



Knowledge transformation through board games for fostering perseverance character at TPQ Baitul Khoir Jetakan

Akhmad Liana Amrul Haq¹, Arif Wiyat Purnanto¹, Qurnia Fitriyatinur²

¹ Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia

² Universitas Nasional Karangturi, Semarang, Indonesia

akuamrulhaq@unimma.ac.id

<https://doi.org/10.31603/ce.12579>

Abstract

This community service activity aimed to transform Islamic learning materials from books into an educational board game format at Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Baitul Khoir Jetakan, Jogonegoro, Mertoyudan. This initiative was designed to create an effective learning process and to foster a character of perseverance among the students. Board games were chosen as an alternative, interactive, and enjoyable learning medium, expected to increase children's motivation and enthusiasm for learning Islamic teachings. The program's implementation showed positive results: 7 children aged from early childhood education (PAUD) to 2nd grade elementary school, who previously only mastered the Pillars of Islam and some names of angels, now successfully memorized all the Pillars of Faith, Pillars of Islam, names of angels, and 3-5 daily prayers. Meanwhile, 15 children aged 3rd-6th grade elementary school successfully memorized the names of prophets along with their miracles, popular Islamic history, 6-10 daily prayers, and were able to correctly practice ablution (wudhu) and prayer (shalat). This game also significantly encouraged social interaction and cooperation among students, supporting the formation of an Islamic character of "perseverance." It is concluded that the transformation of knowledge through board games at TPQ Baitul Khoir was effective in enhancing basic Islamic knowledge and cultivating a character of perseverance in the students.

Keywords: Board games; Perseverance; Character education; Islamic education

Transformasi pengetahuan melalui permainan papan untuk pembentukan karakter pantang menyerah di TPQ Baitul Khoir Jetakan

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mentransformasikan materi ajar Islam dari buku ke dalam format permainan papan edukatif di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Baitul Khoir Jetakan, Jogonegoro, Mertoyudan. Inisiatif ini dirancang untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan membentuk karakter pantang menyerah pada santri. Permainan papan dipilih sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam mempelajari ajaran Islam. Implementasi program menunjukkan hasil positif: 7 anak usia PAUD hingga kelas 2 SD yang sebelumnya hanya menguasai rukun Islam dan sebagian nama malaikat, kini berhasil menghafal seluruh rukun iman, rukun Islam, nama-nama malaikat, dan 3-5 doa harian. Sementara itu, 15 anak usia kelas 3-6 SD berhasil menghafal nama-nama nabi beserta mukjizatnya, sejarah populer umat Islam, 6-10 doa harian, serta mampu mempraktikkan wudhu dan shalat dengan benar. Permainan ini juga secara signifikan mendorong

Contributions to
SDGs



Article History

Received: 30/10/24

Revised: 21/04/25

Accepted: 03/05/25

interaksi sosial dan kerja sama antar santri, mendukung pembentukan karakter Islami "pantang menyerah." Disimpulkan bahwa transformasi pengetahuan melalui permainan papan di TPQ Baitul Khoir efektif dalam meningkatkan wawasan dasar Islam dan menumbuhkan karakter pantang menyerah pada santri.

Kata Kunci: Permainan papan; Pantang menyerah; Pendidikan karakter

1. Pendahuluan

Pendidikan karakter dan pembentukan mental pantang menyerah adalah aspek krusial dalam dunia pendidikan, khususnya bagi santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Santri tidak hanya dibekali dengan ilmu agama, tetapi juga dituntut untuk memiliki karakter yang kuat, tangguh, dan siap menghadapi berbagai tantangan hidup. Di era modern ini, permainan edukatif, khususnya *board game*, telah terbukti efektif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan mengembangkan ketahanan mental (Khaerul et al., 2022). Permainan papan ini menyediakan ruang bagi santri untuk belajar melalui simulasi, melatih strategi, mengambil keputusan, serta belajar menerima kekalahan dan merayakan kemenangan dengan sportif. Aktivitas semacam ini secara tidak langsung menumbuhkan mental yang kuat dan tidak mudah menyerah.

