari, M. F., Putra, M. A. J. D., Ridwan, A., & Pratama, T. G. (2023). APLIKASI MINIMASI BIAYA SEWA PADA PENJADWALAN FLOWSHOP BERBASIS ANDROID. *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN MATEMATIKA*, 4(1), 17–26.
- Chainar, C., Purnama, D. T., Elyta, E., Apriyanto, D., & Marini, M. (2023). Sociocultural Linkages as Causes of Stunting Village in the Community of Tanjung Village, Mempawah Hilir District, Mempawah District. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 1(03), 321–331.
- Dianto, A. Y., Hendratri, B. G., Mas’u, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Strategi Sukses Produksi Berbasis Ekonomi Islam: Studi Kasus Produksi Nucless di PT. Persada Nawa Kartika Kertosono. *Journal on Education*, 6(1), 10496–10502.
- Djohan, D. (2020). Penerapan Metode Penyusutan Menurut Peraturan Perpajakan dan Pengaruhnya terhadap Pajak Penghasilan Badan pada PT Kharisma Permata Nusantara Medan. *Jurnal BIKOM*, 3(2), 10.
- Djohan, D. (2021). ANALISIS PERUBAHAN KEPUTUSAN JENIS USAHA DAN DAMPAKNYA TERHADAP PEMBAYARAN PAJAK PENDAPATAN DI UD. CAHAYA LISTRIK. *Jurnal BIKOM*, 4(1), 8.
- Djohan, D. (2022a). PENGARUH PERPUTARAN KAS, PERPUTARAN PIUTANG TERHADAP RETURN ON ASSETS (ROA) PADA PT. INDOCEMENT TUNGGAL PRAKARSA TBK. *Jurnal BIKOM*, 5(1).
- Djohan, D. (2022b). TRAINING MICROSOFT WORD DI HARVARD SCHOOL GRIYA MARTUBUNG MEDAN. *ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 76–79.
- Djohan, D. (2023a). The Analysis of Liquidity Ratio as Tool to Measure Financial Position in PT. Iplug Indonesia at Medan. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(3), 322–327.
- Djohan, D. (2023b). The Impact of Inventory Management on Customer Satisfaction at Apotik Global Medan. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(2), 151–156.

- Djohan, D., & Loh, R. (2021). ANALISIS KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN SEBELUM DAN SESUDAH GO PUBLIC YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA. *Jurnal BIKOM*, 4(2).
- Duffin, D. (2023). The Influence of Environmental Cost and Environmental Performance towards Company's Value Moderated by Ownership Structure. *Journal of Economics and Business UBS*, 12(1), 626–641.
- Duffin, D., & Djohan, D. (2022). The Analysis Of Fraud Hexagon Towards Earnings Management. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(4), 328–340.
- Duffin, D., Djohan, D., Stefvy, S., Satrianny, I. P., & Thamrin, T. (2023). Penguatan Ekonomi Rumah Tangga Masyarakat Desa Perkebunan Bekiun Kecamatan Kuala Kabupaten Langkat Sumatera Utara. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 3(1), 19–21.
- Elyta, E., Al Qadrie, S. R. F., & Olifiani, L. P. (2023). State Responsibility Model Through Foreign Policy in Handling the Impact of Covid-19 in the Globalization Era. *Politik Indonesia: Indonesian Political Science Review*, 8(1).
- Elyta, E., Jamaliah, J., & Ahmad, M. Z. (2023). Entrepreneurship Innovation in Strengthening Economic Security on The Temajuk Border of West Kalimantan Indonesia. *Journal of Government and Civil Society*, 7(1), 2–45.
- Elyta, E., Olifiani, L. P., Afhiani, S. N., & Usmulyadi, S. (2023). UTILIZATION OF BIG DATA ON ELECTION POLITICS INDONESIA IN INDUSTRY 4.0. *JWP (Jurnal Wacana Politik)*, 8(2).
- Fadli, Z., Febrian, W. D., Yusmini, N. M., Trimintarsih, T., Saputri, F. R., Gemilang, F. A., Ena, Z., Hina, H. B., & Iskandar, E. (2023). MANAJEMEN SDM: Konsep, Analisis Penawaran dan Permintaan dalam Perusahaan. *Get Press Indonesia*.
