

## **Pelatihan dan Pengembangan Media Pembelajaran DORI (Ludo Surili) Berbasis Ekoliterasi dengan Memanfaatkan Limbah Industri Rumah Tangga Kain Perca di Desa Langonsari Kabupaten Bandung**

**Nopi Krisnawati<sup>1)</sup>, Salis Elmadani<sup>2)</sup>, Tazqia Aulia Rahmawati<sup>3)</sup>, Maulana Yusuf<sup>4)</sup>, Maulana Ramdani<sup>5)</sup>, Fitri Nuraeni<sup>6)</sup>**

<sup>1,2,3,5,6</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

<sup>4</sup>Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email: [nopikrisnawati@upi.edu](mailto:nopikrisnawati@upi.edu)<sup>1</sup>, [saliselmadani15@upi.edu](mailto:saliselmadani15@upi.edu)<sup>2</sup>, [tazqiaauliarahmawati@upi.edu](mailto:tazqiaauliarahmawati@upi.edu)<sup>3</sup>, [maulana.yusuf@upi.edu](mailto:maulana.yusuf@upi.edu)<sup>4</sup>, [maulanarmd10@upi.edu](mailto:maulanarmd10@upi.edu)<sup>5</sup>, [fitrinuraeni@upi.edu](mailto:fitrinuraeni@upi.edu)<sup>6</sup>

### **Abstrak**

Adanya potensi dan masalah yang terjadi di Desa Langonsari yaitu limbah kain perca yang berasal dari industri UMKM dan limbah dapat dijadikan sebagai potensi yaitu salah satunya sebagai bahan media pembelajaran. Dengan adanya permasalahan mengenai limbah, siswa sekolah dasar harus mampu mengenal dan memiliki sikap peduli terhadap lingkungannya yang sering disebut ekoliterasi serta pengembangan dan pelatihan media pembelajaran harus tetap dilaksanakan baik terhadap guru atau masyarakat. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu DORI (Ludo Surili) yang diadaptasi dari ludo namun memiliki ukuran yang berbeda. Subyek penelitian terdiri atas pelatihan bagi mitra dan pengembangan bagi siswa anak sekolah dasar sebanyak 16 orang yang dibagi menjadi 4 kelompok. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, tes *pre-test* dan *post-test*. Adapun teknik pengembangan media pembelajaran terdiri atas: (1) tahap perencanaan, (2) tahap persiapan, (3) tahap pelaksanaan dan (4) tahap evaluasi. Hasil penelitian terhadap keefektifan media pembelajaran menunjukkan bahwa dengan persentase 97,463 dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan, sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai mengalami peningkatan baik dilihat perorang atau keseluruhan, peningkatan menunjukkan yaitu pada *pre-test* pada angka 42,7 dan pada *post-test* pada angka 68,2 sehingga siswa mampu memahami materi yang diberikan dengan media pembelajaran DORI.

**Kata kunci:** media pembelajaran, sekolah dasar, limbah.

### **Abstract**

There are potentials and problems that occur in Langonsari Village, namely patchwork waste originating from the UMKM industry and waste can be used as potential, one of which is as a learning media material. With the problem of waste,

elementary school students must be able to recognize and have a caring attitude towards the environment which is often called ecoliteracy and the development and training of learning media must continue to be carried out both for teachers and the community. One example of learning media is DORI (Ludo Surili) which is adapted from Ludo but has a different size. The research subjects consisted of training for partners and development for 16 elementary school students who were divided into 4 groups. Data collection techniques are observation, questionnaire, pre-test and post-test. The learning media development techniques consist of: (1) the planning phase, (2) the preparation phase, (3) the implementation phase and (4) the evaluation phase. The results of the study on the effectiveness of learning media showed that with a percentage of 97.463 in the very good category, while the results of the pre-test and post-test showed that the average value had increased, both individually or as a whole, the increase showed that the pre-test was at number 42, 7 and on the post-test at 68.2 so that students are able to understand the material given with DORI learning media.

