

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Powerpoint dan Wondershare Untuk Pengembangan Soft Skills Siswa bagi Guru SMP

Budi Setiawan¹, Supriyono²
^{*1, 2} Universitas Muhammadiyah Purworejo
setiawanbudi75@gmail.com

Abstrak

Pengembangan *soft skills* pada siswa SMP dapat dipenuhi melalui model pembelajaran Multimedia berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan untuk memberikan ketrampilan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah Metode Presentasi, Demonstrasi dan Praktik. Metode Presentasi digunakan untuk pengenalan *software* meliputi *Microsoft Power Point* dan *Wondershare*. Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik yaitu pembuatan media pembelajaran secara langsung oleh peserta sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program-program tersebut. Hasil penelitian ini adalah: *Pertama*, Pelatihan memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengetahuan mengenai pemanfaatan Program *Powerpoint* dan *Wondershare* untuk membuat game interaktif sebagai media pembelajaran multimedia berbasis TIK yang atraktif dan interaktif, *Kedua*, Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik, *Ketiga*, Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Soft Skills*, *Wondershare*, *Power point*, TIK

Abstract

Development of soft skills in elementary and kindergarten students can be met through a learning model based Multimedia Information Communication Technology (ICT). Training development of multimedia-based instructional media and Information Communication Technology aims to provide skill in making media an attractive multimedia learning in a way that is relatively easy. The method applied in this activity is the method of presentation, demonstration and practice. Presentati on method used for the introduction of the soft ware includes Microsoft Power Point and Wondershare. Methods Demonstration of the operational an program and methods of practice that is making learning media direct ly by the participants in accordance with their respecti vesub ject with the use of these programs. The results of this study are: First, the training gives some material related to efforts to improve the quality of learning by providing knowledge regarding the use Program Powerpoint and Wondershare to create interactive games as a learning medium based multimedia ICT attractive and interactive, Second, the material presented is acceptable, digested, and well understood by participants, Third, Event takes place smoothly, on time and as expected.

Key words : Learning Media, *Soft Skills*, *Wondershare*, *Power point*, *Multimedia*

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan Indonesia dewasa ini dihadapkan pada masalah yang sangat kompleks. Kurangnya sarana pembelajaran, kurangnya kualitas dan kuantitas tenaga pengajar, maupun rendahnya motivasi internal dan eksternal anak sebagai objek pendidikan. Pendidikan sebagai proses yang aktif, dinamik, dan generatif memberikan sumbangan yang penting kepada anak dalam pengembangan *soft skill* anak seperti pengembangan nalar, berfikir logis, sistematis, kritis, cermat, dan bersikap obyektif serta terbuka dalam menghadapi berbagai permasalahan. *Soft skill* dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori besar yaitu atribut pribadi, keterampilan interpersonal, dan pemecahan masalah dan keterampilan pengambilan keputusan (Shakir, 2009).

Tercapainya pengembangan *soft skill* anak dipengaruhi beberapa faktor, antara lain faktor siswa, faktor lingkungan dan faktor guru. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, harus senantiasa mengupayakan peningkatan kualitasnya untuk mencapai kemajuan. Penggunaan model pembelajaran konvensional dimana pemahaman siswa lebih banyak dari menghafal konsep yang disampaikan guru akan sangat kesulitan untuk bisa mengembangkan *soft skills* siswa. Pada kondisi terkini, penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di tingkat SMP akan mempengaruhi perkembangan *life skill* siswa.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat diperlukan.

Multimedia memiliki tiga fungsi utama: sebagai media pengajaran, sebagai modus pengajaran dan sebagai elemen sensorik (Mayer, 2009). Sampai saat ini media pembelajaran multimedia berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran multimedia adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis TIK oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran multimedias berbasis TIK kurang optimal. Disatu sisi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan istilah *Information and Communication Technology* (ICT) telah merambah berbagai bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan dan pengajaran. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan adalah fenomena yang kompleks (Miao & Lee, 2010) dan teknologi atau penggunaan komputer di dunia pendidikan terutama di kalangan guru adalah proses yang rumit (Chen, 2010).

