

PELATIHAN PEMBUATAN SERIOUS GAME EDUKASI BERBASIS ETNOMATEMATIKA ANYAMAN TRADISIONAL JAMBI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI TEKNOLOGI GURU

Wardi Syafmen¹, Gugun Manosor Simatupang², Asih Nur Ismiatun³, Novferma⁴

¹²³⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi

Email: wardisyafmen10@gmail.com¹, gugun.manosor@unja.ac.id², asihnurismi@unja.ac.id³,
novferma@unja.ac.id⁴

ABSTRACT: *This community service activity was designed to improve teachers' digital literacy and their ability to integrate local culture into mathematics learning. The program was implemented through five stages: preparation, socialization, workshop, evaluation, and mentoring, involving 25 mathematics teachers from MGMP Muaro Jambi/Rayon Jaluko. The method combined workshops and structured mentoring supported by pretest–posttest, observation, product assessment, and satisfaction surveys. The results showed a significant increase in teachers' technology literacy, with the average pretest score of 45.6 rising to 82.4 in the posttest. Teachers successfully developed 20 prototypes of serious games that integrated mathematical concepts with local weaving motifs such as Tikal and Pucuk Rebung. In addition, 92% of participants expressed high satisfaction with the program. These findings confirm that the training not only improved teachers' digital competencies but also supported the preservation of Jambi's cultural heritage through innovative and interactive learning media.*

Keywords: *Serious game, ethnomathematics, digital literacy, weaving, teacher training*

ABSTRAK: Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital guru serta kemampuan mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran matematika. Program dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu persiapan, sosialisasi, workshop, evaluasi, dan pendampingan, dengan melibatkan 25 guru matematika MGMP Muaro Jambi/Rayon Jaluko. Metode yang digunakan berupa workshop dan pendampingan terstruktur dengan instrumen pretest–posttest, observasi, penilaian produk, serta angket kepuasan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi teknologi guru, di mana skor rata-rata pretest 45,6 meningkat menjadi 82,4 pada posttest. Guru berhasil menghasilkan 20 prototipe *serious game* yang mengintegrasikan konsep matematika dengan motif anyaman lokal seperti Tikal dan Pucuk Rebung. Selain itu, 92% peserta menyatakan sangat puas terhadap program yang diikuti. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya Jambi melalui media pembelajaran inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: Serious game, etnomatematika, literasi digital, anyaman, pelatihan guru

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan modern (Nurkhasanah, 2022). Digitalisasi tidak hanya memengaruhi sistem manajemen sekolah dan akses informasi, tetapi juga mengubah cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran (Kustiyarto & Marhaeni, 2025). Salah satu inovasi yang semakin populer dalam dunia pendidikan modern adalah penggunaan *serious game* sebagai media pembelajaran (Indryani et al., 2024). *Serious game* dirancang dengan memadukan unsur permainan yang edukatif, sehingga pengalaman belajar tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik (Sofyan et al., 2023). Melalui integrasi aspek hiburan dengan tujuan pembelajaran, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi konsep, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan yang menjadikan *serious game* lebih dari sekadar alat bantu visual; ia berfungsi sebagai medium yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan simulasi dunia nyata (Nur Ismiatun et al., 2024).

Selain itu, keunggulan lain dari *serious game* adalah kemampuannya

dalam memberikan umpan balik secara langsung (*real-time feedback*) (Simatupang et al., 2022). Siswa dapat segera mengetahui tingkat keberhasilan atau kesalahan yang dilakukan, sehingga proses perbaikan konsep berlangsung lebih cepat. Umpan balik yang cepat ini memperkuat pembelajaran reflektif, di mana siswa terdorong untuk mencoba berbagai strategi hingga menemukan solusi yang tepat (Sabil et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman.

