

Pendampingan Pembuatan Multimedia Interaktif Bagi Guru-Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kabupaten Muara Enim

Umi Chotimah¹, Emil El Faisal², Camellia^{3*}, Dini Amziyah⁴

^{a,b,c,d} Universitas Sriwijaya Palembang, Jln. Palembang-Prabumulih, Indonesia, 30662.

¹camellia@fkip.unsri.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa, khususnya di sekolah. Namun, banyak guru yang masih kesulitan memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran di era digital. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mendampingi guru-guru SMP PPKn di Kabupaten Muara Enim dalam pembuatan dan penggunaan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, pelatihan intensif, pendampingan langsung, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam merancang materi berbasis multimedia, dengan rata-rata pretest 62 dan posttest 96. Produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan juga menunjukkan peningkatan kualitas dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi. Diharapkan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Kabupaten Muara Enim, menjadi model bagi pelatihan serupa di daerah lain.

ABSTRACT

Pancasila and Citizenship Education (PPKn) is important in shaping the nation's character, especially in schools. However, many teachers still need help utilizing technology to optimize learning in the digital era. This Community Service (PKM) activity aims to assist PPKn Junior High School teachers in Muara Enim Regency in making and use interactive multimedia as a learning aid. The methods used include counseling, intensive training, direct mentoring, and evaluation. The results showed increased teachers' competence in designing multimedia-based materials, averaging 62 pretest and 96 post-tests. The resulting interactive learning media products also show the improvement in the quality and ability of teachers to integrate technology. Hopefully, this media can be used in PPKn learning and improve the quality of education in Muara Enim Regency, becoming a model for similar training in other areas.

Informasi Artikel

Diterima: 1 November 2024
Revisi: 18 November 2024
Online: 25 November 2024
Edisi: 30 Desember 2024

Kata kunci:

Multimedia Interaktif, Guru, PPKn.

Article's Information

Received: November 1, 2024
Accepted: November 18, 2024
Online: November 25, 2024
Issue: Desember 30, 2024

Keywords:

Interactive Multimedia, PPKn, Teacher.

Pendahuluan

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan, sekaligus sebagai hasil analisis kebutuhan tim pengabdian pada masyarakat (PPM) melalui wawancara dengan mitra kerja di salah satu sekolah di Kabupaten Muara Enim, diperoleh informasi bahwa belum banyak guru yang memiliki keterampilan dalam penggunaan dan pengembangan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Masalah yang juga dihadapi oleh para guru PPKn (Pendidikan Pancasila) di Kabupaten Muara Enim dalam hal ini adalah kurangnya pemahaman mereka terhadap ragam jenis platform multimedia interaktif yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, keterampilan yang minim dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam platform atau aplikasi web multimedia interaktif menjadi hal yang perlu

diperhatikan lebih lanjut agar nantinya multimedia interaktif yang dihasilkan lebih menarik dan maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru sebagai bagian dari sumber pengetahuan tentunya harus dapat beradaptasi dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Akibatnya, para guru harus memutuskan strategi pengajaran mana yang paling cocok untuk peserta didik mereka. Dimana hasil pendidikan yang mereka berikan akan membantu peserta didik untuk mencapai kesejahteraannya kelak. Salah satu cara dalam mencapai kesejahteraan masyarakat dapat dicapai sebagian dengan mengoptimalkan fungsi pendidikan. Peradaban yang modern tercermin dari pendidikan yang berkualitas tinggi, yang menekankan pada kualitas positif (Yasmansyah & Sesmiarni, 2022). Guru juga harus cerdas dalam menggunakan berbagai sumber daya dan teknik yang dapat menarik perhatian siswa dan mempromosikan lingkungan belajar yang produktif.

