

## PELATIHAN PENGELOLAAN KONTEN GAME HAFALAN AYAT-AYAT AL QURAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK GURU SD IT AL MANSYUR BALUNIJUK KABUPATEN BANGKA

Syafrul Irawadi <sup>1</sup>, Sujono <sup>2</sup>, Maxrizal <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STMIK Atma Luhur

syafrul@atmaluhur.ac.id, sujono@atmaluhur.ac.id, maxrizal@atmaluhur.ac.id

---

### ABSTRAK

Pembelajaran hafalan ayat-ayat Al Quran di SD IT Al Mansyur masih bersifat klasikal dan belum menggunakan teknologi informasi dalam proses hafalan ayat bagi para siswanya. Untuk itu, Tim dosen STMIK Atma Luhur melalui Program Kemitraan Masyarakat RistekDikti Tahun Anggaran 2019 mengadakan suatu pelatihan Pengelolaan Konten Game Hafalan Ayat-Ayat Al Quran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Guru SD IT Al Mansyur Balunijuk Kabupaten Bangka. Pelatihan ini terdiri atas dua tahap yang direncanakan sebanyak 18 kali kunjungan setiap pertemuan. Tahap 1 direncanakan selama 4 bulan dengan rincian pengenalan dasar penggunaan komputer dan media interaktif, menyiapkan konten pada game hafalan ayat-ayat Al Quran dan pengadaan 3 komputer untuk spot-spot interaktif. Selanjutnya, pada tahap 2 (4 bulan berikutnya), Tim melakukan beberapa pelatihan yang merupakan lanjutan dari tahap 1 dengan fokus lebih pada kemandirian guru (operator) dan *launching* media interaktif kepada siswa. Hasil dari pelatihan ini adalah aplikasi game hafalan ayat-ayat Al Quran dan para guru (operator) telah terlatih cara menginput ayat-ayat Al Quran sebagai database. Selain itu, game hafalan ayat-ayat Al Quran juga telah diterapkan sebagai pojok IT untuk media belajar para siswa. Game hafalan Al Quran juga telah diuji coba di kelas dalam proses mempermudah hafalan ayat-ayat Al Quran para siswa. Hasil kuis menunjukkan bahwa respon guru sebagai pengelola aplikasi game pada kriteria sangat baik yaitu 78% dan respon siswa melalui pengamatan guru pada kriteria baik yaitu 74%. Dengan demikian, aplikasi game ini memberikan dampak positif pada mitra.

**Kata Kunci** : game hafalan ayat-ayat Al Quran, pelatihan pengelolaan kontens, kontens game hafalan Al Quran.

### ABSTRACT

*Learning memorization of Al Quran verses in Al Mansyur IT Elementary School is still classical and has not used information technology in the process of memorizing verses for students. For this reason, the STMIK Atma Luhur lecturer team through the 2019 RistekDikti Community Partnership Program held a training on the Management of the Content of Memorandum Games for Al-Quran based Information Technology for Elementary School Teachers at Al Mansyur Balunijuk, Bangka Regency. The training consisted of two stages, planned for 18 visits per meeting. Phase 1 is planned for 4 months, with details, a basic introduction to the use of computers and interactive media, preparing content for memorizing the verses of the Quran and procuring 3 computers for interactive spots. Furthermore, in stage 2 (the next 4 months), the Team conducted some training which was a continuation of stage 1 with a focus more on the independence of the teacher (operator) and interactive media launching for students. The result of this training is the application of memorizing the verses of the Quran and the teachers (operators) have been trained in how to input the verses of the Quran as a database. In addition, the memorization game of Al Qur'an verses has also been applied as an IT corner for students' learning media. The*

---

*Quran memorization game has also been tested in class in the process of facilitating the memorization of the verses of the Quran of the students. The results of the questionnaire showed that the response of the teacher as the manager of the game application on the criteria was very good at 78% and the response of students through the observation of the teacher on the good criteria was 74%. Thus, this game application has a positive impact on partners.*