Penelitian (Indryani et al., 2024) menunjukkan bahwa *serious game* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, keterlibatan kognitif, serta pencapaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Nur Ismiatun et al., 2024). Hal ini sejalan dengan kebutuhan abad ke-21 yang menuntut penguasaan kompetensi berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif. Namun demikian, implementasi *serious game* pada pendidikan di Indonesia masih relatif terbatas, terutama karena kendala kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal (Kamid et al., 2022). Oleh sebab itu, peningkatan kapasitas guru dalam

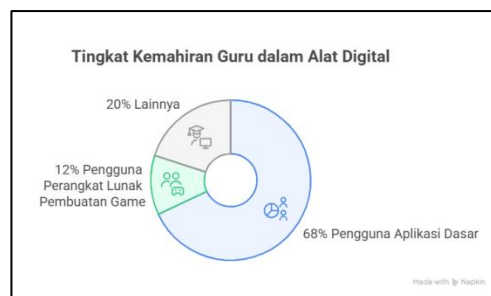
menguasai dan mengembangkan *serious game* menjadi kebutuhan mendesak dalam rangka modernisasi pendidikan.

Sejalan dengan itu, pendekatan etnomatematika hadir sebagai pendekatan yang mengintegrasikan konsep-konsep matematika dengan konteks budaya lokal, sehingga siswa dapat memahami materi dan konsep matematika secara lebih nyata dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Batiibwe, 2024; Sholihah, 2025; Wulansari et al., 2025). Integrasi etnomatematika dalam pembelajaran diyakini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan mereka, sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya bangsa (Cahyadi et al., 2025).

Di wilayah Provinsi Jambi, seni anyaman tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang sarat nilai matematis. Pola-pola anyaman seperti motif Tikal yang memuat prinsip simetri rotasi dan motif Pucuk Rebung yang mengandung pola bilangan menjadi contoh konkret penerapan konsep matematika dalam budaya sehari-hari (Nur Aini Tarigan & Rakhmawati, 2024). Melalui pendekatan ini, pembelajaran matematika tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang abstrak

dan terpisah dari kehidupan siswa, melainkan sebagai bagian dari budaya dan realitas sosial mereka (Cahyadi et al., 2025). Sayangnya, integrasi etnomatematika dalam pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru, padahal potensinya dapat menjadi sarana efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, serta mampu melestarikan budaya lokal.

Selain itu, kondisi guru sebagai ujung tombak pendidikan menunjukkan adanya kesenjangan literasi teknologi. Hasil survei awal pada 25 guru anggota MGMP Matematika Muaro Jambi/Rayon Jaluko disajikan pada Gambar 1. Berikut.



Gambar 1. Observasi Awal Tingkat Kemahiran Guru dalam Alat Digital

Berdasarkan Gambar 1. menunjukkan bahwa 68% guru hanya mampu mengoperasikan aplikasi dasar seperti PowerPoint atau *Google Forms*, sementara hanya 12% yang pernah mencoba menggunakan perangkat lunak pembuatan game seperti Educaplay.

Selain itu, meskipun 82% guru mengenal seni anyaman Jambi, hanya 23% yang mampu mengaitkannya dengan konsep matematika dalam pembelajaran. Data tersebut menegaskan perlunya upaya serius dalam meningkatkan literasi teknologi guru sekaligus mengoptimalkan kearifan lokal sebagai sumber belajar (7,21).

Kesenjangan infrastruktur juga memperkuat urgensi kegiatan ini. Di sekolah perkotaan, 65% sekolah memiliki laboratorium komputer, namun pemanfaatannya untuk inovasi pembelajaran masih rendah. Sebaliknya, di daerah pedesaan seperti Kecamatan Jaluko, hanya 32% sekolah yang memiliki fasilitas laboratorium komputer, ditambah akses internet yang terbatas. Ketimpangan ini berdampak pada masih rendahnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika, di mana 78% guru masih mengandalkan metode ceramah, sementara hanya 8% yang memanfaatkan media berbasis game (21,27).

