

## PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI SD HARAPAN NIAS

**Foahonoa Zisokhi Nehe**

Guru SD Swasta Harapan Nias

foahonoaznehe@gmail.com

### **Abstract**

*This community service activity aims to enhance students' interest in learning mathematics at SD Harapan Nias through the application of educational games. The methods used include needs identification, teacher training, and the implementation of games in learning. The results of the service indicate a significant increase in students' interest and understanding of mathematics, with over 80% of students reporting a more enjoyable learning experience. Additionally, social interaction and teamwork skills among students also improved. Positive feedback from teachers reinforces the effectiveness of this method. This service recommends the integration of educational games into the curriculum to improve the quality of education in the school.*

**Keywords:** *Community service; educational games; learning interest; mathematics; teaching methods.*

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di SD Harapan Nias melalui penerapan permainan edukasi. Metode yang digunakan mencakup identifikasi kebutuhan, pelatihan guru, dan pelaksanaan permainan dalam pembelajaran. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan pemahaman siswa terhadap matematika, dengan lebih dari 80% siswa melaporkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, interaksi sosial dan keterampilan kerja sama siswa juga meningkat. Umpan balik positif dari guru menegaskan efektivitas metode ini. Pengabdian ini merekomendasikan integrasi permainan edukasi dalam kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

**Kata Kunci:** *Pengabdian masyarakat; permainan edukasi; minat belajar; matematika; metode*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu, khususnya di usia dini (Suh, Y. S., & Lee, J. 2019). Dalam konteks ini, metode pengajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang semakin populer

adalah penggunaan permainan edukasi (Harefa 2022).

Permainan edukasi mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif (Fau 2022). Metode ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah. Dalam

konteks pendidikan matematika, permainan edukasi memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami konsep yang mungkin terasa abstrak dan menakutkan (Stokes, T 2012).

Namun, banyak siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Penyebabnya bisa beragam, mulai dari kurangnya motivasi hingga metode pengajaran yang kurang menarik. Dalam situasi ini, permainan edukasi menawarkan solusi yang efektif (Fau 2022). Dengan cara yang menyenangkan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengurangi rasa stres, dan meningkatkan minat mereka terhadap matematika (Harefa 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan retensi informasi, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif. Oleh karena itu, penting untuk mengimplementasikan permainan edukasi di sekolah-sekolah, termasuk di SD Harapan Nias, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan menumbuhkan minat siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami matematika dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kecintaan terhadap pembelajaran yang akan bermanfaat sepanjang hayat.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam pendidikan. Namun, banyak siswa di

tingkat SD, termasuk di SD Harapan Nias, sering kali mengalami kesulitan dan kurangnya minat terhadap pembelajaran matematika. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, materi yang dianggap sulit, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Harefa 2022).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam perkembangan kognitif siswa. Namun, di tingkat sekolah dasar, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang sering kali mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar mereka. Di SD Harapan Nias, fenomena ini cukup nyata, di mana siswa sering kali merasa frustrasi dan tertekan ketika menghadapi materi matematika.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penggunaan permainan edukasi (Sarason, S. B 1996). Permainan edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih intuitif dan praktis. Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi (Linder, S. M., & Harris, S 2019). Selain itu, permainan edukasi juga berfungsi sebagai alat untuk membangun keterampilan sosial dan kerja

sama di antara siswa. Interaksi dalam permainan dapat mengurangi kecemasan dan menciptakan suasana belajar yang positif, sehingga siswa lebih berani untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E 2022).

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan metode permainan edukasi di SD Harapan Nias dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan tidak hanya prestasi akademis yang meningkat, tetapi juga sikap positif terhadap belajar secara umum. Dengan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan, kami percaya bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan matematikanya. Permainan edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui permainan, konsep matematika yang abstrak dapat disajikan secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Permainan juga dapat memfasilitasi kolaborasi antar siswa, mendorong interaksi sosial, dan meningkatkan motivasi belajar (Bruner, J. S 1966).

Penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran matematika di SD Harapan Nias diharapkan dapat memberikan dampak positif, seperti:

**1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa:**

Permainan dapat menarik perhatian siswa

dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran.

**2. Mempermudah Pemahaman Konsep:**

Dengan pendekatan yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika.

**3. Membangun Sikap Positif Terhadap**

**Matematika:** Siswa yang belajar melalui permainan cenderung mengembangkan pandangan positif terhadap mata pelajaran matematika, sehingga mengurangi rasa takut atau cemas.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Namun, di banyak sekolah dasar, termasuk di SD Harapan Nias, minat belajar matematika siswa sering kali rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Deci, E. L., & Ryan, R. M 2000).