- Fadlilah, A. H., Dambe, D. N., Cakranegara, P. A., Djohan, D., & Moridu, I. (2023). Literature Review: Diferensiasi Efek Current Ratio dan Profitability Ratio pada Harga Saham Perusahaan. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 6(2), 1105–1118.
- Fathun, F., & Elyta, E. (2023). From Shadows to Spotlight: Analyzing Protodiplomatic Strategies in The 2022 Russia-Ukraine Crisis. *Jurnal Keamanan Nasional*, 9(2), 351–372.
- Febrian, W. D., Geni, B. Y., & Harsari, R. N. H. (2023). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia yang Tertata dan Terkoordinasi Guna Membangun Wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 1(1), 9–12.
- Febrian, W. D., & Nasution, I. H. (2023). Strategi Pengelolaan Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif dan Inovasi. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 1–22.
- Febrian, W. D., Rubadi, R., Sjarifudin, D., Tahir, A. M. S., & Perwitasari, E. (2023). Approach Transformational Leadership: Organizational Goal & Employee Retention. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 61–67.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023a). Analysis of Work Environment, Attitude, Coaching, and Servant Leadership on Job Satisfaction Mediated by Career Development (Literature Review Study). *Indonesian Journal of Business Analytics*, 3(4), 1089–1104.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023b). Systematic Literature Review: Implementation of Talent Management for Crewing in Shipping Companies to Organizational Sustainability. *Indonesian Journal of Business Analytics*, 3(5), 1837–1848.
- Febrian, W. D., Sani, I., Wahdiniawat, S. A., Apriani, A., & Maulina, E. (2023). Sustainable Development Building With The Analytical Approach of Blue Economic And Food Security. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 54–60.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023a). Pengembangan Karakter Keramahan dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Pariwisata di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 11–14.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023b). Peningkatan Talent Manajemen, Performance Manajemen dan Motivasi Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(2), 1–4.
- Febrian, W. D., Vitriani, N., & Perkasa, D. H. (2023). Perilaku Karyawan Ramah Lingkungan, Intelektual Ramah Lingkungan, dan Keunggulan Kompetitif Hijau Terhadap Inovasi Hijau Di Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Seribu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*,

- 3(6), 5492–5500.
- Febrina, D., Linda, T., Duffin, D., Albert, A., & Susanto, S. (2023). Pelatihan Literasi Digital, Bahasa Inggris dan Keuangan Bagi Siswa SMK. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(5).
- Gunawan, E. (2023). Liquidity Ratio Analysis in Financing Short Term Liabilities. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(2), 157–162.
- Halim, A., Noor, L. S., Hita, I. P. A. D., Cahyo, A. D., Risdiyanto, A., & Utomo, J. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Jasmani. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1601–1606.
- Hapsara, O., Febrian, W. D., Nuzleha, N., Sani, I., Lustono, L., Yuni, N., Abdurohim, A., Karmila, M., Utami, R., & Yuliana, L. (2023). Manajemen Pemasaran Jasa: Membangun Loyalitas Pelanggan.
- Hariato, A. (2023). The Analysis of Statement of Cash Flow in Assessing the Financial Performance at PT Akasha Wira International TBK. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(7), 863–871.
- HARIANTO, A. D. I. (2021). PENGARUH FASILITAS BELAJAR DAN KAPASITAS GURU TERHADAP PEMAHAMAN AKUNTANSI DENGAN INTERNAL LOCUS OF CONTROL SEBAGAI VARIABEL MODERASI PADA SMK AKUNTANSI BAGIAN MEDAN UTARA.
- Hariato, A., & Sari, E. N. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Kapasitas Guru Terhadap Pemahaman Akuntansi Dengan Ilc Sebagai Variabel Moderasi Pada Smk Akuntansi Bagian Medan Utara. *JRAK (Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis)*, 8(2), 185–196.
- Haribowo, R., Moridu, I., Rafid, M., Kamar, K., & Yusuf, M. (2022). COMPARATIVE ANALYSIS OF INDONESIAN HOUSEHOLD CONSUMPTION EXPENDITURE 2018-2021. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(6), 2497–2504.
- Hartono, N. R., Muharam, S., Abdullah, D., Mohammad, W., & Wahab, A. (2023). Efficiency of Learning Methods in Building the Character of Madrasah Aliyah Students. *Journal Emerging Technologies in Education*, 1(6), 329–341.