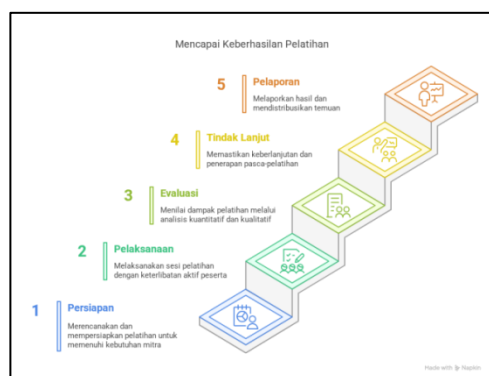
Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan pembuatan *serious game* edukasi berbasis etnomatematika anyaman tradisional Jambi dipandang sebagai solusi strategis. Melalui pelatihan ini, guru didorong untuk

meningkatkan kreativitas dan literasi teknologi dengan memanfaatkan perangkat lunak game seperti *Educaplay*, memperkaya media pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan budaya lokal, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta melestarikan warisan budaya Jambi melalui media digital (Kamid et al., 2022; Mastoah et al., 2022; Nurkhasanah, 2022; Simatupang et al., 2022). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal ke dalam pembelajaran, membangun ekosistem pendidikan berbasis kearifan lokal, serta menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berkelanjutan (Indryani et al., 2024; Kamid et al., 2022; Kustiyarto & Marhaeni, 2025; Nur Aini Tarigan & Rakhmawati, 2024; Nurkhasanah, 2022; Sabil et al., 2021).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *workshop* dan pendampingan terstruktur dengan tahapan sistematis untuk memastikan guru dapat menghasilkan produk *serious game* edukasi berbasis etnomatematika.

Kegiatan dilaksanakan pada bulan September–Oktober 2025 di lingkungan MGMP Matematika Muaro Jambi/Rayon Jaluko dengan melibatkan guru matematika sebagai mitra utama, dosen pelaksana, serta mahasiswa pendukung. Metode pelaksanaan disusun dalam lima tahap terstruktur yang saling berkesinambungan untuk disajikan pada Gambar 1.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1. Tahap pertama adalah persiapan melalui survei kebutuhan, diskusi kelompok terarah, dan koordinasi dengan mitra untuk memetakan literasi teknologi serta peluang integrasi etnomatematika, sekaligus penyusunan modul, instrumen evaluasi, dan penyiapan perangkat lunak *Educaplay* serta dokumentasi motif anyaman Jambi. Tahap kedua adalah sosialisasi berupa penyuluhan literasi teknologi, konsep serious game, dan nilai etnomatematika sehingga guru memperoleh dasar teoritis sebelum

praktik. Tahap ketiga adalah workshop, yaitu pelatihan langsung pembuatan prototipe *serious game* berbasis anyaman Jambi menggunakan *Educaplay* yang disertai diskusi, presentasi, dan umpan balik. Tahap keempat adalah evaluasi melalui pretest–posttest, penilaian produk, dan angket kepuasan, dengan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur peningkatan kompetensi dan kualitas produk. Tahap kelima adalah pendampingan berkelanjutan melalui forum daring dan tutor sebaya yang memfasilitasi uji coba kelas, refleksi, serta publikasi karya guru, guna menjamin keberlanjutan program sekaligus mendorong replikasi di rayon lain dengan dukungan Dinas Pendidikan.

Ruang lingkup kegiatan difokuskan pada peningkatan literasi teknologi guru melalui pelatihan berbasis *serious game* yang terintegrasi budaya lokal, dengan objek kegiatan 25 orang guru MGMP Matematika Muaro Jambi/Rayon Jaluko. Mahasiswa berperan sebagai asisten fasilitator, sementara tim dosen pelaksana memimpin jalannya kegiatan. Bahan utama yang digunakan mencakup modul pelatihan, dokumentasi motif anyaman tradisional Jambi, instrumen pretest–posttest, serta angket kepuasan peserta.

Alat utama yang digunakan antara lain perangkat komputer atau laptop, proyektor, jaringan internet, serta perangkat lunak *Educaplay* sebagai media pengembangan *serious game*.

