

Membangun Generasi Peneliti Berikutnya: Program Mentoring Penulisan Penelitian Dalam Bidang Multimedia Dan Game Untuk Mahasiswa Sarjana Universitas Amikom Purwokerto Yang Didukung Oleh Universitas Teknikal Malaysia Melaka

¹⁾Zanuar Rifa'i, ²⁾Anugerah Bagus Wijaya, ³⁾M. Syaiful Amin, ⁴⁾Agus Pramono

^{1,5,6)}Bisnis Digital, Universitas Amikom Purwokerto

^{2,3)}Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

⁴⁾Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

*e-mail: ¹zanuar.rifai@amikompurwokerto.ac.id, ²anugerah@amikompurwokerto.ac.id,

³syiaifulamin@amikompurwokerto.ac.id, ⁴agus@amikompurwokerto.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:
MGM
Workshop
Penelitian

Pusat Studi Media Game dan Mobile (MGM) di Universitas Amikom Purwokerto mengidentifikasi peningkatan minat terhadap penelitian di bidang media game dan teknologi mobile. Namun, mahasiswa menghadapi kendala seperti keterbatasan akses terhadap sumber daya, kurangnya panduan efektif, dan kesulitan mengaplikasikan teori ke praktik. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa melalui dua inisiatif: Workshop Pemilihan Topik Skripsi untuk membantu mahasiswa menemukan topik penelitian inovatif, serta Ekspo Teknologi Kreatif yang menjembatani mahasiswa dengan tugas akhir terkait industri teknologi digital. Metode kegiatan meliputi diagnosa masalah, perencanaan, pelaksanaan workshop dan ekspo, serta evaluasi melalui pre-test, post-test, dan survei. Hasil menunjukkan bahwa 85% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang topik penelitian dan strategi digital. Umpan balik dari mahasiswa menunjukkan pelatihan ini meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyusun penelitian yang relevan. Dengan pelaksanaan program ini, kontribusi signifikan terhadap pengembangan SDM di bidang media game dan teknologi mobile tercapai, sekaligus menjawab kesenjangan antara teori dan aplikasi.

ABSTRACT

Keywords:
MGM
Workshop
Research

The Center for Game and Mobile Media Studies (MGM) at Amikom University Purwokerto has identified increasing interest in research in the field of game media and mobile technology. However, students face obstacles such as limited access to resources, lack of effective guidance, and difficulty applying theory to practice. This service aims to improve students' abilities through two initiatives: Thesis Topic Selection Workshop to help students find innovative research topics, and the Creative Technology Expo which bridges students with final assignments related to the digital technology industry. Activity methods include problem diagnosis, planning, implementing workshops and expos, as well as evaluation through pre-tests, post-tests and surveys. Results showed that 85% of participants experienced increased understanding of research topics and digital strategies. Feedback from students showed this training increased their confidence in compiling relevant research. By implementing this program, a significant contribution to human resource development in the field of game media and mobile technology was achieved, while addressing the gap between theory and application.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami transformasi yang signifikan, mempengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan, hiburan, dan pembelajaran. Di tengah perkembangan ini, media game dan teknologi mobile telah menunjukkan potensi

2760

luar biasa sebagai alat yang efektif tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Pusat Studi Media Game dan Mobile (MGM) di Universitas Amikom Purwokerto, sebagai institusi yang berkomitmen pada penelitian dan pengembangan di bidang ini, telah mengambil peran penting dalam mendorong inovasi dan pengetahuan.

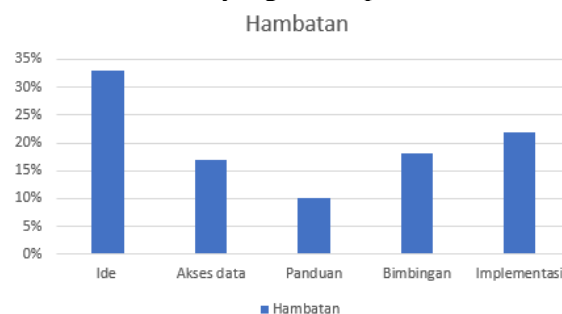
Dalam tiga tahun terakhir, minat terhadap penelitian di bidang media game dan teknologi mobile di kalangan mahasiswa telah menunjukkan tren yang meningkat, seperti yang terlihat dari jumlah pengusulan skripsi pada gambar 1.