Menggunakan berbagai teknik dan media yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan pelajaran yang menarik adalah salah satu cara bagi para pendidik untuk meningkatkan standar pengajaran. Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat. Penggabungan beberapa bentuk media ke dalam paradigma pembelajaran telah dimungkinkan dengan adanya teknologi (Rukimin, 2016). Menurut Armawi (2018), teknologi pembelajaran berfungsi sebagai sistem penalaran logis yang memfasilitasi desain dan pengembangan pembelajaran yang tepat, cepat, efisien, dan efektif di samping sebagai alat untuk menghasilkan produk.

Kurikulum, yang berfungsi sebagai landasan pendidikan, menekankan pengembangan sikap di samping kegiatan belajar, perolehan pengetahuan, dan tujuan siswa. Motivasi adalah aspek penting yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Ada dua kategori motivasi untuk belajar: motivasi intrinsik, atau keinginan untuk belajar dari dalam diri, dan motivasi ekstrinsik, atau keinginan untuk belajar dari sumber luar. Keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh adanya dorongan ini. Emda (2018) menegaskan bahwa siswa (peserta didik) dapat berhasil dalam studinya jika memiliki motivasi internal dan keinginan untuk belajar. Motivasi yang rendah akan menyebabkan hasil belajar siswa (peserta didik) yang buruk, tetapi motivasi yang tinggi akan menghasilkan kinerja belajar yang kuat baik dalam domain teoritis maupun praktis (Mappeasse, 2009).

Guru biasanya memberikan penjelasan informatif mengenai konsep-konsep selama proses pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan, mencatat, dan memecahkan masalah. Siswa (peserta didik) dengan kondisi seperti ini biasanya memiliki motivasi belajar yang lebih rendah. Salah satu strategi yang digunakan oleh pendidik untuk membantu siswa (peserta didik) memahami informasi dengan lebih mudah dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pendidikan (Rusman et al., 2012). Melalui pemanfaatan teknologi multimedia, diharapkan pengembangan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Manfaat dari multimedia interaktif antara lain adalah kemudahannya untuk digunakan, memungkinkan siswa (peserta didik) untuk memilih konten yang ingin mereka pelajari, dan menggunakan kontrol yang sistematis di dalam kelas (Munir, 2008). Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pengajaran di kelas harus lebih produktif. Guru dapat membantu siswa (peserta didik) belajar,

meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan komputer dan teknologi informasi (Tüzün, 2009).

Guru harus menggunakan media yang menarik perhatian untuk membantu siswa (peserta didik) yang terlihat tidak tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Siswa (peserta didik) akan belajar lebih aktif dan kreatif sebagai hasilnya. Di antara alat bantu yang tersedia bagi para pengajar adalah multimedia interaktif. Sebuah program perangkat lunak yang menggabungkan banyak media, termasuk teks, foto, grafik, suara, animasi, dan video, disebut multimedia. Media pembelajaran, menurut pendapat Azhar (2002), dapat mempermudah siswa (peserta didik) dalam belajar sekaligus meningkatkan proses dan hasil belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memperjelas pesan, informasi, atau materi. Multimedia telah digunakan di hampir semua bidang di era revolusi ini, termasuk pendidikan (Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M., 2018). Multimedia interaktif adalah komponen kunci dari proses pembelajaran yang membantu siswa (peserta didik) untuk berhasil. Multimedia interaktif terdiri dari berbagai komponen, termasuk teks, foto, grafik, animasi, audio, dan video. Komponen-komponen ini disusun sedemikian rupa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya sebagai media. Baik di dalam maupun di luar kelas, penggunaan multimedia interaktif dapat menginspirasi siswa (peserta didik) untuk belajar (Nazalin, N., & Muhtadi, A., 2016).

