

EDUKASI BELAJAR SAMBIL BERMAIN SEBAGAI PENGUATAN NILAI GOTONG ROYONG DAN NILAI KEBHINEKAAN

Lukman Pardede¹, Dewi Lestari Pardede², Irving Josafat Alexander³, Gloria Sirait⁴, Monalisa Marta Siahaan⁵ Dewi Paulina Silalahi⁶

¹ Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; lukman.pardede@uhn.ac.id

² Universitas Senior Medan, Indonesia; dewiLestariP91@gmail.com

³ Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; irving.alexander@uhn.ac.id

⁴ Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; gloria.sirait@uhnp.ac.id

⁵ Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; monalisa.siahaan@uhn.ac.id

⁶ Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; dewisilalahi@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-11-14

Revised 2025-11-25

Accepted 2025-12-02

ABSTRAK

Gotong royong sebagai salah satu nilai luhur bangsa Indonesia mengandung makna kerja sama, saling membantu dan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai gotong royong dan kebhinekaan kepada siswa sekolah dasar melalui pendekatan belajar sambil bermain. Pendidikan karakter sejak dini menjadi penting untuk membentuk generasi yang toleran, peduli, dan mampu bekerja sama dalam keberagaman. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 060895, yang beralamat di Jalan Jamin Ginting No. 271, Medan, dengan melibatkan 45 siswa kelas IV dan V serta 5 guru pendamping. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif edukatif, melalui tiga tahapan kegiatan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa permainan edukatif seperti Estafet Gotong Royong, Puzzle Kebhinekaan Indonesia, dan Cerita Bergilir Persahabatan yang dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, rasa saling menghargai, dan empati antar siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial positif di antara siswa, ditandai dengan meningkatnya sikap tolong-menolong, toleransi, dan kebersamaan. Guru pendamping juga menyatakan bahwa kegiatan ini membantu siswa memahami nilai-nilai sosial secara konkret dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan belajar sambil bermain efektif dalam menginternalisasi nilai gotong royong dan kebhinekaan pada siswa sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tetapi juga mendorong guru untuk mengembangkan metode pembelajaran kreatif berbasis karakter di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Edukasi, Belajar Sambil Bermain, Penguatan, Gotong Royong, Kebhinekaan

ABSTRACT

Gotong royong, one of the noble values of the Indonesian people, embodies the meaning of cooperation, mutual assistance, and prioritizing common interests over personal interests. This Community Service (PKM) activity aims to instill the values of gotong royong and diversity in elementary school students through a play-based learning approach. Character education from an early age is important to shape a generation that is tolerant, caring, and able to work together in diversity. The activity was carried out at SD Negeri 060895, located at Jalan Jamin Ginting No. 271, Medan, involving 45 fourth and fifth grade students and five accompanying teachers. The method used was qualitative descriptive with an educational participatory approach, through three stages of activity: preparation, implementation, and evaluation. The activities were carried out through several educational games such as Gotong Royong Relay, Indonesian Diversity Puzzle, and Friendship Storytelling, which were designed to foster cooperation, mutual respect, and empathy among students. The results of the activities showed an increase in positive social interaction among students, marked by an increase in helpfulness, tolerance, and togetherness. The accompanying teachers also stated that this activity helped students understand social values in a concrete and enjoyable way. It can be concluded that the play-based learning approach is effective in internalizing the values of mutual cooperation and diversity in elementary school students. This activity not only provided a meaningful learning experience for students but also encouraged teachers to develop creative character-based learning methods in the school environment.

Keywords: *Education, Learning By Playing, Reinforcement, Mutual Cooperation, Diversity*

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Lukman Pardede

Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; lukman.pardede@uhn.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik (Sirait, 2025). Pada jenjang ini, anak-anak tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (R. Silaban, Riris, et al., 2025), tetapi juga mulai diperkenalkan pada nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan yang menjadi landasan kehidupan berbangsa dan bernegara (Pasaribu et al., 2024). Dalam konteks Indonesia, nilai gotong royong dan kebhinekaan merupakan dua nilai utama yang mencerminkan jati diri bangsa serta menjadi perekat sosial di tengah keberagaman budaya, agama, dan etnis (Pardede et al., 2024). Oleh

karena itu, penanaman kedua nilai tersebut sejak usia sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam membentuk generasi yang toleran (Sirait et al., 2024), peduli, dan mampu bekerja sama dalam keberagaman (R. Silaban et al., 2024).