**Keywords:** learning media, elementary school, waste.

DOI: <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i2.74>

## A. Pendahuluan

Desa Langonsari merupakan desa yang berada di wilayah Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dilansir dari Situs Resmi Desa Langonsari (2021) menjelaskan bahwa langonsari memiliki arti tempat mengintai yang indah dan dapat menjadi pusat perhatian. Desa Langonsari terdiri dari 15 Rukun Warga (RW) dengan jumlah Kepala Keluarga (KK) sebanyak 5.183. Desa Langonsari disebut juga sebagai desa perajin, bahkan eksis sejak kemerdekaan karena terdapat banyak UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) yang berkembang khususnya di wilayah bagian RW 03 (Yudianto et al., 2021). UMKM tersebut memproduksi peci, bendo sunda, iket sunda, baju lukis, baju pangsi, aksesoris, dan selop. Zein (2019) menjelaskan bahwa Keluarga Gamal merupakan perintis peci di wilayah ini sejak tahun 1945 yang bertahan sampai saat ini.

Banyaknya jumlah perajin yang berada di wilayah ini membuat banyak pula limbah yang dihasilkan, sedangkan dalam pengolahannya masih menggunakan cara yang instan yaitu dibakar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yusuf *et al.*, 2018) menunjukkan bahwa perilaku memilah sampah tingkat keluarga di Kabupaten Bandung berada pada skor 0 dengan nilai E karena baru mencapai persentase sebesar 6,8%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa Kabupaten Bandung masih jauh dalam mencapai target ke-12 SDGs yaitu *responsible, consumption and production*. Apabila hal ini dibiarkan akan berdampak buruk

bagi alam dan kesehatan masyarakat. Hadiwiyoto dalam (Kebersihan, 2020) menjelaskan bahwa apabila sampah tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan gangguan pencemaran udara, jalanan becek, kondisi fisik berubah karena tumpukan sampah, kurangnya oksigen di daerah sekitar pembuangan sampah, gas beracun hasil pembusukan, sumber penyakit, dan pemandangan yang tidak nyaman.

Perkembangan pendidikan pada saat ini sudah meningkat dengan berbagai faktor pendukung diantaranya berupa teknologi atau sumber daya manusia didalamnya dan terdapat tantangan pendidikan terutama pada lingkungan. Tantangan pendidikan lingkungan ini harus segera diatasi agar alam tetap terjaga. Permendikbud nomor 21 tahun 2006 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah mengatur bahwa fokus pembelajaran di SD yaitu lingkungan lokal, lingkungan bermain, dan keluarga. Dengan meningkatnya kualitas dan kuantitas pendidikan tentu melibatkan beberapa pihak terkhususnya guru. Peran guru dan lingkungan merupakan komponen terpenting di ruang lingkup sekolah yang tidak dapat dipisahkan terutama dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran dilakukan, Pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan tentu menjadi pokok agar siswa mampu mengenal dan memiliki sikap peduli serta tanggung jawab yang biasanya dikenal sebagai ekoliterasi.

Goleman (Rusmana and Aulia, 2017) menjelaskan bahwa Ekoliterasi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu *Oikos* artinya Habitat dan *Logos* artinya Ilmu, sehingga Ekoliterasi yaitu kemampuan beradaptasi dengan lingkungan tempat tinggal. Dengan demikian, pemahaman ekoliterasi dapat meningkatkan pemahaman dan sikap peduli lingkungan (Syukron, 2018). Urgensi tersebut menunjukkan bahwa ekoliterasi perlu diberikan kepada anak. Solusi untuk menjaga kestabilan dan kelestarian alam yaitu dengan membekali anak pemahaman dan keterampilan ekoliterasi melalui bermain, belajar, dan bereksplorasi.