Kegiatan berpusat di MGMP Matematika Muaro Jambi/Rayon Jaluko, dengan beberapa pertemuan tambahan secara daring melalui grup WhatsApp sebagai wadah komunikasi dan pendampingan lanjutan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan literasi teknologi guru, observasi partisipatif untuk menilai keterlibatan guru, produk karya berupa *serious game* berbasis etnomatematika, serta angket kepuasan peserta untuk mengetahui persepsi mereka terhadap program. Dalam kegiatan ini adalah literasi teknologi guru yang dimaknai sebagai kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak pembelajaran digital, khususnya *Educaplay*, untuk menghasilkan media interaktif; serta integrasi etnomatematika yang dimaknai sebagai penggunaan pola anyaman tradisional Jambi, seperti motif Tikal dan Pucuk Rebung, sebagai konten matematis dalam media pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis

kuantitatif dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi deskripsi produk game, hasil observasi, serta respon angket kepuasan. Dengan pendekatan ini, kegiatan diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai peningkatan literasi teknologi guru dan keberhasilan integrasi etnomatematika dalam pembelajaran berbasis *serious game*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa *Pelatihan Pembuatan Serious Game Edukasi berbasis Etnomatematika Anyaman Tradisional Jambi* dilaksanakan secara terstruktur dengan melibatkan 25 guru MGMP Matematika Muaro Jambi/Rayon Jaluko. Kegiatan ini dirancang melalui lima tahap utama, yaitu persiapan, sosialisasi, *workshop*, evaluasi, dan pendampingan. Tahap persiapan dilakukan dengan pemetaan kebutuhan guru melalui survei dan diskusi kelompok terarah yang menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam literasi teknologi. Hasil survei memperlihatkan bahwa sebagian besar guru hanya terbiasa menggunakan aplikasi presentasi dan formulir digital, sementara pemanfaatan perangkat lunak

pembuat game masih sangat terbatas. Fakta ini menegaskan perlunya program pelatihan yang memberikan pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi berbasis *serious game* yang sekaligus mengintegrasikan unsur budaya lokal.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan pada literasi teknologi guru disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 3. Peningkatan Literasi Guru

Berdasarkan Gambar 2. Dapat terlihat bahwa skor rata-rata pretest sebesar 45,6 meningkat menjadi 82,4 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 36,8 poin. Peningkatan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu pemahaman konsep *serious game*, penguasaan perangkat lunak *Educaplay*, serta kemampuan mengintegrasikan konten etnomatematika ke dalam media

pembelajaran. Peningkatan kompetensi ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan dampak nyata terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang lebih interaktif. Berikut merupakan kegiatan pelatihan yang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 4. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

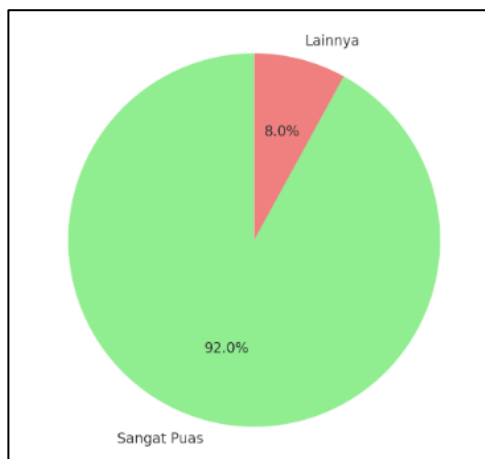
Kegiatan pelatihan yang ditunjukkan pada Gambar 3 memperlihatkan dinamika pembelajaran aktif antara fasilitator dan guru peserta. Selama proses pelatihan, guru tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pembuatan *serious game* menggunakan perangkat lunak *Educaplay*. Pendekatan berbasis praktik ini memberikan ruang bagi guru untuk mengeksplorasi fitur-fitur perangkat lunak, mencoba merancang soal interaktif, serta mendiskusikan bagaimana motif anyaman tradisional dapat diintegrasikan dalam alur permainan. Interaksi antarpeserta juga terlihat hidup, di mana mereka saling berbagi pengalaman, memberi masukan, serta mempresentasikan hasil rancangan awal.