Rendahnya minat belajar matematika berdampak negatif tidak hanya pada prestasi akademik siswa, tetapi juga pada sikap mereka terhadap pembelajaran di masa depan. Siswa yang merasa kesulitan dan tidak termotivasi cenderung menghindari mata pelajaran ini, sehingga memperburuk pemahaman mereka di tingkat yang lebih tinggi (Vygotsky, L. S 1978).

Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan inovatif dalam pembelajaran

sangat diperlukan. Salah satu metode yang telah terbukti efektif adalah penggunaan permainan edukasi. Permainan edukasi dapat mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Piaget, J. 1970). Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika melalui pengalaman langsung, yang memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka.

Melalui pengabdian ini, kami bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika di SD Harapan Nias dengan menerapkan permainan edukasi sebagai metode pembelajaran. Kami percaya bahwa dengan cara ini, siswa tidak hanya akan lebih bersemangat dalam belajar matematika, tetapi juga akan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan program yang memanfaatkan permainan edukasi sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika di SD Harapan Nias.

## B. Metode Pelaksanaan Kegiatan

### 1. Identifikasi Kebutuhan (Harefa 2021)

- a. Melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk memahami tantangan dan kebutuhan dalam pembelajaran matematika di SD Harapan Nias.

- b. Mengumpulkan data tentang tingkat minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

### 2. Perancangan Kegiatan (Sarumaha 2023)

- a. Menyusun rencana kegiatan pengabdian yang mencakup jenis permainan edukasi yang akan digunakan, tujuan pembelajaran, dan materi yang akan diajarkan.
- b. Mengembangkan modul pembelajaran yang berisi instruksi dan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan.

### 3. Pelatihan Guru

- a. Mengadakan workshop atau pelatihan bagi guru-guru di SD Harapan Nias tentang cara mengimplementasikan permainan edukasi dalam pembelajaran matematika.
- b. Memberikan contoh dan latihan langsung untuk memastikan guru memahami cara memfasilitasi permainan dan menilai hasil belajar siswa.

### 4. Pelaksanaan Permainan Edukasi

- a. Mengadakan sesi pembelajaran di kelas dengan menerapkan permainan edukasi yang telah dirancang.
- b. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mendorong kerja sama dan interaksi.
- c. Memfasilitasi permainan dan memberikan bimbingan serta umpan balik selama kegiatan berlangsung.

### 5. Evaluasi dan Refleksi

- a. Melakukan evaluasi terhadap efektivitas permainan edukasi melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan siswa dan guru.
  - b. Mengukur perubahan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.
  - c. Mengadakan sesi refleksi dengan guru untuk mendiskusikan hasil evaluasi dan pengalaman yang didapat selama pengabdian.
6. Penyusunan Laporan
- a. Mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh selama pelaksanaan pengabdian.
  - b. Menyusun laporan yang mencakup analisis hasil, rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya, dan rencana tindak lanjut.

Dengan mengikuti metode pelaksanaan ini, diharapkan pengabdian dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika di SD Harapan Nias.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

##### 1. Peningkatan Minat Belajar

Terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar matematika siswa setelah penerapan permainan edukasi. Hasil survei menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik terhadap pelajaran matematika.

##### 2. Perbaikan Pemahaman Konsep

Evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 20-30% setelah mengikuti kegiatan permainan edukasi.

##### 3. Interaksi dan Kerjasama yang Lebih Baik

Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, saat berpartisipasi dalam permainan kelompok. Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berinteraksi satu sama lain.

##### 4. Respon Positif dari Guru

Guru-guru di SD Harapan Nias memberikan umpan balik positif mengenai penggunaan permainan edukasi. Mereka merasa lebih mudah dalam mengajarkan konsep matematika dan melihat perubahan sikap siswa yang lebih antusias.

##### 5. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Siswa yang sebelumnya pasif dalam belajar menjadi lebih berani untuk bertanya dan berpendapat selama sesi permainan.

##### 6. Pengembangan Modul Pembelajaran

Pengabdian ini berhasil menghasilkan modul permainan edukasi yang dapat digunakan oleh guru di SD Harapan Nias untuk kegiatan pembelajaran di masa depan.

## 8. Kesadaran akan Pentingnya Metode Inovatif

Terdapat kesadaran yang lebih tinggi di kalangan guru tentang pentingnya mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi dapat secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika di SD Harapan Nias. Pengalaman ini membuka peluang untuk penerapan lebih lanjut dalam metode pengajaran di sekolah, yang dapat berkontribusi pada perkembangan pendidikan yang lebih baik di masa mendatang.