**Keywords:** *memorization of the verses of the Koran, training in content management, content memorization of the Koran.*

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi telah menjadi suatu keharusan di era revolusi industri 4.0. Dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi informasi telah membantu para guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa. Pada tingkat awal, guru dan siswa dibekali pelatihan menggunakan software dan tutorial internet (Arsi, Waningsih, Pambudi, & Maisa, 2019; Kriyantono & Pratama, 2019; Petro & Swatan, 2019; Suparman & Paiki, 2019). Selanjutnya, pada tingkatan lanjutan, guru dilatih membuat blog dan media grafis untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik lagi (Ayumida, Natalia, & Nuraeni, 2019; Firmadani, Shalima, & Firdaus, 2017; Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, 2017; Suraya, Fatkhiyah, & Suseno, 2019; Tundjungsari & Suhaeri, 2018). Guru juga dapat dibekali dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran yang diajarkannya (Masitah *et al.*, 2017). Dengan demikian, telah banyak teknologi informasi yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pada kegiatan pengabdian ini, Tim memilih Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Al Mansyur sebagai objek pengabdian. SD IT Al Mansyur merupakan salah satu sekolah dasar di Desa Balunijuk, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang menyelenggarakan pendidikan dengan visi “Pencetak para penghafal Al Quran”. Lembaga pendidikan ini menyeimbangkan antara ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) dan imam takwa (IMTAK). Faktanya, proses pembelajaran di SD IT Al Mansyur masih bersifat klasikal, seperti guru berceramah di depan kelas dan pembelajaran di lapangan (ke alam bebas di sekitar sekolah) dalam rangka pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan penghafalan bacaan ayat-ayat Al Quran. Kesulitan yang sering ditemui siswa adalah sulitnya siswa menghafal ayat-ayat Al Quran karena suasana pembelajaran yang terkesan formal dalam bentuk hafalan. Selain itu, siswa dengan sifat kekanak-kanakannya kadang akan sulit untuk dibebani hafalan ayat, karena karakter tanggung jawabnya belum terbentuk dengan sempurna. Dengan demikian, pembelajaran

hafalan ayat-ayat Al Quran di SD IT Al Mansyur masih bersifat klasikal dan belum menggunakan teknologi informasi untuk mempermudah program hafalan ayat-ayat Al Quran bagi para siswanya.

Untuk itu, Tim dosen STMIK Atma Luhur melalui Program Kemitraan Masyarakat RistekDikti Tahun Anggaran 2019 mengadakan suatu pelatihan Pengelolaan Konten Game Hafalan Ayat-Ayat Al Quran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Guru SD IT Al Mansyur Balunijuk Kabupaten Bangka. Penerapan konten game hafalan ayat-ayat Al Quran bertujuan untuk membangun kurikulum yang menarik dan mudah dalam menghafal Al Quran bagi para siswa.

## **METODE**

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan Tim Program Kemitraan Masyarakat RistekDikti di SD IT Al Mansyur terdiri atas dua tahap. Pada setiap tahapan dilakukan sebanyak 18 kali kunjungan. Tahap 1 dilakukan selama 4 bulan dengan rincian yaitu pengenalan dasar penggunaan komputer dan media interaktif, menyiapkan konten pada game hafalan ayat-ayat Al Quran dan pengadaan 3 komputer untuk spot-spot interaktif.

Selanjutnya, pada tahap 2 (4 bulan berikutnya), Tim melakukan beberapa pelatihan yang merupakan lanjutan dari tahap 1 dengan fokus lebih pada kemandirian guru (operator). Fokus rencana kegiatan yang dilakukan pada tahap 2 yaitu pelatihan kemandirian pengelolaan konten dan *launching* media interaktif kepada siswa.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Pelatihan Tahap 1**

Program Kemitraan Masyarakat dilaksanakan oleh Tim dosen dimulai pada Senin tanggal 9 April 2019. Adapun hasil yang telah dicapai, kendala dan solusi oleh Tim dan mitra dinyatakan dalam deskripsi di bawah ini.