Gambar 1. Jumlah usulan Skripsi 3 tahun terakhir

Terdapat 49 judul usulan pada tahun 2022, meningkat signifikan menjadi 124 judul pada tahun 2023, dan kemudian sedikit menurun menjadi 37 judul pada tahun 2024. Fluktuasi ini menunjukkan adanya dinamika yang berkelanjutan dalam minat penelitian di bidang ini, namun juga mengindikasikan potensi adanya hambatan yang dihadapi mahasiswa dalam menentukan ide dan mengembangkan proposal penelitian mereka.

Untuk menggali lebih dalam mengenai hambatan tersebut, telah disediakan kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kendala yang dihadapi mahasiswa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kendala yang dihadapi mahasiswa

Hasil awal dari kuesioner ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan mahasiswa dalam menentukan ide skripsi, termasuk keterbatasan akses terhadap sumber daya terkini, kurangnya panduan dan bimbingan yang efektif, serta tantangan dalam memahami dan mengaplikasikan teori ke dalam praktik.

Mengingat data dan masukan dari kuesioner, proposal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengusulkan strategi yang dapat diterapkan oleh Pusat Studi MGM Universitas Amikom Purwokerto dalam mengatasi tantangan tersebut. Dengan fokus pada pengembangan kurikulum yang responsif terhadap perkembangan teknologi terkini, peningkatan infrastruktur dan sumber daya pendukung, serta pengembangan kapasitas akademisi dan mahasiswa melalui bimbingan dan pelatihan yang lebih terstruktur, diharapkan proposal ini dapat memberikan solusi konkret untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian di bidang media game dan teknologi mobile. Selain itu, dengan mengatasi hambatan yang dihadapi mahasiswa, Pusat Studi MGM diharapkan dapat lebih efektif dalam mendorong pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatkan kontribusi terhadap pengembangan masyarakat digital yang lebih inovatif dan inklusif (S. Sukesih, U. Usman, S. Budi, 2020). (H. Oktiani, E. Y. Gunawibawa, 2019)

Dalam konteks penentuan topik skripsi dan integrasi dengan ekspo teknologi digital, solusi yang ditawarkan terdiri dari dua inisiatif utama: Workshop Pemilihan Topik Skripsi dan Ekspo Teknologi Kreatif. Berikut adalah penjabaran sistematis dari setiap solusi beserta luaran yang diharapkan, yang dirancang untuk mengatasi permasalahan mitra secara efektif dan terukur:

1. Workshop Pemilihan Topik Skripsi

Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah membantu mahasiswa dalam menemukan dan memilih topik skripsi yang relevan, inovatif, dan dapat diaplikasikan dalam konteks industri teknologi digital saat ini. Solusi yang ditawarkan dari kegiatan ini sebagai berikut:

a. Pengadaan Seri Workshop:

Menyelenggarakan serangkaian workshop yang melibatkan pembicara dari industri teknologi digital, dosen, dan peneliti, untuk memberikan insight tentang tren terkini dan area penelitian yang potensial.

b. Sesi Brainstorming dan Konsultasi

Mengintegrasikan sesi brainstorming dan konsultasi individu atau kelompok dalam workshop, di mana mahasiswa dapat mendiskusikan ide mereka dengan pembicara dan peserta lain.

c. Pendampingan dalam Penyusunan Proposal

Menyediakan pendampingan dari dosen atau praktisi industri dalam penyusunan proposal skripsi, dengan fokus pada aplikasi praktis dan inovasi teknologi(Haryani, 2020).

2. Ekspo Teknologi Kreatif

Tujuan dilakukannya kegiatan kedua ini membangun jembatan antara dunia akademis pada internal perguruan tinggi Antara mahasiswa yang telah mengambil Tugas Akhir (TA) Skripsi dengan mahasiswa yang akan mengambil TA Skripsi terkait teknologi digital, khususnya di bidang media, game, dan mobile, untuk mendorong inovasi dan aplikasi praktis penelitian mahasiswa. Solusi yang kami tawarkan dari kegiatan ini berupa :

a. Pameran Teknologi dan Produk Inovatif

Menggelar ekspo yang menampilkan teknologi terbaru dan produk inovatif dari industri terkait, memberikan mahasiswa wawasan langsung tentang aplikasi teknologi saat ini.

b. Sesi Kolaborasi

Menyelenggarakan sesi khusus untuk kolaborasi antara mahasiswa telah melaksanakan TA Skripsi, dan mahasiswa yang akan mengambil tema Skripsi, termasuk sesi networking untuk memfasilitasi kerjasama penelitian dan pengembangan.

c. Kompetisi Inovasi Teknologi

Mengadakan kompetisi inovasi teknologi di mana mahasiswa dapat mengajukan ide atau prototipe mereka, dengan penilaian dari panel akademis.