Gotong royong sebagai salah satu nilai luhur bangsa Indonesia mengandung makna kerja sama, saling membantu (Sirait et al., 2025), dan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi (Sirait, Alexander, & Silaban, 2023). Nilai ini telah lama menjadi identitas sosial masyarakat Indonesia (Dewi Lestari Pardede et al., 2025), namun dalam perkembangan zaman, terutama di era digital dan individualistik saat ini, praktik gotong royong semakin jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Alexander, Siregar, Sitorus, & Zalogo, 2025). Anak-anak lebih sering berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan teman sebaya, sehingga keterampilan sosial dan empati cenderung menurun (Barus et al., 2024). Di sisi lain, nilai kebhinekaan yang menekankan pentingnya menghargai perbedaan juga menghadapi tantangan (Alexander et al., 2024) akibat munculnya sikap intoleransi dan eksklusivisme yang terkadang ikut terserap melalui media sosial atau lingkungan sekitar (Pardede et al., 2024).

Sekolah Dasar (SD) sebagai lingkungan pendidikan formal pertama yang membentuk karakter anak memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai tersebut (Alexander, Sirait, Sibarani, & Sitorus, 2023). Namun, metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru seringkali membuat anak-anak kurang aktif, cepat bosan (Sirait et al., 2023), dan sulit memahami nilai-nilai abstrak seperti gotong royong dan kebhinekaan secara mendalam (Sinurat et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan agar nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasi secara alami melalui pengalaman langsung (Pane et al., 2025). Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui edukasi belajar sambil bermain (*learning by playing*) (Silaban et al., 2021). Konsep ini berpijak pada pandangan konstruktivistik yang menekankan bahwa anak belajar paling baik ketika mereka aktif membangun pengetahuannya melalui kegiatan yang bermakna dan menyenangkan (Silaban et al., 2025). Dalam konteks pendidikan karakter, permainan bukan hanya sarana hiburan (Silaban et al., 2020), melainkan juga wahana pembelajaran sosial yang melibatkan kerja sama, komunikasi, pengambilan keputusan, dan empati (Silaban et al., 2021). Melalui permainan edukatif yang dirancang dengan baik, anak-anak dapat belajar memahami pentingnya peran teman, menghargai perbedaan, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan Bersama (Sinaga et al., 2024).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah (Sitinjau, Marbun, Alexander, Sagala, & Statis, 2024). Kegiatan dilakukan dalam bentuk edukasi interaktif melalui permainan kelompok, simulasi, dan aktivitas kolaboratif yang mengintegrasikan nilai gotong royong dan kebhinekaan (Silaban et al., 2024). Setiap permainan dirancang dengan prinsip edukatif, seperti permainan estafet kebersamaan, permainan puzzle budaya Indonesia, dan permainan simulatif yang mengharuskan siswa bekerja sama tanpa membeda-bedakan teman berdasarkan latar belakang (Siahaan et al., 2023). Selain melibatkan siswa, kegiatan ini juga melibatkan guru sebagai pendamping agar nilai-nilai yang disampaikan dapat terus dikembangkan dalam kegiatan belajar sehari-hari di sekolah (Sirait et al., 2021). Guru diberikan pemahaman tentang cara memanfaatkan metode *belajar sambil bermain* sebagai strategi pembelajaran karakter yang efektif, sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam praktik pendidikan di tingkat dasar (Simatupang, Surbakti, Alexander, Fisika, & Hkbp, 2025). Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek

kognitif anak, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan sosial yang menjadi dasar terbentuknya karakter bangsa (Alexander et al., 2025).

Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, di mana siswa dapat belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani, namun tetap mendapatkan pesan moral dan nilai-nilai kebangsaan yang kuat. Melalui pengalaman konkret dalam permainan yang melibatkan kerja sama dan toleransi, anak-anak diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki rasa empati, saling menghargai, dan mampu berkontribusi positif dalam lingkungan sosialnya. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya bertujuan memberikan kegiatan hiburan edukatif bagi siswa, tetapi juga menjadi upaya nyata dalam membangun karakter bangsa sejak usia dini. Program ini diharapkan dapat menjadi model penerapan pembelajaran karakter berbasis aktivitas yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya, sehingga nilai gotong royong dan kebhinekaan tidak hanya diajarkan sebagai teori, tetapi benar-benar dihidupi dalam keseharian anak-anak Indonesia.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode partisipatif edukatif, di mana tim pelaksana berperan langsung dalam memberikan edukasi, mendampingi peserta, serta mengamati proses internalisasi nilai-nilai gotong royong dan kebhinekaan melalui kegiatan belajar sambil bermain (Lubis, Wijaya, & Halimah, 2024). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan yang berfokus pada pembentukan karakter dan perilaku sosial melalui pengalaman langsung dalam situasi yang menyenangkan dan kolaboratif.

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 060895, yang beralamat di Jalan Jamin Ginting No. 271, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi kegiatan karena memiliki latar belakang sosial siswa yang beragam, baik dari segi budaya, agama, maupun kondisi sosial ekonomi, sehingga menjadi tempat yang ideal untuk menanamkan nilai-nilai kebhinekaan dan gotong royong melalui kegiatan edukatif. Selain itu, pihak sekolah menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan penguatan karakter berbasis permainan edukatif. Kegiatan PKM dilaksanakan selama tiga hari, dengan rincian: hari pertama untuk koordinasi dan observasi lapangan, hari kedua untuk pelaksanaan kegiatan inti berupa edukasi dan permainan, serta hari ketiga untuk refleksi dan evaluasi hasil kegiatan bersama guru dan siswa (Mariati, 2021).

Subjek kegiatan adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 060895, dengan jumlah peserta sebanyak 45 orang siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Selain siswa, kegiatan ini juga melibatkan 5 orang guru sebagai pendamping kegiatan untuk memastikan keterlibatan aktif peserta serta keberlanjutan program di sekolah. Guru pendamping berperan membantu fasilitator dalam mengarahkan siswa selama kegiatan berlangsung dan mencatat perubahan sikap serta respons siswa terhadap aktivitas yang diberikan (Batitusta & Hardinata, 2024).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SD Negeri 060895 untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan dan menentukan jadwal kegiatan. Selain itu, tim menyusun rancangan permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar serta mengandung nilai-nilai gotong royong dan kebhinekaan. Permainan yang disusun antara lain *Puzzle Kebhinekaan Indonesia*, *Estafet Gotong Royong*, dan *Cerita Bergilir Persahabatan*. Tim juga menyiapkan

instrumen observasi untuk menilai keterlibatan siswa, kerja sama antar siswa, serta sikap toleransi selama kegiatan berlangsung (Prayitno, 2020).

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti dilaksanakan di aula dan halaman sekolah dengan melibatkan seluruh siswa peserta. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan pengenalan nilai-nilai gotong royong dan kebhinekaan melalui permainan interaktif. Selanjutnya, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan mengikuti rangkaian permainan edukatif yang dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, rasa saling menghargai, serta semangat kebersamaan. Misalnya, dalam permainan *Estafet Gotong Royong*, siswa belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama tanpa mengutamakan kepentingan pribadi. Sedangkan dalam *Puzzle Kebhinekaan Indonesia*, siswa diajak mengenal keberagaman budaya Indonesia sekaligus belajar menghargai perbedaan melalui penyusunan gambar yang mewakili simbol-simbol budaya nusantara. Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana dan guru pendamping melakukan observasi terhadap interaksi antar siswa, ekspresi emosional, dan respons terhadap pesan moral yang disampaikan dalam setiap permainan (Dotutinggi, Zees, & Rahmat, 2023).

