

PENDAMPINGAN PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI RUMAH BELAJAR DI MAGELANG

Devita Nurul Febriani¹⁾, Wulandari²⁾, Uslifa Nurfagfira³⁾, Reza Ahmad Zahid⁴⁾, Ivo Novitaningtyas^{5)*}

^{1,2,3,4,5}Universitas Tidar

email: ivo.novitaningtyas@untidar.ac.id

Abstract

Improving the quality of elementary school students' learning through the establishment of a learning house in Dukun Village, Magelang with digital-based learning methods using Kahoot. It aims to increase the motivation and quality of learning of students in partner villages so that they are encouraged to continue their education to an advanced level by providing new learning nuances and maximizing the use of technology in the field of education which has not been applied optimally in elementary schools in Dukun Village. The implementation of PKM is carried out using lecture methods, training methods, as well as mentoring, and face-to-face methods. The result of this PKM program is the creation of a partner guidebook which is useful for the program's sustainability and the formation of a learning house. Collaboration was created with partner villages and elementary school teachers in the Dukun Village area, and there was an increase in elementary school student learning from initially only 13 percent to 85 percent learning achievement. This proved to work well because students were able to remember most of the material presented and there was an increase in understanding of PKM partners and elementary school students regarding Kahoot.it technology and its benefits in learning.

Keywords: Community Service, Digital-based learning, Education

Abstrak

Peningkatan kualitas belajar siswa sekolah dasar melalui pembentukan rumah belajar di Desa Dukun Magelang dengan metode pembelajaran berbasis digital menggunakan Kahoot. It bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa di desa mitra agar terdorong untuk melanjutkan Pendidikan ke tingkat lanjut dengan memberikan nuansa belajar baru dan dapat memaksimalkan penggunaan teknologi pada bidang Pendidikan yang belum diaplikasikan secara maksimal di sekolah dasar yang ada di Desa Dukun. Pelaksanaan PKM ini dilakukan dengan metode ceramah, metode pelatihan, serta metode pendampingan dan tatap muka. Hasil dari program PKM ini adalah terciptanya buku pedoman mitra yang berguna untuk keberlangsungan program dan juga terbentuknya rumah belajar. Terciptanya kerjasama dengan desa mitra dan guru Sekolah Dasar di wilayah Desa Dukun, dan terdapat peningkatan pembelajaran siswa sekolah dasar yang awalnya hanya 13 persen menjadi 85 persen capaian pembelajaran. Hal tersebut terbukti bekerja dengan baik karena siswa mampu mengingat sebagian besar materi yang disampaikan dan adanya peningkatan pemahaman mitra PKM dan siswa sekolah dasar mengenai teknologi Kahoot.it dan manfaatnya dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengabdian masyarakat, Pembelajaran berbasis digital, Pendidikan

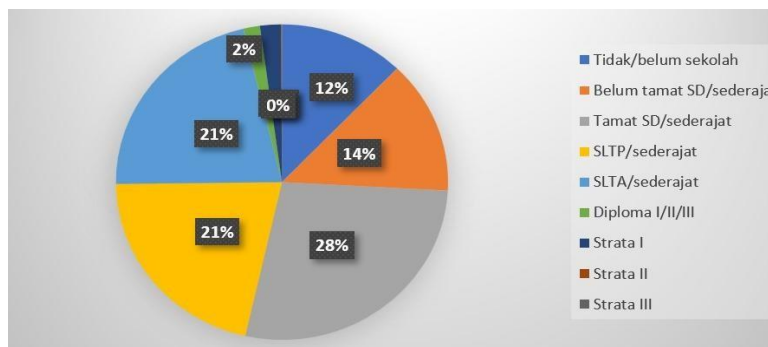
PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung dalam peningkatan ekonomi dikarenakan melalui pendidikan pola pikir seseorang akan mengalami pembaharuan sehingga menciptakan inovasi-inovasi baru yang nantinya akan menghasilkan tenaga kerja yang handal. Peran Pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas (Arisandi, 2017). Dengan melalui Pendidikan dasar maka peserta didik akan dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir secara kritis, membaca, menulis, berhitung dan penguasaan-penguasaan dasar untuk mempelajari sains serta kemampuan minimal dalam kehidupan masyarakat (Mohammad, 2009). Maka dari itu, pendidikan akan sangat berpengaruh bagi perkembangan bangsa dan negara untuk generasi selanjutnya.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Hasanah et al., 2022). Implementasi kurikulum merdeka jalur mandiri yaitu mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi. Pembelajaran based learning ini siswa akan diminta untuk mempresentasikan

masalah, proses penelitian, metode, proses pengerjaan proyek serta hasil proyek yang mereka buat. Untuk pembuatan proyek ini tentu akan memerlukan waktu yang tidak sedikit (Maya, 2016).