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal di atas yaitu dengan memberikan pemahaman ekoliterasi tentang lingkungan lokal kepada anak melalui program PKM-PM yang bekerjasama dengan salah satu komunitas bernama Pameungpeuk Reading Club (PRC). Pameungpeuk Reading Club

merupakan komunitas pada bidang literasi di wilayah Desa Langonsari yang sudah hampir satu tahun tidak melaksanakan kegiatan sehingga membutuhkan dukungan untuk bangkit kembali memberikan edukasi dan motivasi kepada anak-anak.

Anak usia Sekolah Dasar berada pada tahapan operasional konkret sehingga pembelajaran yang dikemas melalui permainan ludo dan video animasi akan mudah menarik perhatian dan terbentuk pengalaman belajar. Setelah anak bermain ludo dan memahami konsep, anak akan diajak bereksplorasi atau praktik untuk membuktikan kebenaran konsep. Kegiatan praktikum dapat membuat ingatan anak semakin kuat. Kegiatan-kegiatan tersebut ditunjang dengan media DORI (Ludo Surili). DORI terinspirasi dari permainan ludo yang sering dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya anak bermain ludo di atas kertas berukuran 25 cm x 25 cm. Namun berbeda dengan DORI yang dibuat dengan ukuran 4,5 m x 4,5 m agar memudahkan aktivitas anak saat bermain. Oleh karena itu, program ini diharapkan dapat memberikan transfer ilmu pengetahuan ekoliterasi dan berdampak baik bagi kondisi alam kedepannya. Media pembelajaran DORI mempunyai ketahanan lama yang baik sehingga dapat digunakan secara terus-menerus antar generasi.

## **B. Metode**

Tahapan dalam pengabdian yang dilakukan sebagai berikut;

1. Tahap Perencanaan, yakni membentuk tim yang beranggotakan lima orang. Dalam tim ini beranggotakan lima orang dengan satu orang menjadi penanggung jawab yang siap berkontribusi penuh untuk mengabdikan di lingkungan RW 03, Desa Langonsari, Kabupaten Bandung selama tiga bulan.
2. Tahap persiapan, yakni langkah-langkah untuk mengetahui hal yang dibutuhkan selama masa pelaksanaan kegiatan dan menyempurnakan konsep. Pada tahap persiapan terdapat lima langkah kegiatan yang dilakukan oleh tim. Langkah tersebut adalah kesepakatan kerja sama, penyusunan jadwal, peninjauan lokasi, pembelian bahan dan alat pembuatan media, serta pengelompokan anak.

3. Tahap Pelaksanaan, yakni pelaksanaan program dimulai dari sosialisasi hingga aplikasi. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilaksanakan secara luring (luar jaringan) dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Adapun alur yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian, seperti berikut ini:

1) Sosialisasi program

Tim pengabdian melaksanakan sosialisasi program kepada masyarakat sekitar, terutama orang tua yang mempunyai anak usia SD. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan orang tua dapat memberikan dukungan agar anaknya mengikuti program yang telah kami buat.

2) Aplikasi

Setelah sosialisasi program, pertemuan bersama anak bimbingan Pameungpeuk Reading Club pun dimulai. Terdapat 3 tahap kegiatan yang akan dilaksanakan, diantaranya:

a) Orientasi

Tim pengabdian akan melaksanakan orientasi/pengenalan dan memberikan motivasi kepada anak untuk berpartisipasi kegiatan yang akan dilaksanakan. Dengan adanya orientasi ini dapat membangun hubungan baik antar peserta dan terbentuk pemahaman ekoliterasi.

b) Bermain, Belajar, dan Bereksplorasi

Sebelum permainan dimulai, anak diberikan topi sebagai penanda dan kaos kaki yang harus dipakai. Setelah semua sudah siap, anak dapat bermain secara bergiliran dengan menggunakan dadu. Tidak hanya bermain, akan ada pembelajaran dalam permainan ini dimana terdapat beberapa tantangan pada kantong.

yang berisi pertanyaan tentang ekoliterasi.

c) Proses belajar tindak lanjut

Dalam proses ini, anak dipersilakan untuk mengaplikasikan pengetahuan ekoliterasi yang mereka peroleh dari permainan edukatif DORI pada kehidupan sehari-hari melalui kegiatan eksperimen yang dicontohkan pada video. Anak mampu bereksperimen untuk membuktikan kebenaran teori yang didapatkan pada tahap sebelumnya.