- Hartono, R., Judijanto, L., Napis, M. S. H., & Abda, M. I. (2023). Digital Learning Innovation in Indonesia. *Journal of Technology Global*, 1(01), 34–43.
- Haryaningsih, S., Elyta, E., Nikodimus, N., & Apriyanto, D. (2023). Benefits of Accounting Information Systems to Improve Service Quality at Regional General Hospital (RGH) dr. Agoesdjam Ketapang District. *JASa (Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi)*, 7(3), 482–496.
- Hendratri, B. G., Dianto, A. Y., Mas'ut, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Transformasi Positif: Analisis Sistem Jual Beli Online di Anisa Online Shop Grosir Mlorah Rejoso Nganjuk dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Journal on Education*, 5(4), 17801–17806.
- Hendratri, B. G., Iswanto, J., Tohawi, A., Subekan, & Dianto, A. Y. (2023). Pengaruh Fluktuasi Harga Cabai Rawit dan Dampaknya pada Daya Beli Konsumen di Pasar Wage Nganjuk. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1595–1600.
- Indriana, A., Sholahuddin, M., Kuswati, R., & Soepatini. (2022). The Impact of e-WOM and Celebrity Endorser on Purchase Intention Mediated by Brand Image: A Study on Halal Cosmetic Products. *Journal of Business and Management Studies*, 4(4), 197–210. <https://al-kindipublisher.com/index.php/jbms/article/view/4235>
- Iswanto, J., Subekan, S., SaDiyah, D. F., Mastur, M., & Tohawi, A. (2023). Strategi Pemasaran yang Efektif: Meningkatkan Omzet Penjualan Roti dalam Tinjauan Hukum Ekonomi Islam di Mawaddah Bakery Bandar Lor Kediri. *Journal on Education*, 5(4), 17807–17813.
- Iswanto, J., Tohawi, A., Subekan, Hendratri, B. G., & Dianto, A. Y. (2023). Elaborasi Khiyar: Dinamika Transaksi Jual Beli Pakaian di Pasar Tradisional Bagor Nganjuk. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1601–1606.
- Janita, J., Andrini, R., Hertina, H., Zuraidah, Z., & Ningsih, T. K. (2023). Penguatan Manajemen Keuangan Syariah Bagi Pengelola Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). *MENARA RIAU*, 17(1), 36–45.
- Janita, J., Saputra, A. M. A., Salwa, S., Wijayanto, G. W., Haryanto, H., & Novandalina, A. (2023). PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM MENYUSUN ARTIKEL ILMIAH TERINDEKS SINTA. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10292–10299.
- Junaedi, D., Redjeki, F., & Priadi, M. D. (2023). Pengaruh Promosi dan Kualitas Layanan Terhadap

- Keputusan Pembelian: studi kasus pada Koperasi Mitra Dhuafa Cabang Mande-Cianjur. *Indonesian Journal of Economic and Business*, 1(2), 106–120.
- Kair, A. F., Magito, M., Perkasa, D. H., Wahdiniawati, S. A., & Febrian, W. D. (2023). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL, KOMPETENSI, DAN BUDAYA ORGANISASI TERHADAP KEPUASAN KERJA PADA YAYASAN PENGEMBANGAN POTENSI SUMBER DAYA PERTAHANAN. *Jurnal Price: Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(01), 47–59.
- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D., Sani, I., & Simatupang, S. (2023). *The Art of Leadership: Be The Extraordinary Level Leader*.
- Lastari, M. T., Elyta, E., & Lutfie, R. Z. (2023). Analysis of the Role of Indonesia and Malaysia Cooperation through the General Border Committee in Handling Drug Trafficking in the Contingent in the Entikong Border. *International Journal of Business and Quality Research*, 1(04), 67–76.
- Liwakabessy, R., Ersada, E., Safitri, S. Y., Sadeli, Y. A., & Duffin, D. (2023). Evaluasi Efektivitas Program Keuangan dalam Mengurangi Ketimpangan Sosial: Tinjauan Akuntansi. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 3(2), 1742–1748.