Rencana strategis Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Magelang tahun 2020-2025 menyoroti tantangan memudarnya karakter generasi penerus bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Dalam konteks ini, pendidikan non-formal seperti TPQ memegang peran vital. TPQ adalah unit pendidikan keagamaan berbasis komunitas muslim yang menjadikan Al-Qur'an sebagai materi utama, diselenggarakan dalam suasana yang kondusif untuk membentuk generasi Qur'ani. Generasi Qur'ani memiliki komitmen mendalam terhadap Al-Qur'an sebagai sumber perilaku, pijakan hidup, dan rujukan segala urusan, ditandai dengan kecintaan, kemampuan membaca, keinginan mempelajari kandungan, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Khaerul et al., 2022). Peran TPQ ini sejalan dengan Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan di TPQ menekankan dimensi akhlak tanpa mengabaikan dimensi intelektual, dengan pendampingan yang lebih intensif dibandingkan pendidikan formal. Mengingat jumlah TPQ yang hampir mencapai 100.000 di seluruh Indonesia, optimasi TPQ sebagai basis pendidikan karakter sangatlah strategis. Namun, TPQ sering kali belum memiliki kurikulum terstandar, yang menyebabkan variasi dalam proses belajar mengajar dan standar pembelajaran antar tenaga pendidik (Puspitasari et al., 2015). Pengembangan kurikulum standar yang relevan serta pelatihan profesional bagi pengajar menjadi langkah esensial agar TPQ dapat memberikan pendidikan karakter berkualitas. Di TPQ Baitul Khoir, yang didirikan pada tahun 1946 dan berlokasi di atas tanah wakaf, observasi dan wawancara dengan takmir, wali murid, dan santri menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga memerlukan inovasi.

Permainan edukatif, khususnya *board game*, terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kepribadian, termasuk sikap pantang menyerah (Buranasinivattanakul, 2024). Permainan papan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga melatih strategi, kolaborasi, dan kemampuan menghadapi tantangan. Delgado et al. (2015) menjelaskan bahwa permainan yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan motivasi belajar dan ketahanan mental siswa. Lebih lanjut, seluruh elemen dasar dalam sebuah permainan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam merasakan pengalaman belajar (Bonnetterre et al., 2025). Deterding et al. (2011) menekankan pentingnya gamifikasi dalam pendidikan untuk melatih *problem-solving* dan kolaborasi antar peserta didik, sehingga tidak hanya mengembangkan mental pantang menyerah tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial (Desi et al., 2024). Melalui permainan ini, santri dapat belajar mengatasi kegagalan dan membangun ketahanan mental dalam suasana yang menyenangkan.

2. Metode

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) (Rachmayani, 2015), yang berfokus pada pembelajaran untuk mengatasi masalah, memenuhi kebutuhan praktis masyarakat, serta meningkatkan pengetahuan dan proses perubahan sosial. Pendekatan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk membangkitkan kesadaran kritis. Pelaksanaan PkM ini berlangsung dari 1 Agustus hingga 25 November 2024, bertempat di TPQ Baitul Khoir Dusun Jetakan, Desa Jogonegoro, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Total santri yang terlibat berjumlah 22 orang, terdiri dari 7 anak usia PAUD hingga kelas 2 SD, dan 15 anak usia kelas 3 SD hingga kelas 6 SD. Metode pelaksanaan PkM ini meliputi beberapa tahapan:

2.1. Pemetaan awal (*preliminary mapping*)

Tahap ini bertujuan untuk memahami komunitas secara komprehensif, memungkinkan tim pengabdian mengidentifikasi realitas masalah dan dinamika sosial yang ada. Observasi dan wawancara dilakukan kepada santri TPQ, pengajar, dan orang tua untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran di TPQ.