4. Tahap Evaluasi, yakni mengadakan evaluasi mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat selama kurang lebih tiga bulan. Dalam evaluasi yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat dan progres yang positif mengenai ekoliterasi serta mampu mengelola limbah terutama kain perca dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut dapat diketahui melalui pengisian angket kepuasan dan wawancara terhadap masyarakat dan anak. Rancangan untuk mengukur dan mengevaluasi hasil kegiatan berupa angket penggunaan media DORI. Di dalam tahap evaluasi terdapat *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman anak dalam materi yang diberikan.

Setelah evaluasi, tim pengabdian masyarakat akan tetap melaksanakan koordinasi bersama mitra untuk tindak lanjut kegiatan. Apabila program telah selesai, ludo dapat digunakan oleh mitra sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di komunitasnya. Mitra dapat memperbarui tantangan, QR Code, dan video animasi sesuai materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat akan memberikan bimbingan kepada mitra dalam pembuatan QR Code dan video animasi.

Dalam melaksanakan penelitian ini, terdapat beberapa instrument yang digunakan, antara lain:

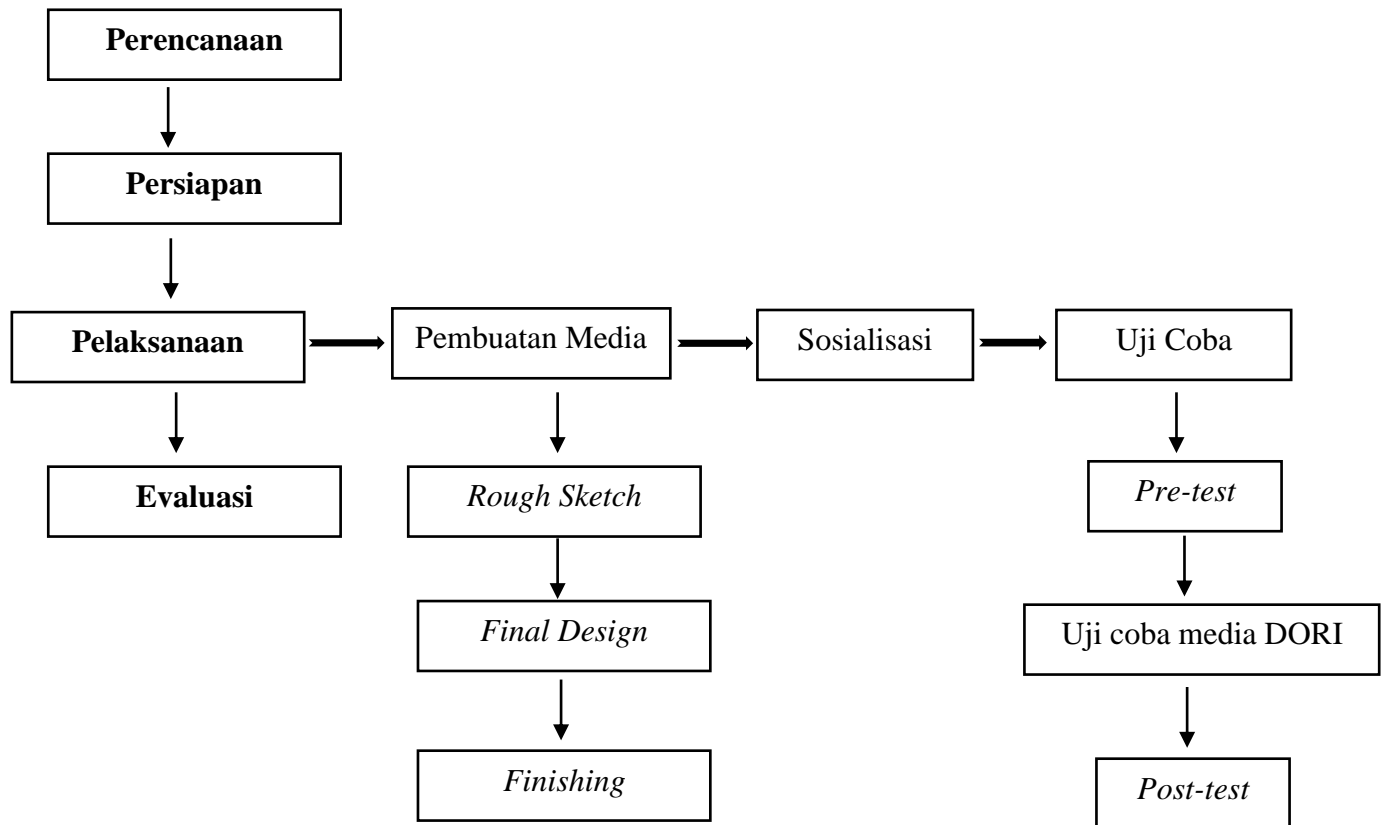
a. Teknis permainan

1. Anak dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terbagi menjadi 4 orang.