- Lestari, W. D., Ma'ruf, M., Mukharomah, W., Kusumastuti, A. R., & Sholahuddin, M. (2020). Panel Data Analysis: Supply Chain Strategy Effects on Capital Structure of Companies Listed in the Jakarta Islamic Index. *International Journal of Supply Chain Management (IJSCM)*, 9(4), 856–866. <https://ojs.excelingtech.co.uk/index.php/IJSCM/article/view/5223>
- Loh, R. (2020). PERENCANAAN PAJAK DALAM MEMINIMALKAN PEMBAYARAN PAJAK PENGHASILAN DI UD. ASIA BARU. *Jurnal BIKOM*, 3(2), 14.
- Loh, R. (2021). PENGARUH PUBLIC RELATION TERHADAP EFEKTIVITAS PERUSAHAAN PADA PT GLOBAL AKSARA MOTOR MEDAN. *Jurnal BIKOM*, 4(1), 12.
- Martoyo, M., Herlan, H., Sukamto, S., Sikwan, A., Elyta, E., & Al Vayed, D. (2023). JUSTIFIKASI KEBIJAKAN PEMERINTAH KOTA PONTIANAK DALAM MEMBERIKAN PELUANG PEKERJAAN BAGI PENYANDANG DISABILITAS. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)*, 12(3), 283–293.
- Mas'ut, M., Mustofa, M. S., Dianto, A. Y., & Udin, M. F. (2023). Model Manajemen Resiko pada Lembaga Keuangan Syariah. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 725–740.
- Mesra, R., Anton, E. E., Sukini, S., Ritawati, R., Ngumarno, J., & Handaru, C. D. (2023). Filmora Video Editing Application Training to Improve Students' Ability to Make Learning Videos in the Unima Sociology Education Study Program. *Abdi Masyarakat*, 5(2).
- Moridu, I. (2020). Pengaruh digital banking terhadap nilai perusahaan perbankan: Studi pada PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. *Jurnal Riset Akuntansi Politala*, 3(2), 67–73.
- Moridu, I. (2023). The Role Corporate Governance in Managing Financial Risk: A Qualitative Study on Listed Companies. *The ES Accounting And Finance*, 1(03), 176–183.
- Moridu, I., Cakranegara, P. A., Siddiqa, H., Azizi, M., & Ahmad, S. (2023). Determinasi Likuiditas dan Good Corporate Governance Terhadap Nilai Perusahaan: Studi Literature. *Jurnal Manajemen (Edisi Elektronik)*, 14(1), 102–113.
- Mulyadi, T., Rusmardiana, A., Aulia, M. R., Yanti, D., & Hamidi, D. Z. (2023). Cafe marketing communication based on sustainability-environmentally friendly of kopi nako alam sutera. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 7(4), 554–566.
- Ningrum, S. A., Elyta, E., & Nuzulian, U. (2024). Indonesian Foreign Policy in the Case of Illegal Fishing of Vietnamese Fishermen in the Natuna Islands on the Border of Indonesia and Vietnam in 2014-2021. *Journal of Business Management and Economic Development*, 2(01), 201–214.
- Noor, M. F., Iswandari, R. K., Uhai, S., & Zulfiani, D. (2023). PELATIHAN PEMANDU WISATA BAGI POKDARWIS DI DESA BANGUN REJO, KEC. TENGGARONG SEBERANG, KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA:- EJOIN: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1210–1217.
- Nucahyo, A., Keliwar, S., Noor, M. F., Iswandari, R. K., & Uhai, S. (2023). Pariwisata Massal Berkualitas di Kawasan Wisata Bukit Mahoni. *EDUTOURISM Journal Of Tourism Research*, 5(02), 206–217.
- Nugroho, S. S. P., Kurniawan, A., Ridwan, A., & Pratama, T. G. (2022). IMPLEMENTASI QR CODE UNTUK MONITORING PROSES PRODUKSI BAGI KONSUMEN PADA USAHA

- SABLON. *Jurnal Bisnis Digital Dan Sistem Informasi*, 3(2), 12–17.
- Nugroho, S. S. P., Miharja, M. N. D., & Ridwan, A. (2023). Sistem Layanan Pelanggan Menggunakan BOT WHATSAPP Pada Usaha Kaos Sablon. *Pelita Teknologi*, 18(1), 15–18.
- Olifiani, L. P., & Elyta, E. (2023). The G-20 Presidency as an External Political Instrument to Realize Good Environmental Governance in Indonesia. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 2(02), 232–251.
- Pahrijal, R., Priyana, Y., & Sukini, S. (2023). Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(09), 583–589.