Luaran dari kegiatan ini di tentukan dari adanya peningkatan kemampuan dan pemahaman mahasiswa melalui angket evaluasi agar dapat mengukur ketercapaian dari program ataupun kegiatan yang telah dilaksanakan]

II. METODE

Untuk mengimplementasikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pengabdian ini dengan menggunakan Metode Direct Action(N. Ulia, R. Fironika KD, Y. Ismiyanti, S. Yustiana, J. Jupriyanto, 2019), tahapan-tahapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Diagnosing (Diagnosa)

a. Identifikasi Masalah: Memahami secara mendalam tentang permasalahan yang dihadapi oleh komunitas atau target pengabdian. Ini melibatkan pengumpulan data, wawancara dengan stakeholder, survei, dan observasi lapangan.

b. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan spesifik dari komunitas yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Ini termasuk kebutuhan akan pengetahuan, sumber daya, dukungan teknis, atau perbaikan infrastruktur.

c. Prioritas Masalah: Menentukan masalah mana yang paling kritis dan memerlukan solusi segera berdasarkan dampaknya terhadap komunitas.

2. Action Planning (Perencanaan Aksi)

- a. Menyusun Rencana Aksi: Membuat rencana terperinci tentang langkah-langkah yang perlu diambil untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Ini termasuk penetapan tujuan, sasaran, strategi, dan jadwal pelaksanaan.
 - b. Alokasi Sumber Daya: Menentukan sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan rencana aksi, termasuk tenaga kerja, dana, dan peralatan.
 - c. Pembagian Tugas: Menetapkan tanggung jawab kepada anggota tim atau relawan yang terlibat dalam pengabdian.
3. Action Taking (Pelaksanaan Aksi)
- a. Implementasi Rencana: Melaksanakan rencana aksi yang telah disusun dengan mengikuti jadwal dan metode yang ditetapkan.
 - b. Monitoring: Melakukan pemantauan terhadap proses pelaksanaan untuk memastikan bahwa segala sesuatu berjalan sesuai rencana.
 - c. Evaluating (Evaluasi)
 - d. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data yang berkaitan dengan hasil dari pelaksanaan aksi.
 - e. Analisis Hasil: Menilai efektivitas dari aksi yang telah diambil dengan membandingkan hasil yang diperoleh dengan tujuan yang telah ditetapkan.
 - f. Identifikasi Pelajaran: Mengidentifikasi apa yang berhasil dan apa yang tidak, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.
4. Learning (Pembelajaran)
- a. Refleksi: Melakukan refleksi terhadap seluruh proses pengabdian, dari diagnosa hingga evaluasi.
 - b. Dokumentasi: Mencatat pelajaran yang didapat dan pengalaman selama proses pengabdian untuk dijadikan acuan di masa mendatang.
 - c. Perbaikan untuk Masa Depan: Menggunakan insight dari proses evaluasi dan pembelajaran untuk membuat perbaikan pada rencana dan strategi untuk pengabdian berikutnya.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan di atas, solusi untuk permasalahan yang dihadapi dalam pengabdian diharapkan dapat diimplementasikan secara efektif dan efisien, serta memberikan dampak yang positif bagi komunitas sasaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini, hasil dan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan bersama dengan mitra kami, Pusat Studi Multimedia Game dan Mobile (MGM) dan Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM). Program ini dijalankan dengan menggunakan Metode *Direct Action*, sebuah pendekatan yang memungkinkan kami untuk berinteraksi langsung dan memberikan dampak secara langsung kepada mahasiswa (Indriyati, 2021) (Anggraena et al., 2022). Inti dari metode kegiatan ini, diawali dengan memahami kebutuhan mahasiswa, merumuskan solusi yang efektif, dan menerapkan solusi tersebut untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari program pengabdian ini (Khasanah, Fikriyatul & Hani'ah, 2018). penjelasan mengenai proses pelaksanaan dan hasil yang telah dicapai dalam program ini.

1. Diagnosis

Pada tahap awal kegiatan pengabdian, tim memulai dengan melakukan diagnosa untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi oleh komunitas. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui survei dan wawancara dengan anggota komunitas dan pemimpin daerah. Observasi lapangan juga dilakukan untuk melihat langsung kondisi yang ada. Dari data yang terkumpul, tim menganalisis kebutuhan komunitas, yang mencakup kebutuhan akan sumber daya pendidikan, dukungan teknis, dan peningkatan infrastruktur seperti sistem pasokan air. Berdasarkan analisis ini, prioritas masalah ditetapkan dengan kekurangan sumber daya pendidikan sebagai yang paling mendesak, diikuti oleh masalah pasokan air, dan kebutuhan pelatihan kerja (A. Cahya, Dwi, D. Rahmadani, Amanta, A. Wijiningrum, and F. Swasti, 2021).