2. Anak berdiskusi untuk menentukan giliran sebagai pemain 1,2,3, dan 4.
3. Anak ditempatkan pada posisi awal bermain dengan 1 orang sebagai ketua.
4. Anak mengocok dadu, jika mendapatkan mata dadu 6 maka anak tersebut dapat memulai permainan.
5. Kemudian anak tersebut mengocok kembali untuk menentukan jumlah Langkah yang akan dilakukan.
6. Setiap kelompok mengulang mekanisme hingga sampai di garis *finish*.

b. Peraturan permainan

1. Jika mendapat amplop ditengah-tengah permainan dan dapat menjawab pertanyaan maka anak tersebut dapat maju dengan mengocok terlebih dahulu dadu.

2. Jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka anak harus mundur 1 langkah kebelakang dan menonton video pembelajaran yang berhubungan dengan pertanyaan yang tersedia.
  3. Tidak ada system putar balik ketika terdapat dua anak berada dalam kotak yang sama.
  4. Setiap kelompok mempunyai 3 kesempatan untuk mendapatkan clue.
  5. Tim PKM-PM dan mitra senantiasa mendampingi anak saat bermain.
- c. Materi video bahan ajar permainan
- Praktik:
    1. Hujan buatan
    2. Proses bernafas tumbuhan
    3. Pelangi buatan
    4. Efek rumah kaca
    5. Proses terjadi banjir
    6. Pengelompokkan sampah
    7. Pernafasan manusia
    8. Pemanasan global
    9. Pengelolaan sampah
  - Karya
    1. Kipas dari kain perca
    2. Boneka dari kain perca
    3. Menghias tas dari kain perca