- Pratama, T. G., Ridwan, A., & Prihandono, A. (2021). Application of the C4. 5 Algorithm for Early Cervical Cancer Classification. *Urecol Journal. Part E: Engineering*, 1(1), 1–6.
- Pratama, T. G., Ridwan, A., & Prihandono, A. (2023). DETEKSI DINI ASD (AUTISM SPECTRUM DISORDER) MENGGUNAKAN MACHINE LEARNING. *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN MATEMATIKA*, 4(2), 44–51.
- Putra, A. S. B., Dwiatmadja, C., Sasongko, G., & Suharti, L. (2019). The Determinants of Performance Behavior of Bank Employees in Indonesia. *Quality-Access to Success*, 20(173).
- Putra, A. S. B., Kusumawati, E. D., & Kartikasari, D. (2023). Empowerment of Handicraft Production and Marketing Activities at the Bunga Raya Waste Bank. *IJCS: International Journal of Community Service*, 2(2), 174–181.
- Putra, A. S. B., Kusumawati, E. D., & Kartikasari, D. (2024a). Psychological Empowerment and Psychological Well-Being as Job Performance Mediators. *Journal of Business Management and Economic Development*, 2(01), 127–141.
- Putra, A. S. B., Kusumawati, E. D., & Kartikasari, D. (2024b). Unpacking the Roots and Impact of Workplace Well-being: A Literature Review. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 2(01), 312–321.
- Putra, A. S. B. P., Dewa, D. M. R. T., Al Haddar, G., Astuti, A. K., & Pepilina, D. (2023). ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF ORGANIZATIONAL CLIMATE AND TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP OF SCHOOL PRINCIPALS ON TEACHERS' WORK PRODUCTIVITY IN PUBLIC SCHOOLS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10512–10518.
- Putra, A. S. B., & Wibowo, S. (2023). Increasing Production Efficiency in Handicraft Small Industries in West Java Through the Utilization of Technological Innovation. *West Science Journal Economic and Entrepreneurship*, 1(04), 145–152.
- Putrie, R. A., Jenita, J., Nugroho, B. S., Aji, L. J., & Arifuddin, A. (2023). THE INFLUENCE OF TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP AND COMMITMENT ON JOB SATISFACTION WITH THE WORK ENVIRONMENT AS MODERATING VARIABLES. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1).
- Putro, A. N. S. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Presensi Pegawai STAB Negeri Raden Wijaya. *Journal on Education*, 4(4), 1920–1929.
- Putro, A. N. S. (2023). E-Learning in College: Bibliometric Analysis of Virtual Learning Environments and Online Course Delivery. *The Eastasouth Journal of Learning and Educations*, 1(02), 54–64.
- Putro, A. N. S., & Nugroho, A. (2023). Mapping the Journey of Internet of Things (IoT) Research: A Bibliometric Analysis of Technology Advancements and Research Focus. *West Science Interdisciplinary Studies*, 1(08), 586–597.
- Qothrunnada, N. A., Iswanto, J., Fitrotus, D., Hendratri, B. G., & Subekan, S. (2023). Transformasi Digital Lembaga Keuangan Syariah: Peluang dan Implementasinya di Era Industri 4.0. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 741–756.
- Rahmaniah, S. E., Elyta, E., Amutahar, H., Niko, N., Fitriani, N. A., Hasni, M. M., & Sari, D. (2023). Unveiling Sex Addiction Among Child Victims of Sexual Crimes In Indonesia. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(04), 1330–1349.
- Redjeki, F. (2022). The Effect of Value Creation Based on Company Performance on Stock Returns in Manufacturing Companies Listed on the IDX.
- Redjeki, F. (2023a). Perdagangan Internasional Vaksin Dalam Pertumbuhan Ekonomi Negara. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1).
- Redjeki, F. (2023b). THE INFLUENCE OF CUSTOMER CHARACTERISTICS, BANK

- REPUTATION, CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT ON CUSTOMER VALUE CREATION AND ITS IMPLICATIONS ON CUSTOMER TRUST. UNIVERSITAS PASUNDAN.
- Rezeki, S. R. I., Sartika, F., Kespandiar, T., Nurcholifah, I., & Febrian, W. D. (2023). Analysis of The Influence of Brand Image and Negative Electronic Word of Mouth on Repurchase Intention of Ice Cream Aice Consumers. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 2050–2054.