Selain itu, salah satu strategi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa (peserta didik) adalah penggunaan alat bantu pembelajaran seperti media berbasis multimedia. Guru (pendidik) dapat meningkatkan efektivitas pengajaran mereka dan menarik perhatian siswa (peserta didik) dengan menggunakan media interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki tren penggunaan teknik pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan materi pelajaran siswa (peserta didik). Diharapkan dengan kemajuan teknologi multimedia dapat membantu siswa menemukan materi pembelajaran yang tepat dan mengasimilasi pengetahuan dengan lebih cepat dan efektif. Sehubungan dengan hal tersebut, tim PPM program studi PPKn Universitas Sriwijaya melakukan investigasi awal dan menemukan bahwa para guru membutuhkan dukungan dan pengenalan multimedia interaktif.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan, pendampingan, dan presentasi serta metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan penugasan. Tahap pendampingan dan pengenalan multimedia interaktif merupakan dua tahap utama dari kegiatan ini. Proyek pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memecahkan masalah dalam memperkenalkan dan mendukung para pengajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Kabupaten Muara Enim dalam membuat dan memproduksi multimedia interaktif.

Sebagai bagian dari kegiatan komunitas ini, bimbingan, orientasi, dan pelatihan akan diberikan kepada para guru (pendidik) dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemahiran mereka dalam menggunakan multimedia interaktif. Selain pelatihan, bimbingan, dan pengenalan, model kegiatan untuk mengimplementasikan layanan ini terdiri dari komponen-komponen berikut. Untuk membantu para guru menjadi lebih

berpengetahuan dan mahir dalam membuat materi pembelajaran interaktif, pelatihan ditawarkan. Materi pembelajaran interaktif yang dibuat oleh para pendidik dalam bentuk video pendidikan atau poster untuk kelas PPKn atau Pendidikan Pancasila.

Hasil dan Pembahasan

Untuk memperjelas penyajian hasil secara verbal, tabel, gambar, dan grafik dapat ditambahkan untuk mendukung hasil pengabdian. Tabel dan grafik harus dilengkapi dengan penjelasan atau diskusi yang mendalam. Rancangan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) telah diselesaikan dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, tim pengabdian membicarakan tema-tema yang relevan dan penting bagi khalayak sasaran. Selanjutnya, LPPM Universitas Sriwijaya menerima proposal kegiatan PPM.

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru (pendidik) yang tergabung dalam MGMP PPKn (Pendidikan Pancasila) SMP di Kabupaten Muara Enim. Untuk menentukan materi yang akan diberikan, tim pengabdian telah melakukan komunikasi dengan para guru melalui perwakilan Kepala Sekolah, dengan tujuan untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan mendesak, terutama dalam mendukung pembelajaran di masa pemulihan pandemi. Berdasarkan hasil komunikasi dengan Ketua MGMP PPKn (Pendidikan Pancasila), diperoleh informasi bahwa salah satu kebutuhan utama para guru saat ini adalah pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Berdasarkan informasi tersebut, tim pengabdian menyusun dan mengajukan proposal penelitian berjudul "Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Multimedia Interaktif bagi Guru-Guru PPKn Se-Kabupaten Muara Enim." Selama pendampingan, tim pengabdian tidak hanya memberikan materi umum, tetapi juga berusaha memperbarui pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pengembangan multimedia interaktif, yang saat ini menjadi keterampilan esensial bagi setiap guru (pendidik).

Tim pengabdian kemudian mulai bekerja melaksanakan rencana yang telah dituangkan dalam proposal. PPM ini secara umum terdiri dari tiga tahap kegiatan. Pertama, tim pengabdian bekerja sama dengan peserta PPM untuk mengatur teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian. Tim pengabdian dan peserta bergabung dalam sebuah grup *WhatsApp* yang dibentuk untuk membantu koordinasi. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan model *Blended Learning*, yang mencakup pertemuan langsung dan sesi melalui Zoom. Semua masalah teknis dapat diselesaikan melalui grup *WhatsApp*, termasuk menentukan kapan kegiatan PPM akan dilakukan, susunan acara yang akan diikuti peserta, dan link pertemuan Zoom yang dapat digunakan. Selanjutnya, guru-guru PPKn di Kabupaten Muara Enim menerima pelatihan dan bantuan dalam pengembangan media interaktif.