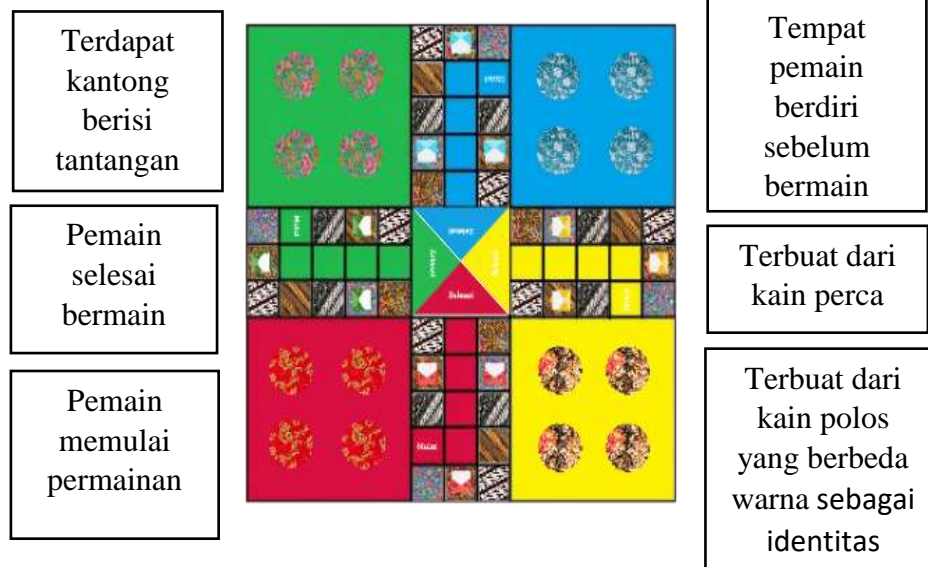


Gambar 1. Skema Metode Pelaksanaan

### C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan belajar mengajar atau KBM tidak hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku sebagai bahan rujukan. Namun dengan berkembangnya waktu, semakin banyak media pembelajaran yang terinspirasi dari berbagai hal salah satunya ludo ini. Permainan ludo dikenal oleh kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa dengan berbagai aturan didalamnya (Karimah, Sapurwoko and Wahyuningsih, 2014). Dalam media pembelajaran ini terdiri atas: 1) desain area permainan, 2) kartu jebakan berupa pertanyaan yang terdapat pada beberapa kotak, 3) area permainan dan dadu, 4) maskot.





Gambar 2. Desain area permainan



Gambar 3. kartu jebakan berupa pertanyaan yang terdapat pada beberapa kotak



Gambar 4. Area permainan dan Dadu



Gambar 5. Maskot DORI

### Validasi Desain

Validasi dilakukan dengan penyebaran angket kepada anak yang di beri skala 1-5. Perhitungan hasil dengan rubrik penilain sebagai berikut.

Rubrik Penilaian media:

$$\frac{\text{Skala yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
<b>A. Tampilan Media</b>			
1	Media terbuat dari bahan yang aman digunakan.	100%	Sangat baik
2	Media terlihat rapi	97,14%	Sangat baik
3	Tampilan kombinasi warna pada media menarik	98,57%	Sangat baik
4	Media kuat dan tidak mudah rusak	95,714%	Sangat baik
5	Ukuran media memadai	98,57%	Sangat baik
<b>B. Efisiensi Media</b>			
6	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	100%	Sangat baik
7	Media mudah diaplikasikan secara berkelompok	100%	Sangat baik
8	Penggunaan media memiliki aturan yang sesuai	95,71%	Sangat baik
<b>Total rata-rata persentase</b>			<b>97,463 %</b>

Berdasarkan hasil validasi desain media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa sangat efektif dari segi tampilan dan efisiensi media. Menurut Sadiman (2010) media yang layak untuk menjadi alternatif proses pembelajaran adalah media yang mampu menarik perhatian siswa. Hasil rata-rata menunjukkan pada

persentase 97,643 bahwa media pembelajaran DORI sangat baik dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Adapun persentase tertinggi yaitu 100% terdapat pada kategori media terbuat dari bahan yang aman digunakan, media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran, media mudah diaplikasikan secara berkelompok sedangkan persentase terendah yaitu 95,71% pada kategori media kuat dan tidak mudah rusak dan penggunaan media memiliki aturan yang sesuai.