2.2. Pengembangan media belajar

Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan kebutuhan mitra sasaran yang teridentifikasi dari tahap pemetaan awal. Pada tahap ini, diciptakan sebuah *board game* edukasi bernama "Bumi". Desain permainan ini meliputi:

- a. Pengembangan konten. Permainan papan dirancang dengan tema yang relevan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter positif. Konten permainan mencakup tantangan yang mendorong santri untuk berpikir strategis dan berkolaborasi.
- b. Mekanisme permainan. Mekanisme yang diterapkan mengharuskan pemain untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara kolektif, sehingga membantu santri belajar untuk tidak menyerah saat menghadapi rintangan.

2.3. Implementasi dan pendekatan metodologis

Secara aplikatif, metode yang dilaksanakan dalam proses pengabdian mencakup:

- a. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Tim menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami dinamika interaksi santri selama permainan, dan pendekatan kuantitatif untuk mengukur perubahan sikap dan karakter santri sebelum dan sesudah penerapan permainan.
- b. Observasi dan wawancara. Observasi langsung dilakukan selama sesi permainan, dilengkapi dengan wawancara kepada santri dan pengajar untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai dampak permainan terhadap mental pantang menyerah.
- c. Sesi permainan rutin. Sesi permainan diadakan secara berkala untuk memberikan kesempatan bagi santri berlatih keterampilan sosial dan emosional dalam konteks yang menyenangkan.
- d. Pemberian *reward*. Sistem *reward* diterapkan untuk memberikan pengakuan atas usaha dan pencapaian santri, yang bertujuan meningkatkan motivasi mereka untuk terus berusaha meskipun menghadapi kegagalan.

2.4. Refleksi dan Evaluasi

Tahap ini meliputi perumusan teoritisasi perubahan sosial yang terjadi bersama komunitas, khususnya di TPQ Baitul Khoir. Evaluasi dan umpan balik dilakukan melalui:

- a. *Pre-test* dan *post-test*. Evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*) dilakukan untuk mengukur perubahan karakter santri, terutama terkait mental pantang menyerah.
- b. *Feedback* dari Santri: Umpan balik dari santri mengenai pengalaman mereka selama bermain board game dikumpulkan untuk perbaikan metode di masa mendatang.

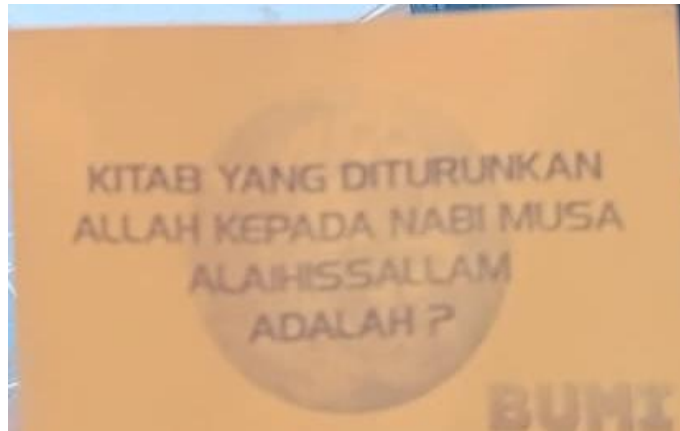
3. Hasil dan Pembahasan

Maksud dan tujuan dibuatnya permainan papan yang diberi nama “Bumi” adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan santri tentang dasar-dasar Islam (Pradana & Uthman, 2023). Permainan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang Nabi beserta mukjizatnya, nama malaikat, nama kitab, rukun Islam, rukun iman, nama bulan hijriah, hari besar Islam dan adab dalam Islam sebagai dasar Islam yang sangat penting bagi umat Islam.



Gambar 1. Permainan papan “Bumi”

[Gambar 1](#) adalah papan permainan Bumi, permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang, menambah orang sebagai alat bantu untuk menentukan sudah berapa soal yang berhasil dijawab menambah keseruan kompetisi dalam permainan ini. Setiap orang akan berada pada 4 sisi start yang berbeda-beda, digunakan dadu untuk mengundi berapa langkah yang didapatkan oleh setiap pemain untuk melangkah. Setiap pemain boleh melempar dadu kembali apabila berhasil menjawab kartu yang telah disediakan. Contoh pertanyaan dalam kartu ditunjukkan pada [Gambar 2](#), dan di sisi kartu yang berbeda telah tersedia jawaban dari pertanyaan yang muncul.



