Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 28413-28419

Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Games Rolling Ball di SMAS Baiturrahmah Padang

Waza Karia Akbar[1], Jaenam[2], Erita[3], Ranti Nazmi[4], Meldawati[5] ,Harisnawati[6]

[1,3,4,5,6]Universitas PGRI Sumatera Barat
[2]STKIP YBD Lubuk Agung

Email[1]: Wazasolok@gmail.com

Published: Mei , 2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) melalui pemanfaatan media permainan edukatif Games *Rolling Ball*. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang cenderung masih konvensional. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan penggunaan media *Rolling Ball*, serta pendampingan implementasi dalam pembelajaran di kelas. Sasaran kegiatan adalah guru dan siswa SMP sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Rolling Ball* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, guru memperoleh alternatif metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, media permainan edukatif *Rolling Ball* efektif digunakan sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SMP.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Permainan edukatif, Rolling Ball

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the quality of learning in junior high schools (SMP) through the use of the educational game Rolling Ball. The problem faced by the partners was low student motivation and participation in the learning process, which tends to be conventional. The implementation method of the activity included preparation, socialization, training on the use of the Rolling Ball media, and assistance in implementing it in the classroom. The target group of the activity was junior high school teachers and students as the direct users of the learning media. The results of the activity showed that the use of the Rolling Ball game was able to increase student engagement, create a more interactive learning atmosphere, and help students understand the learning material more easily. In addition, teachers obtained alternative innovative learning methods that can be implemented sustainably. Thus, the educational game Rolling Ball media is effectively used as an effort to improve the quality of learning in junior high schools.

Keywords: Learning media, educational games, rolling ball

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk keterampilan, sikap, dan kreativitas peserta didik. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Namun, pada kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran yang berlangsung secara

konvensional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif (*educational games*), yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendorong keterlibatan emosional dalam proses belajar.

Games *Rolling Ball* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di SMP. Permainan ini dirancang untuk melatih konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Selain itu, *Rolling Ball* dapat diintegrasikan dengan berbagai materi pelajaran, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Meskipun memiliki potensi yang besar, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Rolling Ball* masih belum optimal di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan pendampingan yang dapat membantu guru dalam memahami, menggunakan, dan mengintegrasikan media pembelajaran tersebut ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan penggunaan media pembelajaran Games *Rolling Ball* di SMP. Pendampingan ini melibatkan guru sebagai mitra utama yang akan diberikan pelatihan serta bimbingan dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan siswa sebagai subjek utama dalam implementasi pembelajaran, sehingga dampak dari penggunaan media dapat diamati secara langsung. Melalui kegiatan pendampingan ini diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif serta meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Games *Rolling Ball* dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP, sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dalam praktiknya, pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih strategi dan media yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai jembatan antara materi yang disampaikan dengan pemahaman yang diterima oleh siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern yang menuntut pembelajaran lebih kreatif dan adaptif. Salah satu pendekatan yang saat ini banyak dikembangkan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Hal ini karena permainan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai kegiatan yang menarik dan bermakna.

Games *Rolling Ball* sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan memiliki karakteristik yang sederhana namun efektif. Permainan ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga memuat unsur materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Misalnya, dalam pembelajaran IPS, permainan ini dapat digunakan untuk menguji pemahaman konsep melalui pertanyaan atau tantangan yang harus diselesaikan siswa untuk melanjutkan permainan. Dengan cara ini, siswa belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani oleh materi yang disampaikan. Namun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Banyak guru yang masih terbiasa menggunakan metode ceramah dan

belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media pembelajaran inovatif. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan kurangnya pelatihan juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pendampingan menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pendampingan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya pemberdayaan guru agar mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran secara mandiri. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya diberikan pemahaman tentang konsep media pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga dilatih secara langsung dalam merancang dan menggunakan Games *Rolling Ball* dalam pembelajaran. Kegiatan pendampingan penggunaan media pembelajaran Games *Rolling Ball* di SMP ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, kegiatan ini dapat meningkatkan kompetensi profesional dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sementara itu, bagi siswa, penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga pada pengembangan pendidikan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Lebih lanjut, kegiatan ini juga sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Games *Rolling Ball* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, pendampingan penggunaan media pembelajaran Games *Rolling Ball* di SMP merupakan langkah strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang masih konvensional, sekaligus mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, yaitu melibatkan secara aktif guru dan siswa sebagai mitra dalam setiap tahapan kegiatan. Metode ini dipilih agar kegiatan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam menggunakan media pembelajaran.