- Ridwan, A. (2022). PENERAPAN ALGORITMA C4. 5 UNTUK KLASIFIKASI PENYAKIT DIABETES MELLITUS. *Jurnal Bisnis Digital Dan Sistem Informasi*, 3(2), 41–48.
- Ridwan, A., & Sari, T. N. (2021). The comparison of accuracy between naïve bayes classifier and c4. 5 algorithm in classifying toddler nutrition status based on anthropometry index. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1), 12047.
- Robbi, R., Putra, W., Elyta, E., & Mahdi, I. (2024). The Influence Of Services, Tax Sanctions, Participation Strategies, And The Role Of Religion On Regional Taxpayer Compliance. *International Journal of Business and Quality Research*, 2(01), 39–61.
- Rosanna Wulandari SE, M. M., Hamidi, D. Z., ST, M. M., & Susanto, S. E. (2023). *Techonomics: Panduan Lengkap Integrasi Bisnis dan Teknologi untuk Keberhasilan di Era Digital*. Takaza Innovatix Labs.
- Rustandy, A., Suryaningrum, D. A., Hamidi, D. Z., Fauzan, T. R., & Ayesha, I. (2023). Mendorong Pertumbuhan Bisnis: Memanfaatkan Pengambilan Keputusan Berbasis Data untuk Optimalisasi Sumber Daya dan Inovasi dalam Manufaktur Agil. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 4(6), 9459–9468.
- Sarbini, D., Nugroho, Y. S., Lestari, W. D., Sholahuddin, M., & Permatasari, Q. (2023). EDUKASI GIZI, SANITASI DAN HIGIENIS GUNA PENINGKATAN DAYA SAING USAHA KULINER DI DESA SEKARAN. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12657–12664. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22805>
- Satrianny, I. P., Lim, B., & Gunawan, E. (2023). The Influence of Service Quality Toward Customer Satisfaction at CV. Indako Trading Co, Medan. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(3), 309–314.
- Sen, J., Harianto, A., & Satrianny, I. P. (2023). Talent Management in Human Resource Management to Improve Organizational Performance. *Indonesian Journal of Contemporary Multidisciplinary Research*, 2(2), 95–108.
- Sen, J., Sembiring, R. S. B., Ginting, V. S., Harianto, A., & Febrina, D. (2023). Pemberian Bantuan Fasilitas Perpustakaan dan Pelatihan Administrasi Perpustakaan di PKBM-Emphaty Medan. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 19–22.
- Septiani, V., Askan, A., Susanto, S., Meilana, S. F., Hamidi, D. Z., & Ansar, C. S. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN MICROSOFT EXCEL DALAM PENYUSUNAN MASTER TABEL PENELITIAN. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5611–5617.
- Setiani, Y., & Febrian, W. D. (2023). PENGARUH PELATIHAN KERJA, LINGKUNGAN KERJA DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PT INDOMARCO PRISMATAMA JAKARTA. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 1(1), 279–292.
- Sholahuddin, M., Wiyadi, W., Abas, N. I., Rahmawati, S. D., & Rahmawati, R. Y. (2024). Strategi Digital Marketing Untuk Peningkatan Usaha UMKM Binaan PCIM Malaysia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4147–4161. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7424>
- Silamat, E., Chusumastuti, D., Al Hidayat, R., Hadi, A. J., Sucipto, B., Rijal, S., & Pratomo, A. B. (2023). Pelatihan dan Strategi Pemasaran Inovatif untuk Meningkatkan Awareness Produk UMKM di Pasar Lokal. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(04), 264–270.
- Sinaga, F., Fitriani, S., Uhai, S., & Ali, H. M. (2024). Implementasi Nilai Kemandirian Dalam Meningkatkan Pengembangan Sektor Pariwisata Pulau Lombok: Studi Kasus Patung Putri Mandalika. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2481–2491.
- Sophan, I., Wahyuni, R. S., Redjeki, F., Herlina, H., & Purnama, S. A. (2023). SANTRI DIGITAL BERINOVASI DALAM BERWIRAUSAHA di DESA BENJOT CUGENANG CIANJUR JAWA BARAT (Rumah Tahfidz Baitul Qur'an Al-Karim Benjot). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 18–24.

