
Pendampingan Pembuatan Game Edukasi dan Animasi Pembelajaran untuk Mereduksi Dampak Negatif TIK dan Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kabupaten Maros

Susalti Nur Arsyad^{1*}, Arie Gunawan Hazairin Zubair², Abdillah SAS³, Ahmad Swandi⁴, Fina Melani Putri⁵

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumohardjo km. 4, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

¹nur.arsyad@universitasbosowa.ac.id

Program Studi Psikologi, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumohardjo km. 4, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

²arie.gunawan@universitasbosowa.ac.id

Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km.4 Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

³abdillah.sas@universitasbosowa.ac.id

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km.4 Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

⁴ahmad.swandi@universitasbosowa.ac.id

Program Pascasarjana, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km.4 Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

⁵finamelaniputri8533@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru untuk mengembangkan dan menerapkan game edukasi dan video/animasi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu menggantikan game online yang selama ini banyak digunakan oleh siswa. Dengan adanya video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, penyalahgunaan tiktok dikalangan siswa dapat diminimalisir. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi 5 tahapan yaitu sosialisasi, pelatihan, pendampingan teknis, transfer teknologi, dan evaluasi penerapan game edukasi dan video/animasi pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya penguasaan materi penyuluhan tentang pembatasan penggunaan game dan aplikasi-aplikasi yang tidak bermanfaat di gawai pintar siswa. Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini berhasil mendorong integrasi teknologi yang lebih baik dalam lingkungan pendidikan di UPTD SMP Negeri 2 Maros. Selain dihasilkannya 41 game edukasi dan 32 animasi pembelajaran juga terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap pengembangan dan penerapan game edukasi dan video dalam pembelajaran dengan dengan nilai 0,30 yang berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Animasi Pembelajaran, Game Edukasi, Literasi Digital.

Abstract

This community service activity aims to improve the quality and creativity of teachers to develop and implement educational games and learning videos/animations that are more interesting and can replace online games that have been widely used by students. With the existence of learning animation videos developed by teachers, misuse of TikTok among students can be minimized. The methods used in this activity include 5 stages, namely socialization, training, technical assistance, technology transfer, and evaluation of the implementation of educational games and learning videos/animations. The results of this activity indicate mastery of counseling materials on limiting the use of games and applications that are not useful on

students' smart devices. Overall, this mentoring activity has succeeded in encouraging better technology integration in the educational environment at UPTD SMP Negeri 2 Maros. In addition to producing 41 educational games and 32 learning animations, there has also been an increase in teachers' understanding of the development and implementation of educational games and videos in learning with a value of 0.30 which is in the moderate category.

Keyword: Learning Animation, Educational Games, Digital Literacy.

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan gawai pintar (smartphone) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan remaja. Namun, tingginya intensitas penggunaan gawai pintar di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama ketika penggunaannya lebih didominasi untuk aktivitas seperti bermain game dan menonton video daripada untuk kegiatan yang bersifat edukatif. Fenomena ini dapat mengakibatkan dampak negatif pada perkembangan akademis dan sosial siswa, serta menghambat potensi mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran.

Sementara itu, di sisi lain, kemampuan guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mengembangkan bahan ajar interaktif seperti game edukasi dan video animasi pembelajaran masih terbatas. Padahal, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Kurangnya penguasaan guru dalam hal ini menyebabkan siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang memadai, dan lebih cenderung menggunakan gawai pintar untuk hiburan semata.

Sebagai solusi, peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis TIK harus menjadi prioritas. Pelatihan intensif bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital seperti game edukasi dan video animasi perlu diadakan. Dengan demikian, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu,

integrasi teknologi yang menarik ini dapat mengalihkan perhatian siswa dari penggunaan gawai untuk hiburan semata ke penggunaan yang lebih produktif dalam konteks pembelajaran. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memanfaatkan gawai pintar secara optimal sebagai media edukasi yang bermanfaat.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah sangat masif dan menjangkau berbagai aspek kehidupan manusia disegala umur termasuk anak-anak atau siswa. Data menunjukkan penggunaan gawai pintar di Indonesia dikalangan siswa menunjukkan trend peningkatan setiap tahun (Damayanti & Gemiharto, 2019). Mayoritas siswa disetiap jenjang pendidikan telah memiliki gawai pintar sebagai media komunikasi, belajar dan hiburan (Goundar, 2011; Manoj Kumar, 2011). Selain gawai pintar, jumlah pengguna komputer khususnya laptop juga cukup besar dan mengalami kenaikan setiap tahun. Selain kepemilikan peralatan TIK, penggunaan internet dan media sosial juga semakin pesat, hampir semua siswa yang memiliki gawai pintar sudah dipastikan sering mengakses internet dan menggunakan media sosial.