Di berbagai sekolah, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Penggunaan teknologi informasi (TI) harus membantu belajar individu, merangsang kemampuan belajar untuk belajar dan diharapkan mampu menghasilkan peningkatan hasil prestasi ilmiah siswa (Pérez, 2011).

Berdasarkan analisis situasi di atas maka tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMP dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Secara khusus dalam pelatihan ini akan dilakukan pelatihan pengembangan presentasi multimedia dengan *Microsoft Power Point* dan *Wondershare game* interaktif. Kedua aplikasi ini berkaitan langsung dengan media pembelajaran

multimedia. Sedangkan untuk grafis, *Microsoft Word* dan *Excel* sebagai pendukung untuk meningkatkan kemampuan guru terutama dalam melaksanakan administrasi pembelajaran.

Microsoft Power Point sangat efektif dan semakin menarik untuk presentasi. Sedangkan aplikasi *wonder share* sangat menarik dan interaktif untuk mengembangkan *game-game* atau kuis pembelajaran interaktif. Kuis interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis komputer, sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2011). Hal lain dalam aplikasi *wondershare* adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file *SWF*, yaitu format file yang digunakan oleh *Macromedia Flash* sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi *Flash Player*. Media pembelajaran dengan *game* interaktif akan menjadi daya tarik siswa untuk belajar. Video dengan komputer telah menjadi semakin populer sebagai hiburan selama dekade terakhir. Bahkan, elektronik *game* sekarang dianggap bagian rutin dari kehidupan anak-anak dan remaja (Olson, 2010). Ada banyak alasan yang orang bermain *game* komputer, seperti santai (Reinecke, 2009), bersaing dengan lawan (Olson, 2010), menjadi tenggelam dalam cerita, mengembangkan keterampilan dan belajar, dan mengalami kesenangan dan tantangan (Martinovic et al., 2014).

Pelatihan yang dikembangkan dan diterapkan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran, mengingat kemampuan program ini dalam hal pembuatan animasi untuk media pembelajaran multimedia yang menarik dengan caranya relatif mudah. Dengan dikuasanya media pembelajaran multimedia berbasis multimedia ini diharapkan akan pemicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti

pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. METODE PELAKSANAAN PPM

Ada tiga metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program *Microsoft Power Point* dan *Wondershare*.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PPM ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang computer, pembuatan Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru SMP Muhammadiyah Bagelen. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program *Microsoft Power Point* dan Aplikasi *Wondershare* untuk pembuatan media pembelajaran. Penyajian ini diploting dalam 6 hari tatap muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri

disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Materi yang tersajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang bersangkutan. Berikut tabel daftar materi dan penerimanya yang telah terlaksana dalam program PPM ini.



Gambar 1. Ketua Tim Pengabdian memberikan paparan materi

Tabel 1. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaannya

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri	Waktu Pelaksanaan
Teori	Pengembangan <i>soft skills</i> dalam media pembelajaran	Prof. Dr. Sugeng Eko P	19 Juli 2015
	Pengenalan dan Tips Trik Presentasi dengan <i>Ms. Power Point</i>	Budi Setiawan, S.Sos,M.Si	19 Juli 2015
	Pengenalan dan Instalasi <i>Wondershare</i>	Endro Purnomo, S.Kom, M.Cs	20 Juli 2015
	Penggunaan <i>Ms. Word</i> dan <i>Excel</i> untuk menunjang Pembelajaran	M. Sugarindra, S.T., M.T.	11 Agustus 2015
Praktik	Pengembangan media pembelajaran dengan <i>Microsof Power Point</i>	Budi Setiawan, S.Sos,M.Si	19 Agustus 2015

	Pengembangan <i>game</i> atau quiz interaktif dengan <i>wondershare</i> .	Endro Purnomo, S.Kom, M.Cs.	20 Agustus 2015
	Praktek penggunaan <i>Ms. Word</i> dan <i>Ms. Excel</i> untuk menunjang pembelajaran	M. Sugarindra, S.T., M.T.	11 September 2015
Pendampingan	Pengembangan & Pembuatan Materi Pembelajaran Multimedia berbasis TIK	Budi Setiawan, S.Sos, M.Si. Supriyono, M.Pd.	Juni-Desember

Pelaksanaan program ini melibatkan mitra dari *LKP Bugs Training Center* untuk membantu proses pembimbingan dan praktik agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para

peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan *sharing* pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan.