[Gambar 2.](#) Kartu yang ada di permainan “Bumi”

Permainan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dasar-dasar wawasan keislaman yang meliputi Nabi beserta mukjizatnya, nama malaikat, nama kitab, rukun Islam, rukun iman, nama bulan hijriah, hari besar Islam dan adab dalam Islam. Permainan ini mengembangkan inovasi dalam pendidikan Islam dengan memadukan tradisi keilmuan Islam yang kaya dan memadukan konteks kontemporer ([Ramadhani, 2018](#)). Permainan ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar di kalangan santriwan dan santriwati. Permainan ini juga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dalam pembentukan akhlak dan peningkatan keimanan kepada anak muslim, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup santri secara spiritual ([Haq et al., 2018](#)). Dinamika proses permainan papan dalam meningkatkan mental pantang menyerah santri disajikan dalam [Gambar 3](#).



[Gambar 3.](#) Proses permainan papan “Bumi”

Hasil peningkatan kompetensi santri pada usia pendidikan PAUD hingga kelas 2 SD dapat dilihat pada [Tabel 1](#). Sedangkan hasil peningkatan kompetensi santri pada usia pendidikan kelas 3 SD hingga kelas 6 SD dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

[Tabel 1. Daftar peningkatan kompetensi](#)

No	Nama Santri	Usia Pendidikan	Kompetensi		
			Rukun Islam dan Iman	Nama-nama malaikat	3-5 doa Harian
1.	Kiandra	TK Kecil	√	3 Nama	4 Doa
2.	Azifa	1 SD	√	7 Nama	5 Doa
3.	Mahren	TK Kecil	√	5 Nama	5 Doa
4.	Mahira	2 SD	√	8 Nama	5 Doa
5.	Eta	TK Besar	√	3 Nama	5 Doa
6.	Elvana	2 SD	√	5 Nama	5 Doa
7.	Abinaya	TK Kecil	√	5 Nama	5 Doa

[Tabel 2. Daftar peningkatan kompetensi](#)

No	Nama Santri	Pendidikan	Kompetensi			
			Rukun Islam dan Iman	Nama-nama malaikat	6-10 doa Harian	Wudhu dan Shalat
1.	Celsea	4 SD	√	8 Nama	7 Doa	√
2.	Pandu	5 SD	√	9 Nama	8 Doa	√
3.	Ahan	5 SD	√	9 Nama	8 Doa	√
4.	Azriel	4 SD	√	7 Nama	8 Doa	√
5.	Adel	5 SD	√	5 Nama	9 Doa	√
6.	Ilham	4 SD	√	8 Nama	9 Doa	√
7.	Kiandra	3 SD	√	4 Nama	7 Doa	√
8.	Zahra	3 SD	√	8 Nama	7 Doa	√
9.	Zio	3 SD	√	6 Nama	8 Doa	√
10.	Fano	5 SD	√	10 Nama	8 Doa	√
11.	Rizky	6 SD	√	8 Nama	7 Doa	√
12.	Bayu	6 SD	√	8 Nama	9 Doa	√
13.	Azmi	3 SD	√	6 Nama	9 Doa	√
14.	Sinta	3 SD	√	8 Nama	9 Doa	√
15.	Andi	5 SD	√	8 Nama	7 Doa	√

Permainan ini dirancang untuk menempatkan pemain dalam posisi yang menguntungkan dan tidak menguntungkan secara bergantian ([Azizah & Alamin, 2020](#)). Situasi yang tidak menguntungkan, seperti ketidakmampuan menjawab pertanyaan, angka dadu yang tidak sesuai harapan, atau pertanyaan lawan yang seharusnya bisa dijawab namun terlewat, melatih pemain untuk mengembangkan strategi baru guna melanjutkan permainan hingga garis akhir ([Brander et al., 2021](#)). Lebih lanjut, [Kamnardsiri et al. \(2021\)](#) menjelaskan bahwa simulasi tantangan dan kegagalan melalui permainan dapat merangsang kemampuan kognitif.