Kegiatan dilaksanakan secara luring pada hari Kamis, 29 Agustus 2024, mulai pukul 08.00-12.00 WIB. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan secara daring melalui Zoom meeting pada hari Sabtu, 5 Oktober 2024. Acara yang secara luring terdiri dari beberapa sesi, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada sesi pembukaan, hadir tim pengabdian dan peserta, serta Koordinator Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. *Pembuka Secara Resmi Acara Pengabdian*

Bersamaan dengan pembukaan acara, Bapak Suarlan, S.Pd., M.M., selaku Kepala Bidang Pembinaan SMP, mewakili Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Muara Enim, yang turut hadir yang secara resmi membuka acara pengabdian tersebut. Tim pengabdian di ketuai oleh Ibu Ibu Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., dan anggotanya Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si serta Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd. Para peserta pengabdian juga memberikan pernyataan, berterima kasih kepada program yang telah memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi dalam PPM dan mengungkapkan keinginan mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka melalui pelatihan dan bantuan dalam membuat multimedia interaktif. Seorang perwakilan dari PPM memanjatkan doa untuk menutup sesi pembukaan. Untuk mengukur pemahaman awal para peserta tentang produksi multimedia interaktif, pertanyaan *pretest* diberikan kepada mereka untuk diisi sebelum melanjutkan ke kegiatan utama. Dengan membagikan tautan *Google Form* yang telah dikembangkan oleh tim, *pretest* dapat diselesaikan.

Selanjutnya, acara inti dilanjutkan dengan penyampaian materi langsung oleh narasumber. Setelah materi disampaikan, peserta PPM diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau berbagi pengalaman mereka tentang pengembangan multimedia interaktif serta tantangan yang mereka temui. Beberapa peserta memanfaatkan kesempatan ini untuk membagikan pengalaman mereka, mengajukan pertanyaan, dan langsung mendapatkan tanggapan dari narasumber.



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Tim PPM



Gambar 3. Penyampaian Materi Oleh Tim PPM



Gambar 4. Penyampaian Materi oleh Tim

Kemampuan peserta untuk memahami dan menggunakan materi yang diberikan menentukan efektivitas kegiatan PPM. Oleh karena itu, tim PPM melakukan evaluasi terhadap para peserta PPM untuk memastikan apakah pengetahuan mereka telah meningkat. Pretest dan posttest digunakan dalam kegiatan evaluasi ini. Tabel berikut ini menunjukkan perbandingan hasil pretest dan posttest peserta PPM.

| No. | Responden | Pretest | Posttest |
|-----|-----------|---------|----------|
| 1. | SM | 60/100 | 100/100 |
| 2. | SS | 60/100 | 100/100 |
| 3. | SA | 50/100 | 100/100 |
| 4. | MF | 70/100 | 60/100 |
| 5. | ZZ | 100/100 | 100/100 |
| 6. | S | 30/100 | 100/100 |
| 7. | YS | 60/100 | 100/100 |
| 8. | S | 70/100 | 100/100 |
| 9. | NH | 50/100 | 100/100 |
| 10. | A | 60/100 | 100/100 |
| 11. | SGP | 60/100 | 100/100 |
| 12. | AR | 60/100 | 100/100 |
| 13. | Y | 60/100 | 100/100 |
| 14. | SF | 80 /100 | 100/100 |
| 15. | CT | 100/100 | 100/100 |
| 16. | EAW | 50/100 | 100/100 |
| 17. | RM | 70/100 | 100/100 |
| 18. | TO | 50/100 | 100/100 |
| 19. | EGS | 70/100 | 100/100 |
| 20. | DS | 80/100 | 100/100 |
| 21. | TR | 30/100 | 100/100 |
| 22. | AA | 60/100 | 100/100 |

| No. | Responden | Pretest | Posttest |
|-----------|-----------|---------|----------|
| 23. | YM | 70/100 | 100/100 |
| 24. | RD | 60/100 | 100/100 |
| 25. | DH | 80/100 | 100/100 |
| 26. | SP | 50/100 | 50/100 |
| 27. | AS | 60/100 | 100/100 |
| 28. | RN | 50/100 | 100/100 |
| 29. | ASS | 60/100 | 90/100 |
| Skor | | 1810 | 2800 |
| Rata-rata | | 62,41 | 96,55 |