Selain media sosial, pemanfaatan peralatan TIK juga banyak digunakan oleh siswa untuk hiburan seperti bermain game dan menonton berbagai video melalui tiktok dan youtube. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TIK untuk keperluan hiburan lebih banyak dilakukan oleh siswa dibandingkan untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Adiarsi dkk menunjukkan bahwa, siswa menghabiskan rata-rata 5 jam

per hari untuk menggunakan gawai pintar/internet seperti bermain game dan menonton (Adiarsi et al., 2015). Hal ini mengakibatkan kecanduan dikalangan siswa untuk bermain online sehingga menyebabkan kualitas belajar mereka rendah (Susanti et al., 2018; Swandi et al., 2023). Bahkan sering ditemukan siswa yang menggunakan gawai pintar untuk bermain game online ketika pembelajaran sedang berlanjut.

Dampak penyalahgunaan TIK di kalangan siswa diberbagai jenjang pendidikan bukan hanya terjadi di perkotaan tetapi juga merambah ke daerah terpencil, pinggiran dan pedesaan serta setiap jenjang pendidikan. Hasil observasi dan wawancara kepada beberapa guru di Kabupaten Maros menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai pintar dan laptop yang seharusnya disediakan oleh orang tua untuk memfasilitasi belajar anak justru lebih banyak digunakan untuk mengakses berbagai aplikasi yang tidak bermanfaat, menggunakan game, membuat konten video yang tidak bermanfaat serta menonton video yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Observasi secara mendalam dilakukan di UPTD SMP Negeri 2 Maros ditemukan beberapa informasi.

UPTD SMP Negeri 2 Maros merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Maros yang menjadi role model untuk sekolah lainnya, sekolah ini berjarak sekitar 27,5 km dari Universitas Bosowa. Disekolah ini terdapat 48 guru, 4 tendik dan 884 siswa (385 laki-laki dan 499 perempuan). Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana TIK yang cukup bagus namun, penerapannya belum maksimal. Selain itu, tingkat kepemilikan gawai pintar dan laptop sangat tinggi, hampir 100% siswa memiliki gawai pintar dan laptop

dan sekitar 80% siswa membawa peralatan tersebut ke sekolah.

Sebagian besar siswa SMPN lebih banyak menggunakan gawai pintar dibandingkan laptop, dan penggunaan gawai pintar lebih banyak digunakan untuk bermain game, menonton youtube dan tiktok baik ketika jam istirahat maupun saat pembelajaran di kelas berlangsung. 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.

Meskipun merupakan sekolah unggulan dan role model untuk jenjang SMP di Kab. Maros, masih terdapat permasalahan yang cukup serius yaitu penyalahgunaan gawai pintar dan laptop dikalangan siswa masih tinggi membuat konsentrasi belajar mereka tidak maksimal dan berdampak pada pemahaman dan keterampilan siswa. Selain itu potensi akses internet yang sangat bagus, kepemilikan laptop dan tersedianya sarana dan prasarana TIK di sekolah tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Sebagian besar guru belum kreatif dalam mengatasi keterbatasan mereka untuk mengembangkan bahan ajar berbasis TIK