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Setelah kegiatan inti selesai, dilakukan sesi refleksi bersama siswa dan guru untuk mengevaluasi pengalaman belajar yang diperoleh. Siswa diminta menyampaikan perasaan, nilai-nilai yang dipelajari, serta makna dari setiap permainan yang dilakukan. Guru pendamping juga memberikan umpan balik terkait perubahan sikap siswa selama kegiatan. Hasil refleksi dan observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menilai sejauh mana kegiatan berhasil menanamkan nilai gotong royong dan kebhinekaan kepada siswa. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara singkat, dan dokumentasi foto serta video kegiatan. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi dan kerja sama siswa selama permainan. Wawancara dilakukan secara informal dengan guru pendamping dan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap kegiatan (Nisa & Susanto, 2022). Sementara dokumentasi digunakan untuk mendukung data kualitatif dan menggambarkan suasana kegiatan secara nyata. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menafsirkan temuan lapangan untuk menggambarkan keberhasilan kegiatan dalam membangun sikap gotong royong dan kebhinekaan di lingkungan sekolah dasar (Widya et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) "Edukasi Belajar Sambil Bermain sebagai Penguatan Nilai Gotong Royong dan Nilai Kebhinekaan" dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas IV dan V SD Negeri 060895 yang berjumlah 45 orang. Kegiatan berlangsung di aula dan halaman sekolah, dengan dukungan penuh dari kepala sekolah, guru kelas, serta beberapa tenaga pendidik yang berperan sebagai pendamping kegiatan. Secara umum, kegiatan berjalan dengan lancar, antusias, dan mendapat sambutan positif dari seluruh warga sekolah (Dewi, Rusliani, Navelia, & Purnamasari, 2024).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang berisi pengenalan tentang pentingnya nilai gotong royong dan kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari. Tim pelaksana menggunakan pendekatan komunikatif dan interaktif agar siswa dapat memahami makna kedua nilai tersebut secara sederhana dan kontekstual. Selanjutnya, siswa diajak mengikuti serangkaian permainan edukatif yang dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, sikap toleransi, serta saling menghargai dalam kelompok.



Gambar 1. Tim PkM melakukan sosialisasi bentuk PkM dengan murid SD Negeri 060895

Salah satu permainan yang paling menarik perhatian siswa adalah **“Estafet Gotong Royong”**, di mana setiap kelompok harus bekerja sama memindahkan benda menggunakan alat sederhana tanpa boleh menyentuh langsung. Dalam permainan ini terlihat jelas bagaimana siswa belajar mengatur strategi, berbagi peran, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Siswa yang awalnya cenderung bersaing secara individual mulai menunjukkan rasa kebersamaan, saling menyemangati, dan berusaha agar kelompoknya sukses menyelesaikan tantangan dengan baik. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa melalui permainan sederhana, nilai gotong royong dapat diinternalisasi secara alami tanpa perlu penjelasan panjang.

Kegiatan berikutnya adalah **“Puzzle Kebhinekaan Indonesia”**, yang mengajak siswa menyusun potongan gambar yang menggambarkan keragaman budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah tradisional, dan simbol daerah. Melalui permainan ini, siswa belajar mengenali berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia serta memahami bahwa perbedaan adalah hal yang wajar dan indah. Diskusi singkat setelah permainan membantu siswa merefleksikan makna kebhinekaan, di mana mereka menyimpulkan bahwa meskipun berasal dari latar belakang yang berbeda, setiap individu tetap memiliki nilai dan peran penting dalam kebersamaan.

Selain itu, kegiatan **“Cerita Bergilir Persahabatan”** juga memberikan pengalaman menarik bagi siswa. Dalam permainan ini, setiap kelompok diminta melanjutkan cerita secara bergantian dengan tema persahabatan lintas perbedaan. Hasilnya, siswa menunjukkan imajinasi dan empati yang tinggi. Mereka mampu menyampaikan pesan moral bahwa perbedaan tidak boleh menjadi alasan untuk tidak bekerja sama atau bersahabat. Melalui aktivitas ini, aspek komunikasi, kreativitas, dan rasa saling menghormati antaranggota kelompok tampak berkembang dengan baik.