- a. Kunjungan 1-8 untuk penyusunan kontens game hafalan.

Pada pertemuan 1, Tim melakukan kunjungan awal ke SD IT Al Mansyur Balunijuk. Pihak mitra, SD IT Al Mansyur melalui Kepala Sekolah sangat antusias dan sangat bersemangat untuk melaksanakan. Tim PKM mengusulkan 5 orang guru yang menjadi operator pengelolaan kontens untuk fokus utama kelas 1 dan 2. Pada pertemuan 2, Tim mengambil dokumen untuk rancangan program. Tim memaparkan rancangan program yang akan dibuat. Diskusi dengan mitra

meliputi diskusi template, layout, gambar-gambar karakter. Tim dan mitra juga berdiskusi kebutuhan mitra (SD IT Al Mansyur). Kepala Sekolah mengeluarkan buku pedoman pengajaran di SD IT. Tim diberikan gambaran ayat-ayat Al Quran yang harus dihafalkan siswa dari kelas 1 sampai dengan kelas 6.

Pada pertemuan 3, Tim mendemokan rancangan template, untuk entrian data sesuai analisa kebutuhan kunjungan sebelumnya. Tim juga mengingatkan kembali untuk mitra menyediakan operator (guru) sebanyak 5 orang yang akan dilatih mengentri ayat-ayat Al Quran ke database program. Mitra sudah bisa menghadirkan 2 orang calon operator, mengingat guru lainnya yang harus mengajar di kelas. Dengan kondisi ini, Tim PKM berinisiatif untuk melatih operator secara lebih personal (tidak harus bersama-sama sebanyak 5 orang), tetapi dilatih berdasarkan jadwal jam mengajar yang kosong. Pada pertemuan 4, Tim melanjutkan mendemokan template entrian data, koneksi database. Tim dan Mitra juga berdiskusi tentang panjang pendek ayat (kontens), untuk menyesuaikan layout. Selain itu, terjadi diskusi teknik input ayat Al Quran ke dalam database. Tim merekomendasikan teknik crop (JPEG/PNG), walaupun dirasa mitra dan Tim sebagai cara yang kurang praktis. Untuk input soundnya, Tim mengingatkan harus memperhatikan durasi.

Pada pertemuan 5, Tim dan mitra berdiskusi beberapa fitur tambahan yang ada pada game. Masukan dari pihak mitra, tampilan menu pembuka diganti menjadi “Cerdas bersama Al Quran”. Di tampilan depan juga diganti dengan foto siswa SD IT Al Mansyur dan alamat. Pada bagian subprogram ada tab keterangan yang diganti menjadi ruangan. Mitra juga ingin menambahkan fitur juz. Selain itu, disepakati untuk sementara teknik yang dipakai adalah mengimport data ayat dan import sound ayat secara manual/per ayat. Masukan dari mitra, apakah ayat bisa di link kan dari al quran digital atau sejenisnya.



Gambar 1. Tampilan depan game dan mendemokan rancangan awal game

Pada pertemuan 6, Tim menemukan error program. Tim dan mitra berdiskusi teknik input ayat masih menggunakan teknik crop. Mitra mengusulkan teknik input ayat agar bisa dicopi-paste sehingga mempermudah menginputkan ke dalam database. Pada pertemuan 7, Tim akhirnya menemukan teknik input ayat dengan copi-paste, tanpa harus meng-crop-kan gambar ayat (JPEG/PNG). Tim juga mulai mendemokan percobaan input 1 sampai 2 ayat sebagai sampel kedalam database. Tim juga membuat 1 komputer host. Rencananya 3 komputer yang akan dibeli dihubungkan dengan komputer host. Pada pertemuan 8, Tim melakukan setting jaringan dengan laptop sebagai client. Tim dan mitra berdiskusi untuk masukan perbaikan program. Guru sebagai operator mulai mencoba memasukan ayat dari laptop sendiri.

- b. Kunjungan 9 untuk pengadaan 3 unit komputer dan setting konfigurasinya.