Gambar 2. Pemateri dari *LKP Bugs Training Center*

b. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk

membuat satu media pembelajaran terkait mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.



Gambar. 3. Pelatihan Pembuatan Quiz Interaktif dengan *Wondershare*

c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar. Tindakan ini dilakukan mengingat karya media yang dihasilkan para guru masih perlu penyempurnaan, dan tim tim pengabdian ingin agar media pembelajaran betul-betul dapat segera dimanfaatkan untuk mengajar. Tahap selanjutnya tim pengabdian akan melakukan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

d. Refleksi dan Penutupan Program PPM

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PPM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran di sekolah masing-masing. Diharapkan pada PPM yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah sekolah lain tak hanya SMP Muhammadiyah Bagelen saja, sehingga kebermanfaatan program ini dapat dirasakan oleh sekolah yang lebih banyak.



Gambar 4. Ketua Tim memberikan fasilitasi peralatan TIK sebagai motivasi penggunaan pembelajaran multimedia berbasis TIK

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu komponen yang menentukan mutu dan penggerak pendidikan di Indonesia adalah guru. Namun, tanpa wawasan yang selalu dikembangkan dan *di-up grade* maka guru akan makin ketinggalan di era sekarang. Apalagi kebutuhan siswa juga makin berkembang seiring dengan lingkungan yang melingkupi siswa. Lebih lagi, pemanfaatan teknologi di kalangan guru masih dianggap memprihatinkan. Kondisi ini dipengaruhi juga oleh kurangnya fasilitas penunjang pengembangan teknologi pembelajaran disamping sumber daya manusia yang menguasai teknologi masih kurang memadai.

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur dan tutor menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Hal ini didukung

pula dengan kemampuan peserta di bidang komputer telah cukup memadai karena pada proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal peserta harus telah menguasai computer dasar sehingga pelatihan dapat berjalan lancar dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan lebih baik.

Berdasarkan diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi, dapat dilihat bahwa para guru dapat memahami urgensi pengembangan media pembelajaran, mampu mengenal fungsi program *Ms. Power Point* dan *Wondershare*, mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang/mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Selanjutnya berdasar hasil praktik juga dapat dilihat bahwa para guru mampu mengetahui manfaat program *Ms. Power Point* dan *Wondershare* untuk membuat media pembelajaran, mengenal *tools Ms. Power Point* serta *Wondershare* dan kegunaannya, Membuat objek *shape*, menyisipkan Objek *Movie* dan *Sound*, membuat Efek animasi, membuat Tombol, dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan program *Ms. Power Point* dan juga membuat quiz interaktif.

Berdasarkan hasil karya media yang dibuat para guru, tim juga membuat lembar evaluasi dan menilai karya para guru dan didapat hasil rata-rata B (Baik), dan ada dua orang guru yang mendapat nilai SB (sangat baik).

Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan *Ms. Power Point* dan

Wondershare. Evaluasi kegiatan PPM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta.