Dari hasil **observasi dan wawancara singkat** dengan guru pendamping, terlihat adanya perubahan positif dalam sikap dan interaksi sosial siswa. Sebelum kegiatan, beberapa siswa cenderung memilih bermain dengan teman yang memiliki kesamaan karakter atau latar belakang. Namun setelah kegiatan berlangsung, mereka mulai lebih terbuka, mau berinteraksi dengan teman yang berbeda kelompok, dan menunjukkan rasa saling menghargai yang lebih tinggi. Guru pendamping juga menyatakan bahwa kegiatan seperti ini membantu siswa belajar memahami makna kerja sama tanpa harus melalui ceramah panjang (Citra & Rosy, 2020).

Dari segi **respon afektif**, siswa tampak sangat antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Mereka tertawa, bersemangat, dan berpartisipasi aktif. Bahkan beberapa siswa yang biasanya pendiam mulai berani berbicara dan mengambil peran dalam kelompoknya. Hal ini menunjukkan

bahwa pendekatan *belajar sambil bermain* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa.



Gambar 2. Tim PkM berfoto Bersama dengan para peserta PkM

Pembahasan

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa **model pembelajaran berbasis permainan edukatif** dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti gotong royong dan kebhinekaan pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Nilai-nilai karakter tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dialami secara emosional dan sosial. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kegiatan pendidikan karakter tidak harus dilakukan melalui ceramah atau penanaman nilai secara formal, tetapi dapat diintegrasikan ke dalam aktivitas yang menyenangkan dan partisipatif. Dengan demikian, pendekatan *edukasi belajar sambil bermain* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia sekolah dasar (Ilham, Salfarina, Hidayati, Romadonika, & Rusiana, 2022).

Selain memberikan dampak langsung kepada siswa, kegiatan ini juga memberikan inspirasi bagi guru di SD Negeri 060895 untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan berorientasi pada nilai-nilai karakter bangsa. Guru-guru menyampaikan rencana untuk mengadaptasi beberapa bentuk permainan edukatif tersebut dalam kegiatan pembelajaran tematik di kelas. Dengan adanya keberlanjutan seperti ini, kegiatan PKM tidak hanya berhenti pada satu kali pelaksanaan, tetapi berpotensi memberikan dampak jangka panjang bagi penguatan budaya gotong royong dan kebhinekaan di lingkungan sekolah (Rahayu, Muttaqien, & Solikha, 2023).

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan PKM ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan sederhana namun bermakna, siswa dapat belajar memahami nilai-nilai sosial dan kebangsaan dengan cara yang menyenangkan (Setiawan, 2020). Kegiatan belajar sambil bermain terbukti mampu memperkuat interaksi sosial, membangun empati, dan menumbuhkan semangat kebersamaan di antara siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis nilai dan pengalaman langsung merupakan pendekatan efektif dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia yang berjiwa gotong royong dan menjunjung tinggi kebhinekaan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM “Edukasi Belajar Sambil Bermain sebagai Penguatan Nilai Gotong Royong dan Nilai Kebhinekaan” di SD Negeri 060895, Jalan Jamin Ginting No. 271, berhasil menumbuhkan sikap

kerja sama, toleransi, dan saling menghargai di antara siswa. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, nilai-nilai gotong royong dan kebhinekaan dapat diinternalisasi secara menyenangkan dan bermakna. Kegiatan ini juga mendorong guru untuk menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis karakter dalam kegiatan belajar sehari-hari