Daerah Kelurahan Dukun, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah merupakan wilayah yang memiliki jumlah anak usia sekolah dasar yang cukup banyak. Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kecamatan Dukun sangat tinggi ini dibuktikan dengan adanya data 27 sekolah dengan peserta didik sebanyak 2.321 siswa. Sayangnya, berdasarkan data yang telah diperoleh Tim PKM-PM Rumah Belajar ditemukan bahwa angka lulusan sekolah dasar di Desa Dukun menyumbang persentase sebesar 28% total keseluruhan.



Gambar 1. Persentase tingkat pendidikan Desa Dukun

Berdasarkan data tersebut jumlah sekolah dasar dan peserta didik yang terdapat di Desa Dukun cukup memprihatinkan. Adanya catatan yang kurang baik di masa lalu dan faktor lain dari Pendidikan yang kurang stabil seperti pergantian kurikulum serta pandemi covid-19 yang telah berhasil dilalui mendorong Tim PKM-PM Rumah Belajar untuk memberikan fasilitas belajar yang lebih kepada siswa di desa mitra. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa di desa mitra agar terdorong untuk melanjutkan Pendidikan ke tingkat lanjut dengan memberikan nuansa belajar baru dan dapat memaksimalkan penggunaan teknologi pada bidang Pendidikan yang belum diaplikasikan secara maksimal di sekolah dasar yang ada di Desa Dukun. Selain itu, Tim PKM-PM Rumah Belajar juga melihat potensi desa mitra untuk mengembangkan pendidikan berbasis teknologi lebih lanjut yang diharapkan mampu menjadi pionir di desa setempat dan berdampak lebih luas.

Program PKM PM ini dapat membantu memaksimalkan kualitas belajar siswa dengan metode pembelajaran digital yang dalam memberikan pengetahuan umum melalui Kahoot.it. Kahoot it ini adalah pemberian kuis yang pengerjaannya seperti bermain game sehingga akan di senangi siswa karena terdapat visual dan pemerinkatan yang akan membuat siswa tertantang untuk berkompetitif menjawab soal yang diberikan. Inovasi rumah belajar yang dibentuk sangat berguna bagi anak-anak untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau mendiskusikan materi-materi yang diajarkan disekolah. Adanya rumah belajar akan membantu anak-anak sekolah dasar yang kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru di sekolah.

IDENTIFIKASI MASALAH

Terdapat permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu belum tersedianya fasilitas belajar berbasis teknologi yang dapat memotivasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa di desa mitra. Perlu diinisiasi rumah belajar yang dapat membantu anak-anak sekolah dasar di desa mitra untuk meningkatkan prestasinya.

METODE PELAKSANAAN

Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKM PM) ini dilaksanakan dengan metode ceramah, metode pelatihan, serta metode pendampingan dan tatap muka. Metode ceramah diberikan kepada guru sekolah dasar di Desa Dukun Kabupaten Magelang mengenai manfaat pendidikan digital berbasis Kahoot.it (Priyono, 2023). Selanjutnya metode pelatihan mengenai prosedur pengaplikasian platform Kahoot.it sebagai media pembelajaran. Selain metode ceramah dan pelatihan juga dilakukan metode pendampingan dan tatap muka. Pendampingan dan tatap muka ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kualitas belajar siswa sekolah dasar di Desa Dukun dengan menerapkan platform digital berupa Kahoot.it. Kegiatan

pendampingan yang dilakukan merupakan salah satu cara atau metode untuk mengembangkan peran masyarakat, sifat utama pendamping dijadikan sebagai penengah atau perantara media pembelajaran dengan harapan meningkatkan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nurfallah dkk. 2022). Evaluasi terhadap pelaksanaan program dilakukan dengan mengidentifikasi pemahaman peserta terkait buku pedoman mitra dan tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, keberhasilan keberlanjutan program ditandai dengan adanya peningkatan capaian pembelajaran dari para peserta serta desa mitra dapat melakukan dan mengembangkan pendidikan berbasis teknologi lebih lanjut yang diharapkan mampu menjadi pionir di desa setempat dan berdampak lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM Pengabdian Masyarakat Rumah Belajar Berbasis Digital Menggunakan Kahoot.it yang dilakukan di Desa Dukun, Kecamatan Dukun kepada para siswa sekolah dasar di Desa Dukun selama periode Agustus—Oktober 2023.