2. Perencanaan Tindakan

Setelah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, tim kemudian menyusun rencana tindakan yang terperinci. Tujuan utama ditetapkan untuk menyediakan sumber daya untuk mendukung kegiatan pelaksanaan, seperti membentuk tim pelaksana seminar, menentukan topik dan perencanaan program pelatihan. Strategi dikembangkan untuk mencapai setiap tujuan tersebut, dengan menyediakan materi topik pemanfaatan teknologi AI dalam menentukan dan membangun ide tema penelitian, pelatihan pemanfaatan AI menggunakan Chat <https://wrtn.ai/>, dan menyelenggarakan program workshop melalui seminar Online

Zoom dan pelatihan pemanfaatan Ai di Aula gedung Amikom pada tanggal 6 Juli 2024. Pembagian sumber daya dilakukan dapat dilihat pada tabel 1 tugas-tugas spesifik diberikan kepada anggota tim untuk memastikan pelaksanaan rencana yang efisien

Tabel 1. Pembagian Tugas Tim Pelaksana

No	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Pembicara Seminar/Worshop	Assoc. Prof. Ts. Dr. Ahmad Naim Che Pee dari Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM),
2	Teknisi seminar dan Pelatihan	<ul style="list-style-type: none">• Salsabilla Nadya Pangestika• Tarsono Chris Michael Oktaviano
3	Pendampingan pemanfatan Ai	<ul style="list-style-type: none">• Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.• M. Syaiful Amin, M.Kom
4	Fasilitator dan Kerumahtangaan	<ul style="list-style-type: none">• Zanuar Rifa'i,S.Kom., M.MSI• Agus Pramono, M.T

3. Pelaksanaan Tindakan

Workshop dan pendampingan dilakukan sesuai dengan rencana. Ini melibatkan presentasi materi, diskusi, latihan praktik, dan bimbingan langsung kepada seluruh mahasiswa yang menjadi peserta kegiatan Workshop Building The Next Generation Of Researchers: A Research Writing Mentorship Program In Multimedia And Game Studies For Undergraduate Students Of Amikom Purwokerto University Supported By Universiti Teknikal Malaysia Melaka diselenggarakan melalui zoom meet yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan Seminar/Workshop Zoom Meet

Gambar 4. merupakan proses pendampingan dan pelatihan pemanfaatan aplikasi AI <https://wrtn.ai/> yang dibawakan oleh Anugerah Bagus Wijaya. Gambar 4 dilakukan pelati Dari rangkaian acara pelaksanaan pada gambar 3 dan gambar 4 di ikuti sejumlah 76 peserta maha siswa yang masuk dalam pusat studi MGM.



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan menulis dengan AI

4. Evaluasi

Setelah pelaksanaan, evaluasi dilakukan untuk mengukur hasil dari setiap aktivitas. Data hasil dikumpulkan melalui survei dan wawancara, dan tingkat kepuasan serta partisipasi dari peserta program dianalisis. Evaluasi pencapaian tujuan dilakukan dengan membandingkan hasil nyata dengan tujuan yang telah ditetapkan, seperti kepuasan tinggi dari distribusi materi Seminar, peningkatan kapasitas peserta, dan

peningkatan tingkat penemuan ide penelitian. Analisis faktor sukses dan hambatan dilakukan untuk mengidentifikasi area perbaikan, serta mendapatkan umpan balik dari peserta dan pemangku kepentingan. Berikut hasil dari evaluasi yang diberikan kepada mahasiswa.



Gambar 5. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Hasil evaluasi dari Workshop dan pendampingan Building The Next Generation Of Researchers: A Research Writing Mentorship Program In Multimedia And Game Studies For Undergraduate Students Of Amikom Purwokerto University Supported By Universiti Teknikal Malaysia Melaka menunjukkan efektivitas yang cukup baik. Umpan balik dari mahasiswa menunjukkan bahwa mereka merasa pelatihan ini sangat membantu dalam memahami dan menerapkan teknologi Ai dalam menciptakan ide penelitian mereka. Beberapa bahkan menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk melaksanakan penelitian dalam penulisan skripsi mereka. Selain itu, berdasarkan observasi dan latihan praktik yang dilakukan selama pelatihan, terlihat peningkatan signifikan dalam kemampuan mahasiswa dalam membuat sebuah *Prompt* yang tepat untuk menciptakan narasi yang baik. Mereka telah menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam merumuskan penelitian, memilih sampel yang tepat, serta mengumpulkan dan menganalisis data (Alwi Dalimunthe & Reinita, 2022)(Arifudin, 2023).