Tim melakukan pembelian 3 perangkat komputer ALL IN ONE LENOVO ideacentre AIO 520-22AST 21,5” LED Panel. Selanjutnya, Tim PKM melakukan pengecekan konfigurasi 3 perangkat komputer. Setting LAN dan wifi, sound serta pembuatan admin dan password.

- c. Kunjungan 10-18 untuk menginput ayat ke database

Pada pertemuan 10, para guru sebagai operator latihan menginput ayat dan sound. Operator mulai menginput ayat kelas 1 semester ganjil. Pada saat penginputan ditemukan error program, error 75. Pada pertemuan 11, para guru sebagai operator didampingi oleh Tim mulai mencoba menginput ayat kelas 1 semeseter genap. Tim dan mitra berdiskusi tentang tampilan program. Pada pertemuan 12, Tim PKM dan mitra melaksanakan sosialisai ke rekan guru-guru termasuk guru yang menjadi operator tentang PKM yang sedang dilakukan.



Gambar 2. Sosialisasi dan mahasiswa yang terlibat

Pada pertemuan 13, Tim menargetkan entri ayat untuk kelas 1 dan kelas 2. Namun, mitra berkeinginan dan menyanggupi menginput ayat kelas 1 sampai kelas 6. Sehingga skema awal (hanya untuk kelas 1 dan 2) berubah menjadi dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pada pertemuan

kali ini, pelatihan mengentri ayat secara umum dan guru sebagai operator ditugaskan menginput kelas, ayat, surat kelas 1. Tim PKM tetap memonitoring operator.

Pada pertemuan 14 sampai dengan 18, Operator (guru) mengentri kelas, ayat dan surat untuk kelas 2 sampai dengan kelas 6. Tim memonitoring dan mendampingi operator. Secara keseluruhan, Tim PKM dan mitra telah selesai menginput ayat ke dalam database. Aplikasi game ayat-ayat Al Quran telah bisa dijalankan dan siap digunakan untuk siswa.



Gambar 3. Proses pendampingan Tim saat operator (guru) menginput ayat ke database

## **2. Pelatihan Tahap 2**

Tahap 2 dimulai pada Rabu tanggal 4 September 2019. Adapun hasil yang telah dicapai, kendala dan solusi oleh Tim dan mitra dinyatakan dalam deskripsi di bawah ini.

### **a. Kunjungan 1-6 untuk perbaikan dan finalisasi game hafalan.**

Pada faktanya komputer server (host) diinstall ulang oleh pihak SD IT Al Mansyur. Tim tidak memback up data di sistem, sehingga sebagian data inputan ayat dan sound (database) hilang. Untuk itu, pada pertemuan 1 sampai 3, Tim mulai menginstall ulang software Visual Basic. Ini salah satu kendala diluar rencana Tim. Selanjutnya, Tim dan mitra berdiskusi, agar para guru (operator) menginput ulang surat dan sound sesuai kurikulum yang ada.

Selanjutnya, pada pertemuan 4, Pihak SD IT Al Mansyur mengkonfirmasi, ayat dan sound telah terinput lagi sesuai kurikulum SD IT. Tim juga tidak lupa untuk segera memback up sistem dan database agar kelalaian serupa tidak terjadi lagi. Jika sudah diback up, maka akan sangat mudah dikembalikan jika sistem mengalami kerusakan atau diinstall ulang. Pada pertemuan 5, Tim mengkonfigurasi sistem. Diskusi dengan guru dan kepala sekolah tentang kendala saat penginputan ulang database (ayat dan sound). Diskusi dengan kepala sekolah dan operator



perlunya penambahan fitur nilai atau skor untuk aplikasi. Pada pertemuan 6, sistem selesai dikerjakan dan siap diuji coba ke siswa. Perencanaan uji coba dengan kepala sekolah.