Pembuatan Buku Pedoman & Rumah Belajar

Output yang dihasilkan dari program Rumah Belajar salah satunya adalah Buku Pedoman Mitra dan Rumah Belajar. Buku ini disusun oleh Tim PKM-PM Rumah Belajar dengan tujuan untuk membantu 142elajaran142 mitra terutama guru-guru sekolah dasar dalam mengoperasikan platform Kahoot.it saat mengimplementasikan pembelajaran digital di sekolah. Intisari dari buku pedoman mitra ini terdiri dari tiga poin utama, yaitu metode pelaksanaan, website Kahoot.it, fitur dan operasional Kahoot.it. Buku ini akan digunakan sebagai penunjuk arah pengoperasian dalam setiap tahapan dan telah dipraktikkan langsung oleh guru-guru sekolah dasar SD Negeri di Desa Dukun 142elaja dilakukan sosialisasi. Berdasarkan hasil pemantauan Tim PKM-PM Rumah Belajar selama proses sosialisasi, buku pedoman memiliki peran positif dalam menunjang pelaksanaan program terutama membantu guru dalam menyusun soal. Dengan adanya buku pedoman mitra ini diharapkan program rumah belajar berbasis digital dapat terus dilaksanakan dalam jangka panjang setelah kegiatan PKM ini berakhir.

Rumah belajar berbasis digital menggunakan Kahoot.it dibentuk oleh TIM-PM Rumah Belajar Berbasis Digital Menggunakan Kahoot.it bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa di desa mitra agar terdorong untuk melanjutkan Pendidikan ke 142elajar lanjut dengan memberikan nuansa belajar baru dan dapat memaksimalkan penggunaan teknologi pada bidang Pendidikan yang belum diaplikasikan secara maksimal di sekolah dasar yang ada di Desa Dukun. Pembentukan Rumah Belajar Berbasis Digital dilakukan pada awal bulan Agustus 2023. Serta untuk pelaksanaan Rumah Belajar Berbasis Digital dilaksanakan setiap minggu pada bulan September sampai dengan bulan Oktober dengan total 6 pertemuan.

Sosialisasi Kepada Guru Sekolah Dasar di Desa Dukun



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi di SDN 2 Dukun

Pembelajaran menggunakan teknologi berbasis audio visual untuk siswa sekolah dasar menjadi lebih menyenangkan (Pahmi et al., 2021; Puspitasari & Anggraeni, 2019). Guru-guru dan kepala sekolah mendukung dan menyambut baik kegiatan yang kami lakukan dengan pertimbangan belum ada kegiatan sosialisasi terkait pelatihan dan pengenalan pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis teknologi

dengan aplikasi Kahoot.it kepada guru seluruh Sekolah Dasar Negeri di desa Dukun. Hal ini diharapkan siswa-siswa dapat memahami 143elajaran dengan lebih mudah. Adapun bentuk dukungan dari mitra adalah menyediakan tempat untuk pelaksanaan sosialisasi di SDN 2 Dukun.

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pengenalan dan pelatihan pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 14 Agustus 2023 yang berlangsung dari pukul 11.00 WIB hingga selesai. Pada kegiatan ini dihadiri oleh 18 guru sebagai perwakilan dari masing-masing sekolah dasar yang ada di Desa Dukun, pada sesi pertama kami memberikan pendampingan dan arahan mengenai pentingnya teknologi dalam pembelajaran yang bertujuan agar meningkatnya minat belajar dan materi menjadi lebih menarik. Selanjutnya pada sesi kedua adalah pemaparan dan pelatihan kepada guru terkait tutorial penggunaan kahoot.it. Sesi ini terdiri dari pengenalan kahoot.it sebagai media pembelajaran berbasis game, fungsi atensi, kelebihan dan kekurangan kahoot.it, dan semua yang perlu dipersiapkan untuk pembelajaran mulai dari akun email, jaringan internet, smartphone; tablet; atau laptop serta proyektor. Berikutnya pelaksanaan praktik penggunaan aplikasi dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman terkait penggunaan aplikasi. Antusiasme guru Sekolah Dasar Negeri, Dukun cukup besar pada saat dilakukan sosialisasi pelatihan pembelajaran berbasis teknologi cukup besar. Hal ini tercermin dari cukup banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh para guru pada saat kegiatan berlangsung.