- Stefvy, S., Robin, R., Duffin, D., Silalahi, H., & Afriani, D. (2023). The Influence Of Work Environment Towards Employees' Job Productivity. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1029–1039.
- Sulissusiawan, A., Asfar, D. A., & Syahrani, A. (2023). Pantun Sambas culture in Malay Sambas weddings in Indonesia: Mood and Modality. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 34, 3014–3028.
- Supiandi, H., & Elyta, E. (2023). Representasi Nilai Budaya Bahtuk: Film Dokumenter Sungkung Warisan Budaya di Tengah Rimba. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5346–5355.
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization of Prevention Patterns of Wild Racing and Suppressing the Number of Traffic Accidents. *Asian Journal of Community Services*, 2(11), 945–954.
- Tanady, D., Sanjaya, M., Chandra, K., Sen, J., & Harianto, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Authentic Assesment Dalam Pembelajaran. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(5).
- Thamrin, T., Djohan, D., Stefvy, S., Robin, R., & Satrianny, I. P. (2023). Pengembangan Kemahiran Mengajar Terhadap Guru di SMK Swasta GKPS 1 Raya Dalam Peningkatan Profesional Guru. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(5).
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., Dianto, A. Y., & Hendratri, B. G. (2023). Ritme Bisnis Digital: Dinamika Transaksi Online Jesika Shop Kebonagung Dalam Konteks Ekonomi Islam. *Journal on Education*, 6(1), 10490–10495.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., SaDiyah, D. F., & Mastur, M. (2023). Penerapan Etika Bisnis Islam dalam Perdagangan Bawang Merah di Pasar Sukomoro Nganjuk. *Journal on Education*, 5(4), 17814–17822.
- Triyono, J., Apriyanto, D., Elyta, E., Siringo, T. G., & Lutfie, R. Z. (2023). COVID-19 Vaccination Services in the Region Kubu Raya District Border. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 1(03), 549–565.
- Uhai, S., Sukmana, E., Iswandari, R. K., Indriani, N., Sudarmayasa, I. W., & Febriyanty, C. A. (2022). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN FASILITAS KAWA COFFEE POINT TENGGARONG TERHADAP MINAT PELANGGAN UNTUK BERKUNJUNG. *Sebatik*, 26(1), 249–258.
- Ulya, S., Ridwan, A., Cholid, W., & Hana, F. M. (2022). Text Mining Sentimen Analisis Pengguna Aplikasi Marketplace Tokopedia Berdasar Rating dan Komentar Pada Google Play Store. *Jurnal Bisnis Digital Dan Sistem Informasi*, 3(2), 33–40.
- Usmulyadi, S., Elyta, E., & Al Qadrie, S. R. F. (2024). Implementation Of Legislation Functions In The Process Of Making Regional Regulations Initiative Of Regional People's Representative Council Of Singkawang City. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 2(01), 121–131.
- Wahdiniawati, S. A., Lubis, F. M., Erlianti, D., Sari, V. B. M., Uhai, S., & Febrian, W. D. (2024). KESEIMBANGAN KEHIDUPAN KERJA: MEWUJUDKAN KESEJAHTERAAN KARYAWAN MELALUI MANAJEMEN SDM YANG BERKELANJUTAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 728–738.
- Wijaya, E., Susanto, A., Kosasih, H., Duffin, D., & Ester, E. (2023). Peningkatan Penggunaan Social Learning Network Bagi Siswa/Siswi SMA Swasta Rakyat Pancur Batu Deli Serdang. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(5).
- Wiyadi, W., & Ayuningtyas, N. A. (2019). Product aspects of marketing effort and purchase intention. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 541–547.
- Wulandari, S., Hartono, N. R., Muhammad, I., & Sugiarti, E. S. (2023). Application of Information and Communication Technology (ICT) in Learning. *Journal of Technology Global*, 1(01), 73–81.
- Yohanes, Y., Elyta, E., Zulkarnaen, Z., & Kurniawan, C. (2023). Factors Affecting Community's Intention to Use Lestari Applications Through the Umega Model. *REFORMASI*, 13(2), 247–260.
- Zarkasi, Z., Lustono, L., Zhafira, N. H., Laily, N., Febrian, W. D., Triono, F., Yuliati, E., Fajar, F., Amandin, A., & Irawan, I. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia (The Art of Human Resource, Human Capital, and Human Relation).