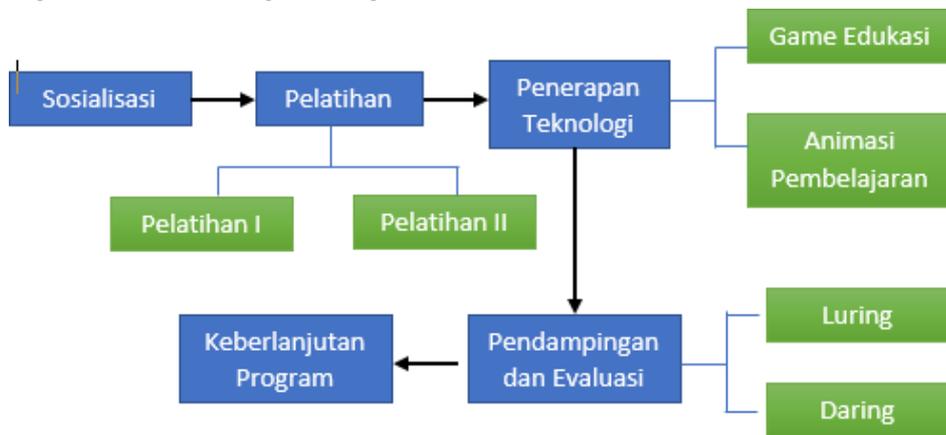
yang menarik dan dapat digunakan oleh siswa mereka. Selain itu, dengan mengembangkan sendiri bahan ajar tersebut diharapkan mampu mengurangi pemanfaatan game online dan video yang sama sekali tidak memiliki konten edukatif dan justru memberikan dampak pada penggunaan gadget yang berlebihan, mengurangi semangat belajar dan mengakibatkan kualitas siswa menjadi menurun.

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 dan mampu menggantikan game online yang selama ini banyak digunakan oleh siswa. Dengan adanya video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, penyalahgunaan tiktok dikalangan siswa dapat diminimalisir. 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 dan student center dengan menyesuaikan karakteristik siswa sehingga menghasilkan kualitas belajar yang baik serta (ii) bagaimana mengatasi tingkat kecanduan siswa terhadap penggunaan game dan video yang tidak memiliki konten edukasi melalui penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran yang dikembangkan guru bukan hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas.

II. METODE

Adapun skema pelaksanaan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan PKM

Sebelum kegiatan ini dimulai terlebih dahulu dilakukan sosialisasi kepada mitra sasaran mengenai program yang akan dilaksanakan, tujuannya, teknis kegiatan dan capaian yang diharapkan. Sosialisasi 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, tenaga ahli, instruktur dan peserta kegiatan.

Terdapat 2 jenis pelatihan yang akan dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu pelatihan dalam mengatasi kecanduan siswa menggunakan gawai pintar untuk hal-hal yang tidak edukatif dan yang kedua adalah pelatihan pembuatan game edukasi dan animasi pembelajaran. Adapun model pelatihan menggunakan model Goad (Al Arif et al., 2023) yang dibagi dalam 5 kegiatan yaitu analisis kebutuhan pelatihan, desain pendekatan pelatihan, pengembangan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi dan pemutakhiran pelatihan.

Dalam pelatihan akan diterapkan teknologi yang telah dikembangkan oleh tim sebelumnya yaitu game edukasi yang dikembangkan dengan aplikasi Educandy Studio dan Educaplay 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 terjadi penurunan penyalahgunaan gawai pintar dikalangan siswa yang ditandai dengan berkurangnya pemakaian TIK untuk game dan menonton video yang tidak edukatif selain itu guru telah mampu mengembangkan dan menggunakan game edukasi dan animasi pembelajaran di dalam dan luar kelas.

Disdikpora, sekolah, dan para guru harus memiliki komitmen keberlanjutan program dengan memastikan bahwa game edukasi dan animasi pembelajaran yang telah

dikembangkan oleh guru 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 yang tidak mengikuti pelatihan agar mampu mengembangkan game edukasi dan animasi pembelajaran. sehingga keterampilan ini akan dirasakan oleh banyak guru di Kabupaten Maros. 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 UPTD SMP Negeri 2 Maros. Oleh karena itu, tim juga akan mendorong kepada sekolah dan pengambil kebijakan untuk mengadaptasi model GS- PjBL dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan kedalam kurikulum sekolah.

Oleh karena itu, agar semua kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan tim dengan kompetensi yang sesuai dengan program yang dilakukan. Ketua tim dengan kualifikasi S2 bidang PPKn dengan konsentrasi penelitian teknologi pembelajaran memiliki banyak pengalaman dalam mengajar dan membimbing mahasiswa mengembangkan berbagai media pembelajaran digital (Arsyad et al., 2022 Fansury et al., 2019). Ketua tim juga memiliki pengalaman riset berkaitan dengan pengembangan dan penerapan game edukasi dan animasi pembelajaran melalui program Matching Fund Kedaireka tahun 2022.