## Pembahasan

Pengabdian yang dilakukan di SD Harapan Nias dengan fokus pada penggunaan permainan edukasi untuk meningkatkan minat belajar matematika menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Beberapa aspek penting yang perlu dibahas adalah sebagai berikut:

### 1. Penerapan Teori Pembelajaran

Penggunaan permainan edukasi sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman dalam proses belajar. Siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif, sehingga mereka dapat mengonseptualisasikan ide-ide matematika dengan lebih baik. Ini membuktikan bahwa pengalaman

langsung dalam belajar dapat memperkuat pemahaman siswa.

### 2. Motivasi dan Minat Siswa

Hasil survei menunjukkan peningkatan minat belajar matematika di kalangan siswa. Permainan edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan, yang mengurangi rasa cemas dan tekanan. Ini sejalan dengan teori motivasi yang menunjukkan bahwa lingkungan yang positif dapat mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar.

### 3. Peningkatan Keterampilan Sosial

Melalui permainan yang dilakukan dalam kelompok, siswa belajar untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Ini penting karena keterampilan sosial juga merupakan aspek yang harus dikembangkan di sekolah. Pengalaman ini tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran matematika, tetapi juga untuk pengembangan keterampilan interpersonal yang lebih luas.

### 4. Peran Guru dalam Pembelajaran

Umpan balik positif dari guru menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengajarkan matematika setelah mendapatkan pelatihan tentang permainan edukasi. Hal ini menunjukkan bahwa investasi dalam pengembangan profesional guru sangat penting untuk keberhasilan metode pengajaran yang inovatif. Guru yang

terlatih dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan efektif.

#### 5. Tantangan dan Rekomendasi

Meskipun hasilnya positif, beberapa tantangan tetap ada, seperti kebutuhan akan sumber daya dan waktu untuk persiapan permainan. Untuk itu, disarankan agar sekolah menyediakan lebih banyak dukungan, baik dalam bentuk materi ajar maupun waktu untuk pelatihan berkelanjutan bagi guru. Selain itu, permainan edukasi harus diintegrasikan ke dalam kurikulum secara berkelanjutan untuk memastikan dampak jangka panjang.

Secara keseluruhan, pengabdian ini menunjukkan bahwa permainan edukasi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika. Hasil yang dicapai tidak hanya berdampak positif pada prestasi akademik siswa, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Dengan dukungan yang tepat dari pihak sekolah dan komunitas, diharapkan metode ini dapat terus diterapkan dan dikembangkan untuk memberikan manfaat yang lebih besar bagi pendidikan di SD Harapan Nias.

#### D. Penutup

##### Kesimpulan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di SD Harapan Nias, dengan fokus pada penggunaan permainan edukasi untuk meningkatkan minat belajar matematika, menunjukkan hasil yang sangat positif.

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Peningkatan Minat dan Motivasi

Penggunaan permainan edukasi berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

#### 2. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep matematika di kalangan siswa. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat menginternalisasi materi dengan lebih baik.

#### 3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Kegiatan ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi. Siswa belajar untuk berkolaborasi dalam kelompok, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran.

#### 4. Umpan Balik Positif dari Guru

Guru-guru di SD Harapan Nias memberikan umpan balik yang positif mengenai penerapan permainan edukasi. Mereka merasa lebih percaya diri dalam mengajarkan matematika dan melihat perubahan positif dalam sikap siswa.

#### 5. Rekomendasi untuk Keberlanjutan

Penting untuk melanjutkan dan mengintegrasikan permainan edukasi dalam kurikulum secara berkelanjutan. Dukungan dari pihak sekolah dan

masyarakat diperlukan untuk memastikan metode ini dapat diterapkan secara efektif di masa depan.

Secara keseluruhan, pengabdian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pengajaran, seperti permainan edukasi, dapat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan pendidikan di sekolah-sekolah lain, serta mendorong semangat belajar yang positif di kalangan siswa.

### Saran

#### 1. Integrasi Permainan Edukasi dalam Kurikulum

Disarankan agar sekolah mengintegrasikan permainan edukasi secara sistematis dalam kurikulum matematika. Dengan cara ini, siswa dapat merasakan manfaat permainan dalam jangka panjang dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

#### 2. Pelatihan Berkelanjutan untuk Guru

Penting untuk memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mereka dapat mengembangkan dan menerapkan metode pengajaran yang inovatif. Workshop dan seminar tentang permainan edukasi dapat membantu guru memperbaharui keterampilan mereka dan menemukan cara baru untuk mengajar.