Pendampingan Belajar di Rumah Belajar

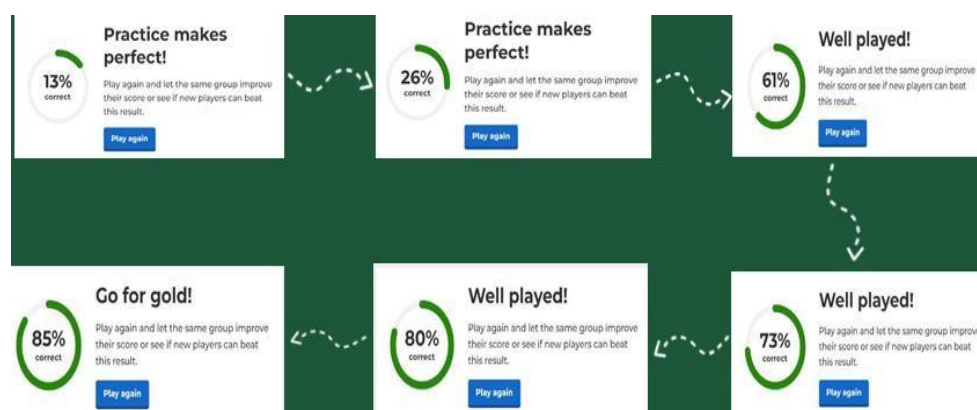
Pelaksanaan pendampingan Rumah Belajar Berbasis Teknologi Kahoot.it dalam enam kali pertemuan di Desa Dukun telah diperoleh hasil yang positif. Hal tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 1. Pelaksanaan Pendampingan Pembelajaran di Rumah Belajar

Tanggal Pertemuan	Materi	Jumlah peserta
17 September 2023	Matematika kelas 4 mengenai: Segitiga dan jajar genjang Bangun ruang dan datar IPA kelas 4 mengenai : Rangka dan panca indra Bahasa Inggris kelas 4 mengenai: Cara bertanya mengenai kabar. Cara memperkenalkan diri Subtema kelas 5 mengenai Kesehatan organ pernapasan manusia.	12 Peserta
24 September 2023	Bahasa Inggris kelas 4 mengenai: Mengenal warna Mengenal barang-barang di kelas IPS kelas 4 mengenai : Masalah sosial di lingkungan setempat. Pentingnya sikap kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama islam kelas 4 mengenai: Toleransi dalam keberagaman Agama Bahasa Indonesia kelas 4 mengenai: Meringkas bacaan Subtema kelas 5 mengenai : Komponen ekosistem	15 Peserta
8 Oktober 2023	Matematika kelas 4 mengenai: Pecahan Kelipatan dan faktor bilangan IPA kelas 4 mengenai: Struktur dan fungsi bagian tumbuhan Subtema kelas 5 mengenai:	20 Peserta

Tanggal Pertemuan	Materi	Jumlah peserta
	Gangguan kesehatan pada organ peredaran darah	
15 Oktober 2023	IPA kelas 4 mengenai: Daur hidup hewan Makhluk hidup dan lingkungan nya Matematika kelas 4 mengenai: Pengukuran Subtema kelas 5 mengenai: Cahaya dan sifatnya	21 Peserta
22 Oktober 2023	Matematika kelas 4 mengenai: Operasi Hitung Bilangan Subtema kelas 5 mengenai: Barang dan Jasa	23 Peserta
29 Oktober 2023	IPA kelas 4 mengenai: Penggolongan hewan Sifat dan Perubahan Wujud Benda Subtema kelas 5 mengenai Magnet,Lisrik dan Teknologi untuk kehidupan	25 Peserta

Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Kahoot.it telah berhasil mencapai tujuan awal yang telah ditetapkan Tim PKM-PM Rumah Belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah anak sekolah dasar yang bertambah setiap pelaksanaan program. Bukti lain yang dapat dilihat yaitu adanya keragaman materi di setiap pelaksanaan program yang sudah disesuaikan dengan materi-materi yang di pelajari anak-anak kelas 4 dan 5 di sekolah. Rumah Belajar Kahoot.it ini juga telah berhasil memperkenalkan teknologi lebih dekat dengan siswa dalam pembelajaran dan membawa ke arah positif. Sehingga Rumah Belajar ini dapat menjadi kontrol teknologi dan pengembangan keterampilan teknologi pada siswa sekolah dasar di Desa Dukun. Hasil yang telah dicapai dalam peningkatan kualitas belajar siswa sekolah dasar melalui rumah belajar Desa Dukun dengan metode pembelajaran berbasis digital menggunakan Kahoot.it, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa, tumbuhnya jiwa kompetisi yang positif pada setiap individu, serta keefektifan penyampaian materi. Berdasarkan indikator yang ditetapkan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 3.
Capaian Pembelajaran Peserta