Diskusi kelompok yang dilakukan dalam sesi workshop memperlihatkan adanya pergeseran pola pikir guru. Jika sebelumnya pembelajaran matematika lebih banyak disampaikan dengan metode ceramah, maka melalui pelatihan ini mereka mulai menyadari bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip *learning by*

doing, di mana guru tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga menguasai keterampilan teknis secara bertahap. Dokumentasi kegiatan juga menunjukkan bahwa guru semakin percaya diri dalam mencoba hal baru.

Selain peningkatan kompetensi, kegiatan ini juga menghasilkan luaran konkret berupa 20 prototipe *serious game* berbasis motif anyaman tradisional Jambi. Setiap prototipe mengadaptasi pola budaya lokal, seperti motif Tikal yang merepresentasikan simetri rotasi, motif Pucuk Rebung yang menggambarkan pola bilangan, serta motif Bungo Jeruju yang terkait dengan konsep geometri. Integrasi ini membuat konten pembelajaran matematika menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep abstrak tetapi juga mengaitkannya dengan budaya mereka sendiri. Dokumentasi hasil karya guru menunjukkan keberhasilan mereka dalam merancang game dengan tampilan yang menarik, alur permainan yang logis, serta muatan soal yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum. Produk ini sekaligus menjadi bentuk pelestarian budaya lokal dalam format digital yang relevan dengan perkembangan zaman.

Respon guru peserta terhadap kegiatan sangat positif yang disajikan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 5. Angket Kepuasan Guru

Berdasarkan Gambar 4. terlihat bahwa 92% peserta menyatakan sangat puas dengan pelatihan, karena mereka merasa mendapatkan pengalaman baru yang jarang diperoleh melalui pelatihan konvensional. Guru menyebutkan bahwa model pelatihan berbasis praktik langsung, diskusi sejawat, dan umpan balik dari fasilitator memudahkan mereka memahami konsep serta mengaplikasikan teknologi secara mandiri. Sebagian besar peserta juga mengusulkan adanya pendampingan lanjutan untuk menguji coba *serious game* di kelas, memperbaiki kelemahan produk, serta mengembangkan versi lanjutan yang lebih interaktif. Tingginya antusiasme ini mengindikasikan bahwa guru memiliki motivasi tinggi untuk terus berinovasi apabila difasilitasi

dengan bimbingan yang berkesinambungan.

Hasil dan pengalaman pelatihan ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya integrasi etnomatematika dalam pembelajaran. Sunarto (2004) menegaskan bahwa pengaitan pembelajaran dengan konteks budaya dapat meningkatkan kebermaknaan materi, sedangkan Anyan (2016) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memperkuat keterlibatan siswa. Dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut, pelatihan ini berhasil menghadirkan model pembelajaran yang bukan hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga membangun kecintaan terhadap budaya lokal. Hal ini sejalan dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta literasi teknologi.

Namun demikian, beberapa tantangan masih ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur di sekolah pedesaan, terutama akses internet dan ketersediaan perangkat komputer. Meskipun guru sudah terampil membuat game, implementasi

di kelas masih terkendala jaringan yang tidak stabil serta jumlah perangkat yang terbatas. Kondisi ini menuntut adanya dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah maupun dinas pendidikan agar pemanfaatan media berbasis digital dapat dilakukan secara merata di seluruh wilayah. Selain itu, diperlukan strategi keberlanjutan, seperti forum berbagi praktik baik antar guru, kolaborasi dengan perguruan tinggi, serta kebijakan sekolah yang mengakui produk digital sebagai bagian dari penilaian kinerja guru.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan kegiatan ini menunjukkan bahwa *Pelatihan Pembuatan Serious Game Edukasi berbasis Etnomatematika Anyaman Tradisional Jambi* mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi teknologi guru sekaligus memperkaya pembelajaran dengan kearifan lokal. Model pelatihan ini dapat direplikasi di daerah lain dengan penyesuaian konteks budaya, serta dikembangkan menjadi program berkelanjutan untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga pada pelestarian budaya Jambi melalui inovasi media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual.