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, I. J., Sinurat, H., Sirait, G., Siahaan, M. M., Silaban, R., & Nainggolan, J. R. (2024). Edukasi Literasi Bahasa Dan Teknologi Pada Anak Usia Dini Di Yayasan Aku Melihat Engkau (Ame) Medan. *Jurnal Comunitã Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 6(2).
- Alexander, I. J., Sirait, G., Sibarani, I. S., & Sitorus, L. (2023). Edukasi Literasi Digital Dalam Menangkal Penyebaran Hoax Di Masyarakat. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3ji)*, 1(4), 1–5. [Opgehaal Van Https://Jurnal.Migascentral.Com/Index.Php/P3ji/Article/View/2023-10-17](https://jurnal.migascentral.com/index.php/P3ji/article/view/2023-10-17)
- Alexander, I. J., Siregar, S. S., Sitorus, G. M. N., & Zalogo, W. K. (2025). *Pengendalian Cyberbullying Dan Hoax Melalui Pelatihan Terbimbing Di Smk Negeri 2 Tebing Tinggi*. 2(1), 49–56.
- Barus, M., Saragih, R. S., Sirait, G., Simbolon, F., Simanjuntak, S., Saragih, Y., ... Saragih, M. (2024). *Penguatan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Di Uptd Sd Negeri 122345 Kecamatan Siantar Timur*. 5(4), 4207–4213.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. [Https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V7i3.3788](https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788)
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 261–272. [Https://Doi.Org/10.26740/Jpap.V8n2.P261-272](https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272)
- Dewi, N. P., Rusliani, D. M., Navelia, Z. I., & Purnamasari, I. (2024). Literatur Review: Efektivitas Media Edukasi Terhadap Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri. *Jurnal Ilmu Kebidanan Dan Kesehatan (Journal Of Midwifery Science And Health)*, 15(2), 136–141. [Https://Doi.Org/10.52299/Jks.V15i2.281](https://doi.org/10.52299/jks.v15i2.281)
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 03(June), 363–368.
- Gloria Sirait. (2025). Analysis Of The Quality Of Biobriquettes From Salak Skin With Starch Adhesive. *Edumatsains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 9(2), 232–243.
- Hersakso, Sinurat; Justinos Ray, Nainggolan; Irving Josafat, A. (2024). Peran Gereja Terhadap Pencegahan Perilaku Kekerasan Dalam Rumah Tangga: Sudut Pandang Teologis. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 9(2), 535–544.
- Ilham, Salfarina, A. L., Hidayati, B. N., Romadonika, F., & Rusiana, H. P. (2022). Pengaruh Edukasi Melalui Media Whatsapp Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan Anemia Remaja Di Sman 1 Kayangan. *Journal Nursing Research Publication Media (Nursepedia)*, 1(2), 89–96. [Https://Doi.Org/10.55887/Nrpm.V1i2.17](https://doi.org/10.55887/nrpm.v1i2.17)
- Lubis, R. R., Wijaya, C., & Halimah, S. (2024). Implementation Of The Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Policy At The Faculty Of Islamic Religion : A Multisite Study Of Umsu And Uisu. *Edukasi Islami*, 12(01), 1425–1446. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.30868/Ei.V12i001.6187](https://doi.org/10.30868/ei.v12i001.6187)
- Mariati. (2021). Tantangan Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Di

- Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 749–761. <https://doi.org/10.53695/Sintesa.V1i1.10.53695/Sintesa.V1i1.405>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Pane, E. P., Purba, N. A., Saragih, V. R., Pasaribu, S., Simarmata, G., Barus, M., ... Novatrasio, G. (2025). Sosialisasi Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Sekolah Yang Inovatif Bagi Guru Smas Surya Pematangsiantar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. 6(3), 2281–2288.
- Pardede, L., Pardede, D. L., Sinurat, H., Alexander, I. J., Silalahi, D. P., & Surbakti, M. (2024). Pemberdaya Kesetaraan Gender Dalam Organisasi Intra Sekolah Di Sma Negeri 1 Medan. *Pkm Maju Uda*, 5(3).
- Pardede, D L, Pardede, L., Siahaan, M., Alexander, I. J., & Sirait, G. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Pada Materi Persamaan Kedudukan Warga Negara. *Jurnal Darma Agung*, 32(6), 426–430.
- Pardede, Dewi Lestari, Pardede, L., Alexander, I. J., Sirait, G., Soripada, T. A., & Sirait, S. (2025). Usaha Pencegahan Terjadinya Perundungan Terhadap Remaja Di Media Sosial. *Sambara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 529–536. <https://doi.org/10.58540/Sambarapkm.V3i3.970>
- Pasaribu, K., Pardede, L., Alexander, I.J., & Pardede, D. (2024). Pendekatan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Darma Agung*, 32(5).
- Prayitno, S. H. P. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii-F Smp Negeri 22 Surabaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 158–169. <https://doi.org/10.51836/Je.V6i2.99>
- Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 234–246. <https://doi.org/10.60132/Edu.V1i2.149>
- Setiawan, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V Sd N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang Iii Kabupaten Oku Timur. *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(2), 108–119. <https://doi.org/10.30599/Jemari.V2i2.575>
- Siahaan, R. D. R., & Sirait, G. (2023). The Importance Of Digital Literacy In The Era Of Society 5.0. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 4(3), 1734–1742. <https://doi.org/10.54373/Imej.V4i3.417>
- Silaban, R., Panggabean, F. T., Panggabean, M. V., Sianturi, P. A., & Alexander, I. J. (2021). Android Based Learning Media Development For Chemical Balance Materials 121-131. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 9(3), 121–131.
- Silaban, R., Panggabean, F. T. M., Hutahaean, E., Hutapea, F. M., & Alexander, I. J. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Bermediakan Lembar Kerja Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Kimia Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 9(1).
- Silaban, R., Panggabean, F. T. M., Hutapea, F. M., Hutahaean, E., & Alexander, I. J. (2020). Implementasi Problem Based-Learning (Pbl) Dan Pendekatan Ilmiah Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Mengajar Ikatan Kimia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 8(2).