Dalam permainan, pemain juga dihadapkan pada proses pengambilan risiko. [Fagundo et al. \(2014\)](#) menyatakan bahwa proses ini melibatkan aktivitas otak. Ketika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu, muncul respons kekecewaan di otak ([Mullan et al., 2022](#)). Kondisi ini dinilai baik untuk aktivitas otak manusia, karena

lingkungan yang tidak selalu menguntungkan mendorong perkembangan perilaku resiliensi secara alami, seiring dengan respons otak bahwa hidup tidak selalu berjalan sesuai keinginan (Fatmaryanti et al., 2023).

Proses penting terakhir adalah diskusi antar pemain. Lai et al. (2023) menekankan peran penting teman sebaya dalam membangun diskusi dan interaksi. Dalam permainan papan, pemain saling bertukar informasi, memungkinkan munculnya pengetahuan baru bukan hanya dari pendidik, tetapi juga dari teman sebaya. Kesetaraan pengetahuan yang didapatkan dapat memicu mental pemain bahwa lawan dalam permainan sesungguhnya adalah kawan dalam menambah wawasan (Stefana et al., 2024).

Selama pelaksanaan, permainan papan edukasi terbukti efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan strategis santri. Mereka dilatih untuk menganalisis situasi, merumuskan strategi, dan membuat keputusan yang bijak. Santri yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dalam mengambil keputusan, dan kemampuan mereka dalam menyusun rencana serta mempertimbangkan konsekuensi juga meningkat (Azwar, 2004). Diskusi setelah permainan menunjukkan bahwa santri mampu menjelaskan strategi dan alasan di balik setiap keputusan, mengindikasikan peningkatan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang lebih terarah (Buranasinvattanakul, 2024). Selain itu, kegiatan ini mengasah kemampuan kerja sama dan komunikasi antar santri, terutama pada permainan yang membutuhkan interaksi dan kolaborasi. Observasi menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja sama, termasuk menghargai pendapat, mengatasi perbedaan, dan berkolaborasi mencapai tujuan (Nasehudin, 2015). Dinamika kelompok positif yang terjadi menunjukkan pengembangan kemampuan sosial seperti tolong-menolong dan saling mendukung, yang krusial bagi perkembangan karakter pantang menyerah tidak hanya secara individual tetapi juga melalui interaksi sosial yang kuat. Respons santri terhadap kegiatan ini sangat positif, mereka merasa permainan edukasi menyenangkan dan bermanfaat dalam mengasah mental dan karakter. Antusiasme terlihat dari keterlibatan aktif dan keinginan untuk terus belajar melalui metode serupa. Wawancara dengan beberapa santri mengungkapkan bahwa permainan ini membantu mereka berpikir lebih jernih menghadapi tantangan, mendorong untuk tidak mudah menyerah, dan lebih menarik dibandingkan metode pengajaran konvensional di TPQ.

Meskipun hasilnya memuaskan, beberapa tantangan teridentifikasi. Santri yang lebih muda membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami aturan permainan (Mullan et al., 2022). Faktor lingkungan sosial juga mempengaruhi perkembangan karakter pantang menyerah, peran keluarga setelah pendidikan di TPQ menjadi penting (Edy et al., 2018). Fasilitator perlu memberikan pendampingan dan penjelasan sederhana agar semua santri berpartisipasi maksimal. Valeo (2009) menambahkan bahwa keberhasilan membangun sistem kerja otak yang optimal tidak hanya dipengaruhi oleh pendidikan formal atau informal, tetapi juga oleh literasi dan pengalaman interaksi sosial. Selain itu, keterbatasan waktu menjadi tantangan karena pembelajaran melalui permainan papan memerlukan waktu cukup panjang untuk hasil optimal, sementara perubahan perilaku membutuhkan waktu yang lama (Pradana & Uthman, 2023). Fagundo et al. (2014) juga menjelaskan bahwa kinerja kognitif otak dipengaruhi oleh regulasi emosi yang baik. Berdasarkan evaluasi jangka pendek (Haq et al., 2022), kegiatan ini berhasil melatih mental pantang menyerah santri. Namun, untuk dampak jangka panjang, diperlukan pendampingan berkelanjutan dan pengulangan kegiatan secara berkala agar santri terus