Anggota 1 memiliki pengalaman riset tentang psikologi pendidikan yang banyak mengkaji tentang perkembangan peserta didik, pencegahan dampak digitalisasi, kemampuan komunikasi siswa. Anggota 2 yang memiliki latar belakang Teknologi Informasi yang juga memiliki pengalaman yang cukup banyak dalam mengembangkan dan mengajarkan Media Pembelajaran serta pengalaman riset tentang literasi digital dan teknologi pembelajaran, anggota 2 juga memiliki pengalaman dalam mengembangkan sistem penelusuran minat dan bakat siswa berbasis web, peningkatan skill guru melalui pembelajaran kreatif berbasis multimedia, dan berbagai penelitian yang berkaitan dengan teknologi pembelajaran (Sas et al., 2023; SAS et al., 2022).

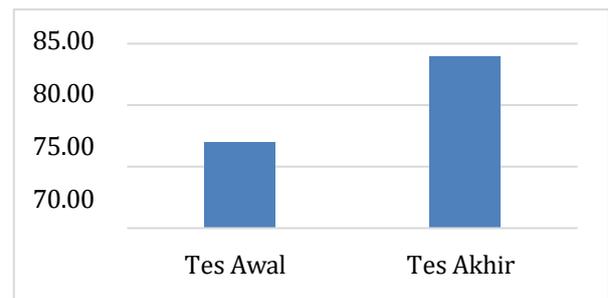
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelatihan, terdapat 30 guru dan 12 siswa yang berpartisipasi secara aktif selama 3 hari. Pelatihan dilakukan di UPTD SMPN 2 Maros yang menghadirkan pemateri dari tim pengabdian dan eksternal. Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan inti yang dilakukan.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan.

Sebelum kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan diberikan Pre-test untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal guru kemudian setelah pelatihan dan pendampingan diberi Post-test. Berikut adalah hasil tes awal dan tes akhir untuk 30 responden yang berpartisipasi dalam mengikuti tes.



Gambar 2. Hasil Nilai Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir

Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai pemahaman guru tentang game edukasi dan animasi pembelajaran untuk 30 responden yang mengisi tes dengan pemahaman awal yaitu rata-rata 77,00 kemudian nilai pemahaman akhir adalah 84,00. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai gain sebesar 0,30 yang menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman guru pada katgori sedang.

Selanjutnya setelah dilakukan pendampingan selama kurang lebih minggu baik secara luring dan daring, telah dihasilkan game edukasi sebanyak 41 dan video/animasi pembelajaran sebanyak 32 yang melebihi dari target. Adapaun tampilan beberapa Berikut beberapa dokumentasi produk yang dikembangkan.



Gambar 3. Contoh produk animasi yang dikembangkan siswa

Produk yang dikembangkan oleh guru SMPN 2 Maros kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan penggunaan game edukasi dan animasi pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan senang dalam belajar. Siswa merasa tertantang untuk berkompetisi dengan teman lainnya menggunakan game edukasi. Adanya muatan materi belajar pada game membuat mereka bisa belajar sambil bermain.

Game edukasi dan animasi pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan bagi siswa SMP dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Game edukasi dirancang untuk memadukan unsur hiburan dan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam game sambil memahami materi pelajaran. Selain itu, melalui simulasi dan skenario interaktif, game edukasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Animasi pembelajaran juga memberikan manfaat besar dalam menyederhanakan konsep-konsep kompleks yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan.

Animasi visual mampu memperjelas materi abstrak seperti proses ilmiah atau konsep matematika melalui representasi grafis yang dinamis dan menarik. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan. Selain itu, animasi juga meningkatkan fokus dan atensi siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

IV. PENUTUP

Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan dengan judul “Pendampingan pembuatan game edukasi dan animasi pembelajaran untuk mereduksi dampak negatif TIK dan meningkatkan literasi digital guru di Kabupaten Maros”, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan permasalahan yang dihadapi: Program ini dilaksanakan untuk menangani dua masalah utama di UPTD SMP Negeri 2 Maros: Tingginya Kecanduan Gawai Pintar di Kalangan Siswa SMP: Siswa banyak menggunakan gawai pintar mereka untuk bermain game dan menonton video, yang dapat mengganggu proses pembelajaran mereka serta ketidakmampuan Guru dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis TIK: Guru belum sepenuhnya menguasai keterampilan untuk membuat bahan ajar berbasis teknologi, seperti game edukasi dan video animasi.