- Silaban, B., Surbakti, M. B., Josafat, I., & Silaban, A. (2024). *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika Identifikasi Miskonsepsi Peserta Didik Sma Melalui Tes Diagnostik Four-Tier Pada Hukum Newton Identification Of Senior High School Learner ' S Misconceptions Through A Four-Tier Diagnostic Test On Newton ' S Law Pendahul.* 12(2), 260–274.
- Silaban, R., Br Girsang, O. A., Manalu, R. T., Sitorus, M., Tarigan, S., & Alexander, I. (2024). *Analysis Of Teachers And Student Responses To Android-Based Chemical Bonding Learning Media Using Smart Apps Creator Program.* <https://doi.org/10.4108/Eai.24-10-2023.2342270>
- Silaban, R., Riris, I. D., Sitorus, M., Tambunan, Y. A., Alexander, I. J., & Sirait, G. (2025). *Development Innovative E-Module Based On Project Based Learning (Pjbl) Integrated Betel Eating Local Wisdom (Man Belo Or Marsukil) From North Sumatera On Teaching Stoichiometric Chemistry By Using Anyflip.* 10, 932–945.
- Silaban, R., Sijabat, C. Y., & Nasution, H. A. (2025). *Development Of An E-Module Based On The Savi.* 10(July), 76–87.
- Sinaga, G. H. D., Halawa, A., Prasetyo, R. A., Silaban, I. J. A., & Sinaga, M. P. (2024). *Coulomb Stress Changes In The 2004 Aceh Earthquake On The Mount Sibualbuali And Mount Lubukraya.* *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 10(2), 264–273.
- Sirait, G., Alexander, I. J., Soripada, T. A., & Sirait, S. (2024). *Pelatihan Wirausaha Digital Kepada Jemaat Gereja Pentakosta Indonesia Sidang Paya Kapar Tebingtinggi.* *Jurnal Comunitā Servizio: Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 6(2), 397–403.
- Sirait, G., Tobing, P. U. A. L., & Djulia, E. (2021). *Biology Teacher's Understanding Of Nature Of Science (Nos).* *Journal Of Mathematics And Natural Sciences*, 1(2).
- Sirait, G., Alexander, I. J., & Mahulae, S. H. R. (2023). *Sosialisasi Penanaman Nilai-Nilai Luhur Pancasila.* *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3ji)*, 1(3), 104–108.
- Sirait, G., Alexander, I. J., & Silaban, R. (2023). *Analysis Of The Utilization Of Hydroponic Media In Welsh Onion (Allium Fistulosum L .) Cultivation.* 6(2), 147–157.
- Sirait, G., Alexander, I. J., Uli, M., Purba, M., Lestari, K., & Miranda, X. S. (2025). *Sampah Plastik Di Perguruan Tinggi.* 10(1), 309–324.
- Widya, R., Putri, E., Gustya Manda, T., Meutia, M., Jurusan, D., & Fmipa, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 6 Padang.* *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika Hal*, 13(1), 188–191.