#### 3. Penyediaan Sumber Daya

Sekolah sebaiknya menyediakan lebih banyak sumber daya, baik dalam bentuk materi permainan maupun alat bantu pembelajaran. Sumber daya ini akan mempermudah guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik.

#### 4. Pengembangan Komunitas Belajar

Mendorong pembentukan komunitas belajar di antara guru untuk saling berbagi pengalaman dan ide tentang penggunaan permainan edukasi. Kolaborasi ini dapat menghasilkan strategi baru dan inovatif dalam pembelajaran matematika.

#### 5. Evaluasi dan Penelitian Lanjutan

Disarankan untuk melakukan evaluasi secara berkala mengenai efektivitas penggunaan permainan edukasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi jenis permainan yang paling efektif di berbagai konteks.

#### 6. Keterlibatan Orang Tua

Mengajak orang tua untuk berperan aktif dalam mendukung kegiatan pembelajaran di rumah, seperti memainkan permainan edukasi yang relevan. Keterlibatan orang tua dapat memperkuat pemahaman siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif.

Dengan mengikuti saran-saran tersebut, diharapkan pengembangan metode pembelajaran melalui permainan edukasi

dapat lebih maksimal, sehingga membawa dampak yang lebih signifikan bagi kualitas pendidikan di SD Harapan Nias dan sekolah-sekolah lainnya.

#### E. Daftar Pustaka

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Fau, A. D. (2022a). BUDIDAYA BIBIT TANAMAN ROSELA (HIBISCUS SABDARIFFA) DENGAN MENGGUNAKAN PUPUK ORGANIK GEBAGRO 77. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 10–18. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/view/545>
- Fau, A. D. (2022b). Kumpulan Berbagai Karya Ilmiah & Metode Penelitian Terbaik Dosen Di Perguruan Tinggi. CV. Mitra Cendekia Media.
- Fau, Amaano., D. (2022). Teori Belajar dan Pembelajaran. CV. Mitra Cendekia Media.
- Foahonoa Zisokhi Nehe. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA PADA
- MATERI DIMENSI TIGA. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 41-56. <https://doi.org/10.57094/afore.v3i1.1684>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). "Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model." *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gaurifa, M., Harefa, D., (2023). Development Of A Cartesian Coordinate Module To The Influence Of Implementing The Round Club Learning Model On Mathematics Student Learning Outcomes. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 45–55
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J. (2014). *Fundamentals of Physics*. 10th Edition. Wiley.
- Harefa, A., D. (2022). KUMPULAN STRATEGI & METODE PENULISAN ILMIAH TERBAIK DOSEN ILMU HUKUM DI PERGURUAN TINGGI.
- Harefa, D. (2022). EDUKASI PEMBUATAN BOOKCAPTHER PENGALAMAN OBSERVASI DI SMP NEGERI 2 TOMA. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 69-73. Retrieved from <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/HAGA/article/view/324>

- Harefa, D. (2022). EDUKASI PEMBUATAN BOOKCAPTHER PENGALAMAN OBSERVASI DI SMP NEGERI 2 TOMA. Haga Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2).
- Harefa, D. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS UNTUK. Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi, 4(1).
- Harefa, D. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS UNTUK. Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi, 4(1).
- Harefa, D. (2023). The Relationship Between Students' Interest In Learning And Mathematics Learning Outcomes. Afore: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 1–11.
- Harefa, D., D. (2020). Teori Model Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Sains. CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Harefa, D., D. (2022). Kewirausahaan. CV. Mitra Cendekia Media.
- Harefa, D., Laia, B., Laia, F., & Tafonao, A. (2023). SOCIALIZATION OF ADMINISTRATIVE SERVICES IN THE RESEARCH AND COMMUNITY SERVICE INSTITUTION AT NIAS RAYA UNIVERSITY. HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 93-99.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v2i1.928>
- Harefa, Darmawan., D. (2023b). Teori Fisika. CV Jejak.  
<https://tokobukujejak.com/detail/teori-fisika-A1UFL.html>
- Harefa, Darmawan., D. (2023c). Teori perencanaan pembelajaran. CV Jejak.  
<https://tokobukujejak.com/detail/teori-perencanaan-pembelajaran-GO5ZY.html>
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Karunia Gea, & Nonozisokhi Gea. (2023). SOSIALISASI BUDIDAYA TANAMAN PINANG BETARA (ARECA CATECHU L ) (PENGOLAHAN LAHAN, PEMELIHARAAN DAN PANEN) DI DESA OMBOLATA KECAMATAN AFULU KABUPATEN NIAS UTARA. HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 105 - 110.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v2i1.93>
- Laia, B. (2023). KEHIDUPAN SESEORANG DIKAT OLEH HUKUM ADAT (PRA-KELAHIRAN) DESA TIGASERANGKAI, KECAMATAN LAHOMI, KABUPATEN NIAS BARAT. HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 111-116.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v2i1.1023>
- Laia, M. F (2023). Development Of A Cartesian Coordinate Module To Improve The Ability To Understand