Program ini bertujuan untuk mereduksi Dampak Negatif TIK. Dengan mengalihkan penggunaan gawai dari hiburan ke alat bantu belajar melalui pembuatan game edukasi dan video animasi, diharapkan siswa dapat menggunakan gawai dengan cara yang lebih produktif. Meningkatkan Literasi Digital Guru. Dengan pelatihan dan pendampingan dalam

pembuatan bahan ajar berbasis TIK, guru diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Hasil dari program ini menunjukkan, perubahan pola penggunaan gawai siswa. Siswa menunjukkan peningkatan minat dalam menggunakan gawai untuk keperluan pendidikan berkat adanya game edukasi dan video animasi. Peningkatan Kemampuan Guru, guru telah menunjukkan kemajuan dalam keterampilan membuat dan menerapkan bahan ajar berbasis TIK, yang berdampak positif pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan khususnya kepada LPPM Universitas Bosowa Makassar, dan SMPN 2 Maros 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 dengan nomor kontrak induk:

131/E5/PG.02.00/PM.BARU/2024 dengan kontrak turunan 785/LL9/PK.00.PG/2024; PPM. 785-016/DRIPM-UNIBOS/VI/2024

DAFTAR PUSTAKA

Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>

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. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 4(1), 1–12.
<https://doi.org/10.36596/jpkmi.v4i1.598>

Arsyad, S. N., Rahmadhanningsih, S., & Swandi, A. (2022). Pengembangan Website Pembelajaran Menggunakan Model Gold Standard Project Based Learning Developing of a Learning Website Using the Gold Standard Project-Based Learning Model. 4(1), 32–39.

Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak Di Bawah Umur Di Indonesia. *Communication*, 10(1), 1.
<https://doi.org/10.36080/comm.v10i1.809>

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 and Education*, 63, 380–392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

Fansury, A. H., Lutfin, N., & Arsyad, S. N. (2019). Audio Books As Teaching Media To Blind Students in Learning Efl. *Klasikal : Journal of Education, Language Teaching and Science*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.52208/klasikal.v1i1.4>

Goundar, S. (2011). Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) GlobDev 2011

- Proceedings Annual Workshop of the AIS Special Interest Group for ICT in Global Development What is the Potential Impact of Using Mobile Devices in Education?
<http://aisel.aisnet.org/globdev2011/16>
- Manoj Kumar. (2011). Impact of the Evolution of Smart Phones in Education Technology and its Application in Technical and Professional Studies: Indian Perspective. *International Journal of Managing Information Technology*, 3(3), 39–49.
<https://doi.org/10.5121/ijmit.2011.3304>
- Patibang, D. A., & Zubair, A. G. H. (2020). Efikasi Diri Pada Peserta Didik Sma X Makassar. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 2(2), 11.
<https://doi.org/10.26858/talenta.v2i2.13200>
- SAS, A., Andi Muh Akbar Saputra, & Muh Fadli Fausi Sahlan. (2022). Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan Penelusuran Minat Bakat Siswa SMP Dalam Memilih Jurusan di SMK Berbasis Web. *Jurnal Fokus Elektroda : Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika Dan Kendali*, 7(3), 147–154.
<https://doi.org/10.33772/jfe.v7i3.1>
- SAS, A., Muh Akbar Saputra, A., & Farman, I. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Hybrid di Sekolah Menengah Kejuruan Analysis Of Students' Digital Literacy Ability In Hybrid Learning on Vocational High Schools. *Jurnal Pekommas*, 2(8), 181–190.
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2).
<https://doi.org/10.35720/tscners.v3i2.122>
- Swandi, A., Arsyad, N., Fauzan, A., Viridi, S., Rahmadhaningsih, 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. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 11(2), 218–227.
<https://doi.org/10.24252/jpf.v11i2.33615>.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Susalti Nur Arsyad, S.Pd.,M.Pd.



Lahir di Makassar, 6 September 1988. Staf pengajar di Universitas Bosowa Studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Makassar. lulus tahun 2010; S2 Pendidikan Hukum dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Makassar lulus tahun 2013 dan sementara melanjutkan S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Infomasi publikasi terbaik yang pernah dilakukan berupa penghargaan, buku, jurnal, seminar, dan sebagainya.