Gambar 4. Proses konfigurasi jaringan dan tampilan akhir game hafalan ayat-ayat Al Quran

Pada pertemuan 7, Tim dan mitra melakukan uji coba game ke siswa kelas 1A dan 1B. Percobaan yang pertama dirasa kurang bagus, karena terkendala oleh suara game yang tidak terlalu besar. Untuk itu pada pertemuan 8 sampai 14 dilakukan uji coba ulang di kelas 1A dan 1B dengan bantuan sound system.



Gambar 5. Uji coba pojok IT dan Uji coba pembelajaran di kelas

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa para siswa sangat antusias dalam mengikuti simulasi di pojok IT. Selain itu, para siswa juga bersemangat dan senang pembelajaran menggunakan hafalan ayat-ayat Al Quran di kelas menggunakan media game.

### **3. Respon Guru dan Siswa Terhadap Aplikasi Game Hafalan Ayat-Ayat Al Quran**

Selanjutnya, setelah uji coba pojok IT dan uji coba hafalan di kelas menggunakan aplikasi game hafalan ayat-ayat Al Quran, diadakan pemberian kuisioner untuk guru dengan dua topik yaitu topik respon guru dalam mengelola aplikasi dan topik respon siswa berdasarkan pengamatan guru. Berikut ini kriteria untuk hasil olah data kuisioner.

Tabel 1. Kriteria hasil data kuisioner

Persentase	Kriteria
$75\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik
$50\% \leq x \leq 74,99\%$	Baik
$25\% \leq x \leq 49,99\%$	Cukup Baik
$0\% \leq x \leq 24,99\%$	Kurang Baik

Selanjutnya, hasil respon kuisioner guru (sebagai operator) dalam mengelolah aplikasi game ayat-ayat Al Quran disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Data kuisioner respon guru dalam mengelola aplikasi game

No	Butir pertanyaan kuisioner	Persentase	Kriteria
1	Sejauh mana aplikasi ini membantu Anda dalam proses Pembelajaran ?	75%	Sangat Baik
2	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi e-tahfidz sesuai dengan kebutuhan SDIT?	85%	Sangat Baik
3	Sejauh mana Anda memahami tampilan aplikasi e-tahfidz ini?	75%	Sangat Baik
4	Apakah perlu ada pengembangan dari aplikasi e-tahfidz ini?	90%	Sangat Baik
5	Bagaimana pendapat Anda mengenai waktu yang dibutuhkan aplikasi e-tahfidz ketika dijalankan?	70%	Baik
6	Apakah aplikasi e-tahfidz ini cukup mudah untuk digunakan?	80%	Sangat Baik
7	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan desain dan warna pada aplikasi e-tahfidz ini?	70%	Baik
8	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan awal pada aplikasi e-tahfidz ini?	70%	Baik
9	Bagaimana pendapat Anda mengenai ayat yang ditampilkan pada aplikasi e-tahfidz ini?	85%	Sangat Baik
10	Bagaimana pendapat Anda tentang keseluruhan aplikasi e-tahfidz ini?	75%	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>78%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Secara umum, respon guru ditunjukkan pada level 78% artinya aplikasi ini mendapat respon yang sangat baik dari guru sebagai operator. Sedangkan hasil respon siswa berdasarkan pengamatan guru terhadap penggunaan aplikasi game disajikan tabel berikut ini.

Tabel 3. Data kuisioner respon siswa melalui pengamatan guru terhadap penggunaan aplikasi game

No	Butir pertanyaan kuisioner	Persentase	Kriteria
1	Apakah siswa dapat menggunakan aplikasi e-tahfidz ini dengan mudah	65%	Baik
2	Apakah tampilan apliasi e-tahfidz membuat siswa senang	70%	Baik