Berdasarkan capaian pembelajaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketersampaian materi dapat diterima siswa dengan baik. Sedangkan jiwa kompetitif dapat dinilai dari hasil kuis setiap sesi yang sangat fluktuatif dan terus meningkat. Indikator peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari jumlah siswa yang datang setiap pertemuannya terus bertambah. Dalam hal ini, indikator tumbuhnya jiwa kompetitif siswa dan meningkatnya motivasi belajar saling berkaitan satu sama lain.



Gambar 4.
Pendampingan Pembelajaran di Rumah Belajar

Evaluasi Program PKM Pengabdian Masyarakat

Evaluasi diperlukan sebagai upaya untuk mengkaji apakah kegiatan pendampingan memberikan dampak positif bagi mitra (Hutajulu et al., 2022). Setelah pendampingan pembelajaran selesai dilakukan, kemudian guru sekolah dasar dan peserta pendampingan pembelajaran atau mitra PKM di Desa Dukun diminta untuk memberikan penilaian. Pemberian penilaian dilakukan dengan mengisi lembar kuesioner yang bertujuan sebagai bentuk evaluasi program PKM Pengabdian Masyarakat. Penilaian ini dilakukan terhadap 2 kegiatan/luaran dari PKM Pengabdian Masyarakat yaitu buku pedoman dan rumah belajar. Indikator keberhasilan kegiatan/luaran pertama yaitu tingkat pemahaman terhadap buku pedoman mitra dan tingkat kebermanfaatan dari buku pedoman. Indikator keberhasilan yang kedua yaitu peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dan peningkatan kompetensi dalam menggunakan Kahoot.it, serta antusiasmen siswa terhadap rumah belajar.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Program PKM Pengabdian Masyarakat

Kegiatan/Luaran	Indikator	Rata-rata Penilaian
Buku pedoman	Tingkat pemahaman terhadap buku pedoman	4,2 (baik)
	Tingkat kebermanfaatan dari buku pedoman	4,0 (baik)
Rumah belajar	Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi	4,0 (baik)
	Peningkatan kompetensi dalam menggunakan Kahoot.it	4,0 (baik)
	Antusiasme siswa terhadap rumah belajar	4,3(baik)

Sumber: data diolah, 2023

Penilaian diberikan antara nilai 1 sampai 5, 1 artinya sangat kurang, 2 kurang, 3 cukup, 4 baik, dan 5 baik sekali. Hasil kuesioner diolah dan dianalisis berdasarkan statistik deskriptif (nilai mean atau rata-rata) (Verawati et al., 2021). Kategorinya terdiri dari 5 kategori diuraikan sebagai berikut (Achsa et al., 2022):