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Pengetahuan Materi Multimedia Interaktif

Selanjutnya, tahapan kedua yang dilakukan adalah pemberian pendampingan dalam penyusunan evaluasi pembelajaran secara synchronus melalui zoom meeting dengan link: <https://telkomsel.zoom.us/j/96051146008?pwd=4p18udGeODWI1Z9mNdmEvrYCbhzXK3.1> yang di laksanakan pada hari sabtu, tanggal 5 Oktober 2024 dimulai pukul 08.00 WIB. Kegiatan pemaparan produk media interaktif terdiri atas beberapa sesi, yaitu pembukaan, kegiatan inti yakni pemaparan produk media dan penutup. Kegiatan dibuka oleh Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd selaku koordinator program studi. Selanjutnya memasuki kegiatan inti dengan dipandu oleh Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd. Peserta PPM memberikan penyampaian terkait produk media yang telah di tugaskan dan di buat mengenai Media Pembelajaran Interaktif yang akan di berikan penilaian, tanggapan dan saran oleh tim pengabdian. Pada pemaparan produk ada beberapa peserta yang menceritakan pengalamannya mengenai pembuatan produk media sekaligus di berikan tanggapan dan saran, yaitu:



Gambar 6. Sesi pemaparan produk media interaktif



Gambar 7 . Sesi pemaparan produk media interaktif

Secara rinci, kemampuan peserta PPM dalam membuat produk media interaktif berdasarkan data table perbandingan dan variasi *nilai pretest* dan *posttest* pada tabel 1, terlihat jelas bahwa pemahaman peserta PPM terhadap konten multimedia interaktif telah meningkat. Berdasarkan tabel tersebut, terdapat perbedaan rata-rata sebesar 34 poin antara nilai pretest awal sebesar 62 dan nilai posttest sebesar 96. Setelah materi disampaikan, tim pengabdian menggunakan jenis evaluasi kedua untuk mengukur kemahiran peserta PPM dalam menggunakan multimedia interaktif, yaitu mengevaluasi produk yang telah mereka buat. Tingkat keberhasilan peserta PPM dalam membuat barang secara keseluruhan adalah 90%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat sudah sesuai dan masuk dalam kategori baik walaupun perlu ditingkatkan seperti *font size*, warna, suara dan foto serta intruksi yang ditautkan dalam media tersebut bisa disesuaikan dan lebih menarik lagi termasuk penggunaan aplikasi yang relevan dan lebih mudah dipahami atau digunakan.

Melalui kegiatan pengabdian ini, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* para peserta adalah 62, dan nilai rata-rata *posttest* mereka adalah 96 dimana terdapat peningkatan sebesar

34 poin. Selain itu, diketahui bahwa, dengan tingkat keberhasilan sebesar 90%, produk akhir dalam kegiatan bantuan persiapan multimedia interaktif telah memenuhi harapan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan para guru (pendidik) dalam memahami dan membuat multimedia pembelajaran interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada dan Rektor Universitas Sriwijaya dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dukungan untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kami juga berterima kasih kepada Ketua Jurusan PIPS FKIP Universitas Sriwijaya serta Kepala SMPN 1 Muara Enim, Ketua MGMP dan tim pengabdian masyarakat yang telah mengorganisir kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Referensi

- Armawi, S. A. S. (2018). Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al Mabhats*, 3(1), 01–23.
- Azhar, Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan danpendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2),139-147. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/article/view/587>
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1, 1–6.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: ALFABETA
- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon untuk siswa kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221-236. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7359>
- Rukimin, R. (2016). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 0(0), Article 0. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9054>
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pres
- Tüzün, H. dk. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers and Education*, 52(1), 68–77. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>
- Yasmansyah, Y., & Sesmiarni, Z. (2022). Konsep Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i1.12>