3	Apakah semangat siswa dalam belajar ayat suci alquran dengan menggunakan aplikasi e-tahfidz menjadi meningkat	85%	Sangat Baik
4	Apakah suara lantunan ayat suci alquran yang ditampilkan aplikasi e-tahfidz mudah dimengerti oleh siswa	85%	Sangat Baik
5	Bagaimana tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari ayat suci alquran dengan menggunakan aplikasi e-tahfidz	80%	Sangat Baik
6	Apakah siswa dapat lebih mudah menghafal ayat suci alquran dengan menggunakan aplikasi e-tahfidz	70%	Baik
7	Apakah siswa di kelas menjadi lebih aktif dengan menggunakan aplikasi e-tahfidz	85%	Sangat Baik
8	Seberapa besar pengaruh aplikasi e-tahfidz saat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas	65%	Baik
9	Apakah situasi dikelas menjadi kondusif setelah menggunakan aplikasi e-tahfidz dalam menghafal ayat suci alquran	50%	Baik
10	Apakah perlu ada pengembangan aplikasi e-tahfidz agar siswa dapat lebih baik lagi dalam menghafal ayat suci alquran	80%	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>74%</b>	<b>Baik</b>

Secara umum, respon siswa melalui pengamatan guru ditunjukkan pada 74% artinya aplikasi ini mendapat respon yang baik dari siswa sebagai pengguna aplikasi. Dengan melihat respon guru dan siswa, maka Tim menyimpulkan kegiatan program kemitraan masyarakat ini berhasil.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat ini, Tim memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Tim PKM dan mitra telah melaksanakan kegiatan PKM tahap 1 selama 18 kali kunjungan (4 bulan) dan tahap 2 selama 18 kali kunjungan (4 bulan). Aplikasi game tebak ayat Ai Quran telah selesai dientrikan oleh guru sebagai operator dan telah diuji coba sebagai pojok IT serta alat bantu pembelajaran hafalan ayat-ayat Al Quran di kelas.
2. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa respon guru sebagai pengelola aplikasi game pada kriteria sangat baik yaitu 78% dan respon siswa melalui pengamatan guru pada kriteria baik yaitu 74%. Dengan demikian, aplikasi game ini memberikan dampak positif pada mitra.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arsi, P., Waningsih, S., Pambudi, A. S., & Maisa, W. (2019). Peningkatan Kualitas Sdm Dengan Pemanfaatan Iptek Melalui Pelatihan Komputer Dasar Dan Internet Pada Anggota Polsek Kedungbanteng. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 191–196.

---

<https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.4244>

- Ayumida, S., Natalia, F., & Nuraeni, Y. S. (2019). Pelatihan Pembuatan Blog di Yayasan Yatim, Piatu dan Dhuafa Rumah Harapan, Teluk Jambe Timur Karawang. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 316–322. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.6152>
- Firmadani, F., Shalima, I., & Firdaus, M. M. Al. (2017). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN ISPRING PRESENTER BAGI GURU MI AL ISLAM BALESARI KECAMATAN WINDUSARI KABUPATEN MAGELANG. *Conference on Language and Language Teaching PELATIHAN*, 170–177.
- Kriyantono, R., & Pratama, B. I. (2019). Pemanfaatan Permainan Komputer Berlisensi Free Software sebagai Media Pembelajaran Anti Korupsi Pada Anak. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 374–386.
- Masitah, W., Setiawan, H. R., Islam, F. A., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Situasi, I. A. (2017). IbM PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU RAUDHATUL ATHFAL DI KECAMATAN. *Jurnal Prodiknas Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 84–93.
- Petro, S., & Swatan, K. H. (2019). Pelatihan Microsoft Excel Sebagai Penunjang Ketrampilan Hard Skill Bagi Siswa Pada Smk YPSEI Palangka Raya. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 280–286. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.6011>
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Grafis Dan Media Papan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *ABDIMAS PEDAGOGI*, 1(1), 77–81.
- Suparman, A. R., & Paiki, F. F. (2019). Pelatihan Penggunaan Media ICT Online bagi Guru, Orang Tua dan Siswa SMP IT Insan Mulia Manokwari berupa Edmodo dan Schoology. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.5814>
- Suraya, Fatkhayah, E., & Suseno, H. P. (2019). Program Kemitraan Masyarakat Dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe Pada Guru. *Jurnal Abdimas PHB*, 2(2), 42–50.
- Tundjungsari, V., & Suhaeri, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Blog untuk Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2018.v2i1.225>