5. Pembelajaran

Dari hasil evaluasi tim mengadakan rapat untuk berbagi pengalaman dan pelajaran yang didapatkan. Pengalaman dan pelajaran yang diperoleh didokumentasikan dengan baik dalam bentuk laporan dan akan di publikasikan melalui media masa, artikel pengabdian, dan dokumentasi video akan di unggah pada halaman youtube, serta laporan akhir yang merangkum seluruh proses dan hasil kegiatan disusun di kumpulkan kepada LPPM Universitas AMIKOM Purwokerto. Berdasarkan hasil evaluasi dan pelajaran yang didapat, strategi kegiatan masih bias ditingkatkan untuk hasil yang lebih baik di masa depan, serta rencana konkret untuk kegiatan pengabdian berikutnya disusun.

IV. KESIMPULAN

Program pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memilih topik penelitian, menyusun proposal, dan menjalin jejaring dengan industri. Workshop dan Ekspo Teknologi Kreatif terbukti efektif dalam menjawab tantangan yang dihadapi mahasiswa, seperti keterbatasan sumber daya dan kesulitan aplikasi teori ke praktik.

Evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, dengan 85% peserta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam penelitian. Hasil ini mencerminkan keberhasilan program dalam mengembangkan SDM berkualitas di bidang media game dan teknologi mobile, sekaligus mendukung inovasi di dunia akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih atas terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang didanai oleh Universitas Amikom Purwokerto melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). Kami juga menghaturkan terima kasih kepada Assoc. Prof. Ts. Dr. Ahmad Naim Che Pee dari Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) atas kerjasama dan perannya sebagai pembicara, yang telah memperkaya materi pelatihan. Selain itu, kami mengapresiasi seluruh tim pelaksana PKM dan mahasiswa yang telah berpartisipasi, karena kontribusi dan antusiasme kalian sangat

berarti dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Semoga kegiatan ini menjadi langkah awal untuk lebih banyak kolaborasi dan pengabdian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Cahya, Dwi, D. Rahmadani, Amanta, A. Wijiningrum, and F. Swasti, F. (2021). Analisis Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. *YUME J. Manag.*, 4(2), 230–242.
- Alwi Dalimunthe, C. N., & Reinita, R. (2022). Validity Canva Video Media Integrated Thematic Learning Based On PBL Models In Elementary Schools. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(1), 132–160. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.18346>
- Angraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhaplp, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, Rizal, L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah* (L. Yuniarsih, M. Chatarina, N. Kadariyah, & S. Matakupan (eds.)). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Arifudin, R. T. and O. (2023). PENDAMPINGAN MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENULIS JURNAL ILMIAH. *Karya Inov. Pengabdi. Masy.*, 1(1), 42–52.
- H. Oktiani, E. Y. Gunawibawa, and tbr T. B. R. (2019). *Pelatihan Digital Parenting melalui Pemanfaatan Aplikasi Parenting Tools sebagai Upaya Pencegahan Media Addiction (Kecanduan Media) pada Anak dan Remaja(Pelatihan dan Penyuluhan pada Guru dan Orang Tua Murid di Kecamatan Rajabasa*.
- Haryani, T. N. (2020). Pendampingan Kelompok Informasi Masyarakat Desa Sumberdodol Kabupaten Magetan Dalam Pengembangan Iklan Pariwisata Desa. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 29–34. <http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix>
- Indriyati, R. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN METODOLOGI PENELITIAN AKPELNI (Studi Kasus Pada Prodi Nautika Politeknik Bumi Akpelni Semarang)*. 21, 179–189.
- Khasanah, Fikriyatul, N., & Hani'ah, N. (2018). Strategi Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini dalam Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen. *Tthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 1–26.
- N. Ulia, R. Fironika KD, Y. Ismiyanti, S. Yustiana, J. Jupriyanto, and A. P. C. (2019). Pendampingan kelompok guru SD di kecamatan Genuk tentang pemahaman metodologi penelitian pendidikan (action research & experiment) dan penyusunan artikel jurnal. *Indones. J. Community Serv.*, 1(1), 32.
- S. Sukesih, U. Usman, S. Budi, and D. N. A. S. (2020). Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kesehatan Tentang Pencegahan Covid-19 Di Indonesia. *Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 11(2), 258.