dilatih menerapkan nilai-nilai seperti ketekunan, kerja sama, dan kemampuan mengatasi kegagalan.

4. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif dalam membentuk karakter pantang menyerah pada santri TPQ Baitul Khoir. Melalui metode permainan papan edukasi, santri mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi yang baik, serta mental yang lebih kuat dalam menghadapi tantangan. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, kegiatan ini secara keseluruhan memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan karakter santri.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih atas kolaborasi antara program studi psikologi dan pendidikan guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Magelang dengan program studi psikologi Universitas Karangturi Semarang, semoga memberikan manfaat dan pengalaman untuk berbakti dan berbagi ilmu kepada masyarakat.

Kontribusi Penulis

Pelaksana kegiatan: ALAH, AWP; Penyiapan artikel: ALAH; Analisis dampak pengabdian: ALAH, QF; Penyajian hasil pengabdian: AOD, ALAH; Revisi artikel: ALAH.

Konflik Kepentingan

Seluruh penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan finansial atau non-finansial yang terkait dengan artikel ini.

Pendanaan

Publikasi artikel dibiayai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Pendidikan Tinggi skema hibah PkM DPPM dengan nomor kontrak pelaksanaan pengabdian: 003 /LL6/Pg.Batch2/ AL.04/2024, 001/Pg.Batch2-LPPM/II.3.AU/F/2024.

Daftar Pustaka

- Azizah, H. J. N., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 256-261. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47484>
- Azwar, A. (2004). Tubuh Sehat Ideal Dari Segi Kesehatan. In *Direktorat Jendral Bina Kesehatan Dinas Kesehatan RI*.
- Bonneterre, S., Zerhouni, O., & Boffo, M. (2025). Immersive Virtual Reality for Health