Untuk mengetahui keefektifitas media pembelajaran yang dibentuk seperti permainan dapat diukur dengan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan mengambil rata-rata. *Pre-test* dan *post-test* terdapat 12 butir soal berupa pilihan ganda. Anak akan mengerjakan *pre-test* terlebih dahulu sebelum menggunakan media pembelajaran Dori ini. Adapun rubrik penilaian *pre-test* dan *post-test* dapat dirumuskan sebagai berikut;

Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Benar}}{12} \times 10$$

Hasil perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk setiap anak dapat dilihat pada data sebagai berikut;

Tabel 2. Penilaian *pre-test*

No	Nama Peserta	Skor benar	Nilai <i>pre-test</i>
1	Anak 1	5	41,6
2	Anak 2	8	66,6
3	Anak 3	6	50
4	Anak 4	4	33,3
5	Anak 5	3	25
6	Anak 6	4	33,3
7	Anak 7	5	41,6
8	Anak 8	5	41,6
9	Anak 9	5	41,6
10	Anak10	5	41,6
11	Anak 11	12	100
12	Anak 12	6	50
13	Anak 13	4	33,3
14	Anak 14	2	16,6
15	Anak 15	3	25
16	Anak 16	5	41,6
		Total	682,7
		Rata-rata	<b>42,7</b>

Tabel 3. Penilaian *post-test*

No	Nama Peserta	Skor benar	Nilai <i>post-test</i>
1	Anak 1	8	66,6
2	Anak 2	9	75
3	Anak 3	8	66,6
4	Anak 4	7	58,3
5	Anak 5	8	66,6
6	Anak 6	9	75
7	Anak 7	8	66,6
8	Anak 8	8	66,6
9	Anak 9	9	75
10	Anak10	6	66,6
11	Anak 11	9	75
12	Anak 12	8	66,6
13	Anak 13	7	58,3
14	Anak 14	8	66,6
15	Anak 15	9	75
16	Anak 16	8	66,6
		Total	1.091
		Rata-rata	<b>68,2</b>

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata secara keseluruhan. Pada rata-rata *pre-test* secara keseluruhan yaitu berada pada angka 42,7 yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi baik ekoliterasi maupun yang lainnya sehingga jika dilihat dari hasil skor benar hanya mencapai di angka 4-6 dan hanya satu siswa yang mampu mengerjakan dengan benar. Setelah siswa diberikan pemahaman mengenai ekoliterasi, berbagai materi yang berkaitan dengan materi di SD dan melaksanakan praktik secara sederhana sehingga menunjukkan hasil rata-rata nilai *post-test* mengalami kenaikan yang signifikan. Angka rata-rata menunjukkan pada angka 68,2 yang jika dilihat setiap siswa mampu menjawab soal dengan benar di angka 8-9 sehingga menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dengan materi yang berada pada permainan DORI.

#### D. Kesimpulan

Pelatihan dan pengembangan media pembelajaran DORI dapat dijadikan salah satu pilihan untuk memberikan suasana baru bagi siswa dalam memahami materi yang diberikan. Minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini dilihat

dari antusiasme yang sangat tinggi sehingga mereka selalu menantikan permainan ini. Adapun terdapat kendala apabila media pembelajaran ini hanya dilaksanakan oleh guru karena media pembelajaran ini memerlukan pendamping tambahan untuk mampu mengawasi saat siswa melaksanakan permainan. Hasil uji coba media dilakukan sebanyak 2 kali dengan membagi menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 4 orang perkelompok. Keefektifitasan diuji melalui angket yang diisi oleh siswa sebagai subyek dan memperoleh rata-rata persentase 97,463 % dari delapan kategori baik tampilan media dan efisiensi media yang berarti media pembelajaran DORI sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Diperoleh nilai rata-rata *Pre-test* 42,7 dan nilai rata-rata *Post-test* 68,2 dengan ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

#### **E. Ucapan Terima kasih**

Kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam melaksanakan pengabdian yang terdiri atas;

a. Anak usia SD

Anak berperan sebagai peserta program DORI

b. Orang tua

Orang tua dapat mengikuti kegiatan pelatihan pengolahan limbah dan memberikan motivasi kepada anak untuk ikut berpartisipasi dalam program DORI.