Tabel 4. Lembar Evaluasi

No	Nama Guru	Aspek Penilaian						Hasil Akhir	Skor
		1	2	3	4	5	6		
1	Siti K	4	4	3	4	4	4	4	SB
2	Ririn S	4	2	3	3	4	3	3	B
3	Harmini	4	4	4	3	3	4	4	SB
4	Indah S	4	4	4	4	4	3	4	SB
5	Nanik S	4	3	4	3	3	3	3	B
6	Siti H	4	4	4	4	4	3	4	SB
7	Sunyoto	4	3	4	3	3	3	3	B
8	Suwito	4	3	4	3	4	3	3	B
9	Anik M	4	4	4	3	3	4	4	SB
10	Tri A	3	3	3	3	4	3	3	B
11	Ulfah H	4	3	4	4	4	4	4	SB
12	Widodo	3	4	3	3	3	3	3	B
13	Yuniarti	4	3	3	3	3	4	3	B
14	Sunardi	4	3	3	3	4	3	3	B
15	Farida	3	3	4	3	3	4	3	B
16	Rica A	3	4	3	4	3	4	3	B
<p>Keterangan Aspek Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Program dan <i>Tools</i> 2. Pembuatan <i>object shape</i> 3. Menyisipkan <i>object movie</i> dan <i>sound</i> 4. Membuat Efek animasi 5. Membuat tombol 6. Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis TIK <p>Skor: 1 : kurang (K) 2 : cukup (C) 3 : baik (B) 4 : sangat baik (SB)</p>									

Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan

pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok. Selain itu, memberi angket untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan

media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program *Power point* dan *Wondershare* yang telah dilaksanakan.

Untuk menjangking respon peserta terhadap ke bermanfaat dan kebermaknaan program ini dilakukan evaluasi respon terhadap kegiatan

pelatihan. Berikut adalah tabel instrumen evaluasi respon peserta terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program *Power Point* dan *Wondershare* guru-guru SMP Muhammadiyah Bagelen:

Tabel 5. Instrumen Evaluasi Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan

No.	Pernyataan Peserta	SB	B	S	KB	TB
1.	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan					
2.	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran					
3.	Pengetahuan tentang operasionalisasi program					
6.	Pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan Program <i>Power Point</i> dan <i>Wondershare</i>					
7.	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan					

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

S : Sedang

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa para peserta dapat memperoleh manfaat dari program pelatihan ini untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, mengetahui cara pengoperasionalisasian program *Powerpoint* dan *Wondershare*, dan mampu membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing peserta.

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu: Komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu, peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru SMP Muhammadiyah Bagelen sangat antusias dan bersemangat dalam

mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Begitu pula saat penugasan dimana guru-guru tersebut diminta untuk membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan penerapan *Powerpoint* dan *Wondershare*, mereka sangat bersemangat untuk bekerja dan bertanya.

Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan perangkat laptop atau komputer yang dimiliki atau tersedia di sekolah, sehingga hanya 12 perangkat laptop saja yang dapat mendukung pelaksanaan pelatihan ini.

D. SIMPULAN

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini.

1. Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengetahuan mengenai pemanfaatan Program *Powerpoint* dan *Wondershare* untuk membuat game interaktif sebagai media pembelajaran multimedia berbasis TIK yang atraktif dan interaktif.
2. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik.
3. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan .

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chen, R. J. 2010. *Investigating models for pre-service teachers' use of technology to support student-centered learning*. *Computers & Education*, 55, 32-42.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Martinovic, D., Ezeife, C. I., Whent, R., Reed, J., Burgess, G. H., Pomerleau, C. M., & Chaturvedi, R. 2014. "Critic proofing" of the cognitive aspects of simple games. *Computers & Education*, 72 C, 132e144
- Ng, W. K., Miao, F. & Lee, M. 2010. *Capacity-building for ICT integration in education*. In S. Akhtar & P. Arinto (Eds.), *Digital review of Asia Pacific 2009-2010* (pp.67-76). Canada: International Development Research Centre.
- Pérez A, Hernando-Gómez A, Aguaded-Gómez I. 2011. *ICT integration in educational institutions: perceptions of head teachers and coordinators*. *Estud. Pedagóg.*, **37(2)**: 197-211.
- Reinecke, L. 2009. *Games and recovery: the use of video and computer games to recuperate from stress and strain*. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126e142.
- Shakir, R. 2009. *Soft skills at the Malaysian Institutes of higher learning*. *Asia Pacific Education Review*, 2009 (10), 309-315. DOI: 10.1007/s12564-009-9038-8
- Olson, C. K. 2010. *Children's motivations for video game play in the context of normal development*. *Review of General Psychology*, 4(2), 180e187.