- Promotion and Primary Prevention in Psychology : Scoping Review. *JMIR XR Spatial Comput*, 2. <https://doi.org/10.2196/49923>
- Brander, M., Egger, S. T., Hürlimann, N., Seifritz, E., Sumner, R. W., Vetter, S., & Magnenat, S. (2021). Virtual reality human-human interface to deliver psychotherapy to people experiencing auditory verbal hallucinations: Development and usability study. *JMIR Serious Games*, 9(2). <https://doi.org/10.2196/26820>
- Buranasinwattanukul, K. (2024). The Development of Instruction Media in Board Game to Enhance the Capability in the Development of Thai Textbook and the Happiness in Learning for Undergraduate Students. *Journal of Education and Learning*, 13(2), 161. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n2p161>
- Delgado, A. J., Wardlow, L., McKnight, K., & O'Malley, K. (2015). Educational technology: A review of the integration, resources, and effectiveness of technology in K-12 classrooms. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14(2015), 397–416. <https://doi.org/10.28945/2298>
- Desi, Fretes, F. de, Rayanti, R. E., & Raswandaru, M. R. (2024). Playing the self-adventure board game to increase adolescents' self-esteem. *Community Empowerment*, 9(3), 553–560. <https://doi.org/10.31603/ce.10847>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Edy, CH, M., Sumantri, M. S., & Yetti, E. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orangtua dan Pola Asuh Terhadap Disiplin Anak. *JPUD- Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 221–230. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.03>
- Fagundo, A. B., Via, E., Sánchez, I., Jiménez-Murcia, S., Forcano, L., Soriano-Mas, C., Giner-Bartolomé, C., Santamaría, J. J., Ben-Moussa, M., Konstantas, D., Lam, T., Lucas, M., Nielsen, J., Lems, P., Cardoner, N., Menchón, J. M., De La Torre, R., & Fernandez-Aranda, F. (2014). Physiological and brain activity after a combined cognitive behavioral treatment plus video game therapy for emotional regulation in bulimia nervosa: A case report. *Journal of Medical Internet Research*, 16(8), e183. <https://doi.org/10.2196/jmir.3243>
- Fatmaryanti, S. D., Sasmita, A. B., Khorunnisa, H., Maulidya, A., Meylia, A., & Prihantoro, T. A. (2023). Training on interactive learning media for elementary school teachers in Purworejo District. *Community Empowerment*, 8(7), 942–947. <https://doi.org/10.31603/ce.8710>
- Haq, A. L. A. H., Husna, A. N., & Zahra, A. A. (2018). Guidanceship Traning For Companion Of Student Room Pabelan. *JPPM: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 259–264. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2622>
- Haq, A. L. A. H., Wulandari, R., Yanti, M. M., Sodiq, F., & Pawestri, A. A. M. (2022). Psikoedukasi untuk Orang Tua Dalam Mendampingi Pembelajaran Online Anak TK di Masa Pandemi. *PLAKAT : Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.30872/plakat.v4i1.6367>
- Kamnardsiri, T., Phirom, K., Boripuntakul, S., & Sungkarat, S. (2021). An interactive physical-cognitive game-based training system using kinect for older adults: Development and usability study. *JMIR Serious Games*, 9(4), 1–16. <https://doi.org/10.2196/27848>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Rencana Strategis Kementrian*

- Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024* (pp. 1-129).
- Khaerul, K. U., Asisah, N., Muttaqin, Z., Anam, M. M., & Aziza, R. R. (2022). Peningkatan Kualitas Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Melalui Metode Participatory Action Research (PAR). *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 411-416. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i4.4259>
- Lai, B., Young, R., Craig, M., Chaviano, K., Swanson-Kimani, E., Wozow, C., Davis, D., & Rimmer, J. H. (2023). Improving Social Isolation and Loneliness Among Adolescents With Physical Disabilities Through Group-Based Virtual Reality Gaming: Feasibility Pre-Post Trial Study. *JMIR Formative Research*, 7(1). <https://doi.org/10.2196/47630>
- Mullan, B., Liddelow, C., Haywood, D., & Breare, H. (2022). Behavior Change Training for Health Professionals: Evaluation of a 2-Hour Workshop. *JMIR Formative Research*, 6(11). <https://doi.org/10.2196/42010>
- Nasehudin. (2015). Pembentukan Sikap Sosial Melalui Komunikasi Dalam Keluarga. *Jurnal Edueksos*, IV(1), 1-19.
- Pradana, M. D., & Uthman, Y. O. O.-O. (2023). Development of Aqidah Akhlak Learning Media "Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)" for High School Students. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 25-36. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.9>
- Puspitasari, R., Hastuti, D., & Tin, H. (2015). Pengaruh Pola Asuh Disiplin dan Pola Asuh Spiritual Ibu Terhadap Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 208-218.
- Rachmayani, A. N. (2015). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*.
- Ramadhani, I. D. (2018). Kajian program happy being me dan healthy me untuk pencegahan ketidakpuasan tubuh remaja yang dilakukan pada anak sekolah dasar. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 34(5), 13. <https://doi.org/10.22146/bkm.37661>
- Stefana, A., Fusar-Poli, P., Vieta, E., & Youngstrom, E. A. (2024). Effectiveness of a Novel Web-Based Intervention to Enhance Therapeutic Relationships and Treatment Outcomes in Adult Individual Psychotherapy: Randomized Controlled Trial and Analysis of Predictors of Dropouts. *JMIR Mental Health*, 11, 1-17. <https://doi.org/10.2196/63234>
- Valeo, T. (2009). Train Your Brain. In *Neurology Now*.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License