SIMPULAN

Kegiatan *Pelatihan Pembuatan Serious Game Edukasi berbasis Etnomatematika Anyaman Tradisional Jambi* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi teknologi guru MGMP Matematika Muaro Jambi/Rayon Jaluko. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada penguasaan konsep *serious game*, keterampilan menggunakan perangkat lunak *Educaplay*, serta kemampuan mengintegrasikan motif anyaman tradisional Jambi dalam pembelajaran matematika. Selain itu, luaran kegiatan berupa 20 prototipe game edukasi berhasil dikembangkan oleh guru peserta, yang tidak hanya memperkaya media pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal.

Respon positif peserta, di mana 92% menyatakan sangat puas, memperlihatkan bahwa pendekatan workshop dan pendampingan langsung mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sekaligus memotivasi guru untuk terus berinovasi. Meski demikian, tantangan berupa keterbatasan infrastruktur dan akses internet khususnya di sekolah pedesaan masih perlu mendapat perhatian dari pemangku

kebijakan agar hasil program dapat diimplementasikan secara merata. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga memperkuat sinergi antara pendidikan dan kearifan lokal, serta berpotensi menjadi strategi berkelanjutan dalam mendorong transformasi pendidikan di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Batiibwe, M. S. K. (2024). The Role of Ethnomathematics in Mathematics Education: A Literature Review. *Asian Journal for Mathematics Education*, 3(4), 383–405. <https://doi.org/10.1177/27527263241300400>
- Cahyadi, F., Zainuddin, M., & Arifin, S. (2025). Pengembangan E-Modul Etnomatematika Batik Berbasis PjBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(1), 59–68. <https://doi.org/10.28926/briliant.v10i1.1898>
- Indryani, Muazzomi, N., Nazurty, Siregar, M., Ismiatun, A. N., & Romundza, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Game Wordplay (Wordwall dan Educaplay) Untuk Meningkatkan Motivasi. *Proceeding Biology Education Conference*, 21(1), 186–192.
- Kamid, K., Sabil, H., Syafmen, W., & Rohana, S. (2022). The Use of Traditional Gundu Games in Improving Student Discipline in Mathematics. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3087–3100. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.860>
- Kustiyarto, R. A., & Marhaeni, N. H. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Game Edukasi Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dan Literasi Digital. *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 75–84. <https://doi.org/10.30822/arsen.v2i2.3381>
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Nur Aini Tarigan, & Rakhmawati, F. (2024). Etnomatematika dalam Pembuatan Tas Anyaman Desa Saentis Kabupaten Deli Serdang. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 210–219. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15427>
- Nur Ismiatun, A., Muazzomi, N., & Syafina, N. (2024). The Influence of project based learning on student creativity in developing entrepreneurship-based educational games tools. *Tunas Siliwangi*, 10(1), 51–55.
- Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 248. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964>

- Sabil, H., Syafmen, W., Frianto, A., & Romundza, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Game Edukatif Berbasis Android Bagi Guru Smpn 7 Muaro Jambi. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–6. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10665%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/10665/6014>
- Wulansari, R., Effendi, A., & Zamnah, L. N. (2025). Peran etnomatematika dalam mengangkat kearifan lokal ke dalam dunia pendidikan. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 5(1), 41–53.
- Sholihah, F. I. (2025). A Meta-Analysis of Problem-Based Learning Integrated with Ethnomathematics to Improve Children's Mathematical Literacy in the 21st Century. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 573–582. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6887>
- Simatupang, G. M., Sabil, H., Mujahidawati, & Novferma. (2022). SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Quiz Based Game Learning Training to Increase Learning Motivation for Middle School Mathematics MGMP Teachers Pelatihan Quiz Based Game Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Guru. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 382–391. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Sofyan, H., Hasni, U., Amanda, R. S., Ismiatun, A. N., & Siregar, M. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran AUD.