a) Waktu dan Tempat Pelaksanaan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan melibatkan guru dan siswa sebagai peserta kegiatan. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah.

b) Sasaran Kegiatan. Sasaran dalam kegiatan ini adalah:

1. Guru sebagai pengguna dan pengembang media pembelajaran
2. Siswa sebagai subjek utama dalam implementasi media pembelajaran

c) Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan, serta persiapan media Games *Rolling Ball* yang akan digunakan.

b. Tahap Sosialisasi

Tahap ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya berbasis permainan edukatif. Dalam kegiatan ini juga diperkenalkan konsep dan manfaat Games *Rolling Ball* dalam pembelajaran.

c. Tahap Pelatihan

Pada tahap ini, guru diberikan pelatihan mengenai cara merancang, menggunakan, dan mengintegrasikan Games *Rolling Ball* ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan dilakukan melalui metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung.

d. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan secara langsung di kelas saat guru mengimplementasikan media Games *Rolling Ball* dalam pembelajaran. Tim pengabdi memberikan bimbingan dan arahan untuk memastikan media dapat digunakan secara optimal.

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara terhadap guru dan siswa. Aspek yang dinilai meliputi keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta respon terhadap penggunaan media pembelajaran.

d). Teknik Pengumpulan Data

Data dalam kegiatan ini dikumpulkan melalui:

a. Observasi, untuk melihat secara langsung proses pembelajaran dan keterlibatan siswa
b. Wawancara, untuk mengetahui pengalaman dan kendala yang dihadapi guru
c. Angket, untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan Games *Rolling Ball*

e). Teknik AnalisisData

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan menggambarkan hasil kegiatan berdasarkan temuan di lapangan. Data kuantitatif dari angket diolah dalam bentuk persentase untuk memperkuat hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan penggunaan media pembelajaran *Games Rolling Ball* di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan adanya transformasi yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi peran guru, keterlibatan siswa, maupun kualitas interaksi yang terjadi di dalam kelas. Transformasi ini tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses adaptasi yang dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap inovasi pembelajaran serta kesiapan siswa dalam menerima metode yang lebih interaktif dan partisipatif. Sebelum kegiatan pendampingan dilaksanakan, pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah. Dalam kondisi tersebut, guru menjadi pusat utama informasi, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima pasif. Situasi ini berimplikasi pada rendahnya partisipasi siswa serta terbatasnya kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Namun, setelah diperkenalkannya media *Rolling Ball*, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih berpusat pada siswa. Siswa tidak lagi sekadar mendengarkan, melainkan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam permainan yang dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Perubahan ini sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman belajar yang aktif. Dalam konteks ini, media *Rolling Ball* berperan sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk berpikir, merespons, dan mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketika siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, mereka cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan hanya menerima informasi secara pasif. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menghadirkan suasana yang menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Unsur permainan seperti tantangan, kompetisi, dan rasa penasaran memberikan dorongan psikologis bagi siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, serta berani mengemukakan pendapat. Bahkan, siswa yang sebelumnya cenderung pasif menunjukkan perubahan perilaku dengan mulai berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi yang meningkat ini memiliki korelasi positif dengan hasil belajar siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa kondisi emosional yang positif dapat meningkatkan kemampuan kognitif seseorang dalam menerima dan mengolah informasi. Dengan demikian, media *Rolling Ball* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Di sisi lain, penggunaan media ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial antar siswa. Dalam pelaksanaannya, permainan sering melibatkan kerja sama kelompok, diskusi, serta komunikasi antar siswa. Interaksi ini memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pengalaman, yang pada akhirnya memperkaya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Proses belajar tidak lagi bersifat individual, melainkan menjadi proses sosial yang melibatkan berbagai perspektif. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional.