c. Masyarakat sekitar

Peran masyarakat sekitar pun dapat membantu, karena program ini dilaksanakan diwilayah sekitar untuk menjadikan limbah menjadi benda bermanfaat. Dengan perizinan dari ketua RW dan kesediaan mitra menjadikan tim pengabdian masyarakat dapat melaksanakan program DORI.

d. Civitas Akademika Universitas Pendidikan Indonesia

e. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

## DAFTAR PUSTAKA

- Izzaty, A. D., Sunanih and Nurfitriani, M. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja', *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), pp. 33–41. doi: 10.36456/bp.vol17.no1.a3139.
- Jihan, A.N.F., Reffiane, F. and Arisyanto, P., 2019. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Karimah, R. F., Sapurwoko and Wahyuningsih, D. (2014) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA FISIKA UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VIII', *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2(1), p. 120547.
- Kebersihan, S. D. A. N. (2020) 'Sampah dan kebersihan'.
- Nasution, N. and Tambunan, A., 2020. PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) PENGARUH PROMOSI TERHADAP HASIL WIRUSAHA STUDI KASUS DI KOPERASI AGRO RIMBA NUSANTARA (AGRINA). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa (JPMA)*, 2(3), pp.31-34.
- Nugrahani, R., 2007. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Riskiawan, H.Y., Setyohadi, D.P.S. and Arifianto, A.S., 2016. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru SMA. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp.48-52.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukanti, S. and Sugiharti, S., 2017. Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rusmana, N. E. and Aulia, A. (2017) 'Pembelajaran Ekoliterasi Berbasis Proyek di Sekolah Dasar', *JESA Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), pp. 33–44. Available at: <https://ejournal.stkip11april.ac.id/index.php/jesa/article/view/62/49>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salam, N., Safei, S. and Jamilah, J., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *AL-AHYA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), pp.52-69.
- Siregar, J. and Harahap, O.F.M., 2020. PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Pentingnya Nilai-nilai Budaya Yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Putri Runduk Sibolga Di Kelurahan Pintu Padang, Kecamatan Batang Angkola, Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Aufa (JPMA)*, 2(3), pp.27-30.
- Situs Resmi Desa Langonsari. 2021. Data Demografi Berdasar Populasi Per Wilayah. URL: <https://langonsari.desa.id/first/wilayah>. Diakses tanggal 16 Januari 2022.
- Situs Resmi Desa Langonsari. 2021. Data Demografi Berdasarkan Pendidikan dalam KK. URL: <https://langonsari.desa.id/first/statistik/0>. Diakses tanggal 17 Agustus 2022.
- Sulistiani, H., Putra, A.D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E.B. and Setiawansyah, S., 2021. Pendampingan dan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), pp.160-166.
- Syahroni, M., Dianastiti, F.E. and Firmadani, F., 2020. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), pp.170-178.
- Syukron, A. (2018) 'Ekoliterasi: Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Lingkungan', *Seminar Nasional PS PBSI FKIP Universitas Jember*, pp. 61–70.
- Wahyuningtyas, D.T., 2017. Pelatihan media pembelajaran matematika berdasarkan kurikulum 2013 bagi guru sekolah dasar di gugus 9 kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14, pp.08-11.
- Yudianto, A., Nurhidayati, A., & ... (2021). Pendampingan Pengelolaan Dan Pengembangan Pisbol Rizquna Di Desa Punjulharjo Kecamatan Rembang. ... : *Jurnal Pengabdian ...*, 3(September), 95–109. <https://abdiwiralodra.unwir.ac.id/index.php/abdi/article/view/40%0Ahttps://abdiwiralodra.unwir.ac.id/index.php/abdi/article/download/40/37>
- Yusuf, A. A. *et al.* (2018) *Kesiapan Kabupaten / Kota Di Provinsi Jawa Barat*.
- Zein, M. 2019. Kampung Peci Langonsari Eksis Sejak Era Kemerdekaan. URL:<https://www.dara.co.id/kampung-peci-langonsari-eksis-sejak-era-kemerdekaan.html>. Diakses tanggal 17 Agustus 2022