- Mathematical Concepts. Afore: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 27–44
- Linder, S. M., & Harris, S. (2019). "Engaging Students through Game-Based Learning." *Journal of Educational Psychology*, 111(5), 908-916.
- Martiman S. Sarumaha. (2023). SOSIALISASI DAMPAK ILMUWAN KEPADA MASYARAKAT SEBAGAI WUJUD KEMANDIRIAN BANGSA. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 50 - 55. <https://doi.org/10.57094/haga.v2i1.922>
- Nonozisokhi Gea, & Karunia Gea. (2023). BUDIDAYA TANAMAN PINANG (ARECA CATECHU L ) SPESIFIK TEKNIK PEMBIBITAN DI DESA OMBOLATA KECAMATAN AFULU. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 100 - 104. Retrieved from <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/HAGA/article/view/936>
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.
- Sarason, S. B. (1996). *Revisiting "The Culture of the School and the Problem of Change"*. Teachers College Press.
- Sarumaha, M. D. (2022). Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen di Perguruan Tinggi. Lutfi Gilang. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citatio](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citatio)
- n\_for\_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC
- Sarumaha, M. S. (2023). MASYARAKAT YANG KREATIF, INOVATIF, KRITIS DAN BERKARAKTER DI ERA DIGITAL UNTUK MEMBANGUN DAERAH, BANGSA DAN NEGARA. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 115 - 119. <https://doi.org/10.57094/haga.v1i2.621>
- Sarumaha, M. S. (2023). MENDAYAGUNAKAN TEKNOLOGI DAN KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SUMBER KREASI DAN INOVASI KERJA. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32 - 35. <https://doi.org/10.57094/haga.v1i1.622>
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2022). Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Siswa. *NDRUMI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 27–36. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/NDRUMI>
- Sarumaha, M., Harefa, D., Piter, Y., Ziraluo, B., Fau, A., Telaumbanua, K., Permata, I., Lase, S., & Laia, B. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(20), 2045–2052.
- Sarumaha, M., Laia, B., Harefa, D., Ndraha, L. D. M., Lase, I. P. S., Telaumbanua, T., Hulu, F., Laia, B., Telaumbanua, K.,

- Fau, A., & Novialdi, A. (2022). BOKASHI SUS SCROFA FERTILIZER ON SWEET CORN PLANT GROWTH. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32-50. <https://doi.org/10.57094/haga.v1i1.494>
- Sarumaha, Martiman S., D. (2023). Model-model pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/model-model-pembelajaran-0BM3W.html>
- Sarumaha, W, F. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Perpangkatan Dan Bentuk Akar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas Ix Di Smps Kristen Bnkp Telukdalam Ta. 2022/2023. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 12–26.
- Stokes, T. (2012). "The Role of Play in Learning: How Play and Learning Interconnect." *International Journal of Play*, 1(1), 33-45.
- Suh, Y. S., & Lee, J. (2019). "Game-Based Learning and Its Effectiveness on Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis." *Educational Technology Research and Development*, 67(5), 1173-1198.
- Telaumbanua, M., Harefa, D. (2020). Teori Etika Bisnis dan Profesi Kajian bagi Mahasiswa & Guru. Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten.
- Tonius Gulo, D. H. (2023). Identifikasi Serangga ( Insekta ) yang merugikan Pada Tanaman Cabai Rawit di Desa Sisarahili Ekholo Kecamatan Lolowau Kabupaten Nias Sealatan. *Jurnal Sapta Agrica*, 2(1), 50–61.
- Umi Narsih, D. (2023). Bunga rampai "Kimia Analisis farmasi." Nuha Medika. <https://www.numed.id/produk/bunga-rampai-kimia-analisis-farmasi-penulis-umi-narsih-faidliyah-nilnaminah-dwi-ana-anggorowati-rini-kartika-dewi-darmawan-harefa-jelita-wetri-febrina-a-tenriugi-daeng/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Ziliwu, S. H. dkk. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIKA PADA MATERI TRANSFORMASI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 LAHUSA TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–25.