Gambar 1. Contoh Rolling Ball Yang digunakan

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media *Rolling Ball* memiliki relevansi yang sangat kuat. IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari fenomena sosial seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa karena sifat materinya yang cenderung abstrak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Melalui media ini, guru dapat menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan realitas sosial di sekitarnya. Selain berdampak pada siswa, kegiatan pendampingan ini juga memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi pedagogik guru. Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Mereka tidak hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi mulai mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Kemampuan guru dalam mengelola kelas juga mengalami peningkatan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan memiliki peran penting dalam meningkatkan profesionalisme guru, khususnya dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas dan inovasi.

Meskipun demikian, implementasi media *Rolling Ball* tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan waktu pembelajaran, karena kegiatan permainan membutuhkan alokasi waktu yang cukup agar dapat berjalan secara optimal. Selain itu, tidak semua guru memiliki kesiapan yang sama dalam mengimplementasikan media ini, sehingga diperlukan proses adaptasi dan latihan yang berkelanjutan. Tantangan lainnya adalah dalam menyusun pertanyaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, karena kualitas pertanyaan sangat menentukan efektivitas pembelajaran. Di samping itu, kondisi kelas yang heterogen juga memerlukan strategi pengelolaan yang tepat agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif. Namun demikian, berbagai kendala tersebut tidak mengurangi nilai positif dari penggunaan media ini. Dengan perencanaan yang matang, pengelolaan waktu yang baik, serta dukungan dari pihak sekolah, media *Rolling Ball* dapat diimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan. Bahkan, media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran, meskipun sederhana, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan. Media

Games Rolling Ball tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran ke arah yang lebih modern dan humanis. Pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai proses transfer pengetahuan semata, melainkan sebagai proses interaktif yang melibatkan pengalaman, emosi, dan interaksi sosial. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Rolling Ball* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP. Keberhasilan implementasi media ini juga menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi, tetapi dapat dilakukan melalui pendekatan kreatif yang sederhana namun bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pendampingan penggunaan media pembelajaran *Games Rolling Ball* di tingkat SMP, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan media ini mampu mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima pasif, melainkan menjadi subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan, diskusi, dan interaksi sosial. Selain itu, media *Rolling Ball* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang mampu menumbuhkan minat serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi ini berimplikasi pada meningkatnya partisipasi siswa serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara simultan.

Di sisi lain, kegiatan pendampingan juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru. Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang serta mengimplementasikan strategi pembelajaran yang variatif. Kemampuan guru dalam mengelola kelas secara interaktif juga mengalami peningkatan, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan memiliki kontribusi penting dalam pengembangan profesionalisme guru. Meskipun dalam implementasinya terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu, kebutuhan adaptasi guru, serta tantangan dalam pengelolaan kelas, secara keseluruhan media *Games Rolling Ball* tetap menunjukkan efektivitas yang tinggi sebagai alternatif strategi pembelajaran. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang matang, latihan berkelanjutan, serta dukungan dari pihak sekolah. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *Games Rolling Ball* merupakan salah satu inovasi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS di SMP. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan secara lebih luas dalam berbagai konteks pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan baik. Kegiatan pendampingan penggunaan media pembelajaran *Games Rolling Ball* di SMP dapat terlaksana berkat dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak.Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Apresiasi juga diberikan kepada para siswa yang telah terlibat secara antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada institusi/ perguruan tinggi yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar. Tidak lupa, terima kasih juga disampaikan kepada tim pelaksana kegiatan pengabdian yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dalam merencanakan dan melaksanakan seluruh

rangkaian kegiatan. Penulis menyadari bahwa kegiatan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah serta menjadi kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

REFERENCES

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Dimyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ismail, A. (2018). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.

Kemendikbud. (2017). *Panduan Implementasi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana. Slavin, R. E. (2015). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.

Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.