Kategori Sangat Kurang (SK) = 1

Kategori kurang (K) = 2

Kategori Cukup (C) = 3

Kategori Baik (B) = 4

Kategori Baik Sekali (BS) = 5

Hasil pengolahan kuesioner penilaian dalam rangka evaluasi program pendampingan disajikan pada Tabel 2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan yang dilaksanakan dapat meningkatkan pemahaman mitra PKM dan siswa sekolah dasar mengenai teknologi Kahoot it dan manfaatnya dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Desa Dukun adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah, Negara Indonesia. Wilayah Dukun merupakan wilayah yang memiliki jumlah anak usia sekolah dasar yang cukup banyak. Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kecamatan Dukun sangat tinggi ini dibuktikan dengan adanya data 27 sekolah dengan peserta didik sebanyak 2.321 siswa. Sayangnya, berdasarkan data yang telah diperoleh Tim PKM-PM Rumah Belajar ditemukan bahwa angka lulusan sekolah dasar di Desa Dukun menyumbang prosentase sebesar 28% total keseluruhan. Hal tersebut cukup memprihatinkan. Adanya catatan yang kurang baik di masa lalu dan faktor lain dari Pendidikan yang kurang stabil seperti pergantian kurikulum serta pandemi covid-19 yang telah berhasil dilalui mendorong Tim PKM-PM Rumah Belajar untuk memberikan fasilitas belajar yang lebih kepada siswa di desa mitra. Dalam metode pelaksanaan ini dilakukan dengan metode ceramah, metode pelatihan, serta metode pendampingan dan tatap muka. Hasil yang telah dilaksanakan sudah mencapai presentase 100 persen. Hasil yang telah dicapai yaitu terciptanya buku pedoman mitra yang berguna untuk keberlangsungan program untuk kedepannya dan juga terbentuknya rumah belajar berbasis digital menggunakan Kahoot.it. terciptanya kerjasama dengan desa mitra dan guru Sekolah Dasar di wilayah Desa Dukun, dan adanya peningkatan pembelajaran dan antusiasme peserta didik pada Rumah Belajar yang awalnya hanya 13 persen mampu menjadi 85 persen capaian pembelajaran. Hal tersebut terbukti bekerja dengan baik karena siswa mampu mengingat sebagian besar materi yang disampaikan dan adanya peningkatan pemahaman mitra PKM dan siswa sekolah dasar mengenai teknologi Kahoot it dan manfaatnya dalam pembelajaran.

SIMPULAN, IMPLIKASI, KETERBATASAN

Program Rumah belajar berbasis digital menggunakan Kahoot.it sebagai program tepat guna tidak hanya digunakan sebagai wadah pembelajaran namun diharapkan siswa sekolah dasar di Desa Dukun Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang mampu sebagai pionir dalam melakukan pendidikan digital berbasis Kahoot.it dan mitra mampu melakukan pendidikan berbasis digital menggunakan Kahoot.it untuk siswa sekolah dasar di Desa Dukun secara mandiri dan lebih berkembang dengan acuan buku pedoman mitra yang telah kita berikan. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dapat berjalan dengan baik. Walaupun demikian, terdapat beberapa keterbatasan seperti rendahnya tingkat partisipasi peserta di awal program. Semoga kedepannya program inovasi ini dapat diperluas melalui kolaborasi dengan sekolah-sekolah lain di wilayah sekitar. Selain itu, hasil dan pengalaman dari program inovasi ini dapat dibagikan melalui pertemuan pendidikan atau publikasi online untuk menginspirasi dan memotivasi sekolah-sekolah lain.

REFERENSI

- Achsa, A., Verawati, D. M., & Novitaningtyas, I. (2022). Pendampingan Standardisasi Produk Sebagai Alternatif Peningkatan Pemasaran Pada UMKM di Desa Ngargogondo, Borobudur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 1069–1076. <https://doi.org/10.30653/002.202274.206>
- Arisandi, Y. (2017). Peran Pendidikan dalam Membentuk Masyarakat yang Beradab. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 229–248. <https://doi.org/10.38073/jpi.v7i2.54>
- Hasanah, L., Tuffahaty, N., Nada, R. F., Puspa, R. D., & Nurul, S. (2022). Orientasi Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan Di Taman Kanak- Kanak. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol.6 No.02, 6(02), 576–584.
- Hutajulu, D. M., Novitaningtyas, I., & Islami, F. S. (2022). Pendampingan UMKM dalam Program Digitalisasi Keuangan Usaha di Desa Ngargogondo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(4), 721–727. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i4.12267>
- Maya, N. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 22(3), 197–201.
- Mohammad, A. (2009). Pendidikan untuk pembangunan nasional: menuju bangsa Indonesia yang mandiri dan berdaya saing tinggi. Grasindo, 2009.
- Pahmi, S., Suciani, A., Yulianti, R., Putri, C. S., & Sagita, T. (2021). Pendampingan Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di Desa Gegerbitung. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 55–59. <https://doi.org/10.31334/jks.v4i1.1635>
- Priyono, T. (2023). Peningkatan Pengetahuan dan Motivasi dalam Dasar Pemasaran Melalui Guru Tamu terhadap Siswa SMK Kartika X-2 Jakarta Selatan guna Menjalani Dunia Industri. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 10–17.
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 16–21. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i1.288>

Verawati, D. M., Destiningsih, R., & Novitaningtyas, I. (2021). Pendampingan Perizinan PIRT dan Sertifikasi Halal Produk Makanan Ringan Pada Pelaku UMKM di Desa Balesari, Windusari, Magelang. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 6(4). <https://doi.org/10.30653/002.202164.888>