Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

Pelatihan Berpikir Desain dan Teknologi Digital dalam Implementasi Merdeka Belajar di SDN 105300 Deli Tua Sumatera Utara

Natalia Lusianingsih Sumanto*, Albert Sembiring
Progran Studi Agribisnis Hortikultura, Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia
*Corresponding Author. Email: natalia.sumanto@wbi.ac.id

Abstract: This community service aims to increase SD Negeri 105300 Deli Tua teachers' knowledge and skills in designing varied, interesting, differentiated learning processes and following the demands of the times through the application of design thinking and skills in digital technology. The method of implementing this service used ongoing training and assistance in making learning media with digital technology. The evaluation instrument used was a questionnaire, and it was analyzed descriptively. The results of this service showed that the teacher's knowledge and ability to design meaningful learning using digitalization technology according to the class phase increased significantly. Teachers had a growth mindset so that they became lifelong learning individuals and were adaptive in organizing digital-based learning and projects in their respective classes. On the other hand, the impact of this activity was felt by the participants as an increase in their sense of empathy for students.

Article History:
Received: 20-06-2023
Reviewed: 22-07-2023
Accepted: 29-07-2023
Published: 19-08-2023

Key Words:
Training; Design Thinking; Digital Technology; Independent Learning.

Abstrak: Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SD Negeri 105300 Deli Tua dalam mendesain proses pembelajaran yang variatif, menarik, berdifrensiasi dan sesuai dengan tuntutan zaman melalui penerapan berpikir desain dan kecakapan dalam teknologi digital. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan dalam membuat media pembelajaran dengan teknologi digital. Instrument evaluasi yang digunakan adalah angket dan dianalisis secara deskriptif. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran bermakna menggunakan teknologi digitalisasi sesuai fase kelas meningkat secara signifikan. Para guru memiliki growth mindset sehingga menjadi pribadi pembelajaran sepanjang hayat dan adaptif dalam menyelenggarakan pembelajaran dan projek berbasis digital di kelas masing-masing. Di sisi lain, dampak dari kegiatan ini yang dirasakan oleh peserta adalah meningkatnya rasa empati terhadap peserta didik.

Sejarah Artikel:
Diterima: 20-06-2023
Direview: 22-07-2023
Disetujui: 29-07-2023
Diterbitkan: 19-08-2023

Kata Kunci:
Pelatihan; Berpikir Desain; Teknologi Digital; Merdeka Belajar.

How to Cite: Sumanto, N., & Sembiring, A. (2023). Pelatihan Berpikir Desain dan Teknologi Digital dalam Implementasi Merdeka Belajar di SDN 105300 Deli Tua Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA, 4*(3), 668-674. doi:https://doi.org/10.33394/jpu.v4i3.8584

https://doi.org/10.33394/jpu.v4i3.8584
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

Pendahuluan

Pada tahun 2045, Indonesia akan berada pada puncak bonus demografi. Artinya, diusia 100 tahun tersebut Indonesia memiliki sekitar 52% penduduk dengan usia produktif. Untuk memanfaatkan bonus demografi maka anak-anak harus dibentuk kualitasnya sejak sekarang. Pada tahun 2025 nanti anak-anak sudah dewasa dan termasuk dalam usia produktif (Waruwu et al., 2022). Kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual harus ditingkatkan secara optimal. Hal lain yang perlu diketahui adalah megatren revolusi industri ke depan akan masuk kepada fase Industri 4.0 (Dito & Pujiastuti, 2021). Pada fase ini, internet of things atau otomatisasi dan penerapan teknologi yang bertumpu

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

pada internet dan pertukaran data (big data) akan menjadi tren manufaktur yang memungkinkan adanya proses yang lebih efisien dalam proses manufaktur (*smart factory*) dan pengelolaan value chain. Beranjak dari fakta tersebut maka anak-anak juga harus mulai diajak untuk bersahabat dengan berbagai bentuk digitalisasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan yang berbasis teknologi digital di sekolah (Ritonga & Iskandar, 2018).

Kemendikbud Ristek melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 162 Tahun 2021 menetapkan bahwa program Sekolah Penggerak sebagai model pendidikan untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila (Pranata & Fatayan, 2022). Pelajar Pancasila merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Program Sekolah Penggerak ini berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter yang diawali dengan sumber daya manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru) (Sutrisno et al., 2022).

Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa agar anak-anak dapat memecahkan masalah di dunia nyata maka mereka harus dipersiapkan melalui pengalaman (pengetahuan) dan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman di sekolah. Pada level inilah awal mula anak mendapatkan ilmu pengetahuan dan penanaman nili-nilai luhur yang akan berguna sebagai keterampilan untuk hidup (life skills) dalam masyarakat (Ritonga et al., 2023). Anak usia SD masih berada pada tahap berpikir operasional konkrit sehingga membutuhkan alat bantu dalam mengembangkan pembelajarannya. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk mengemas kegiatan pembelajaran agar menarik, menyenangkan, terintegrasi dalam kehidupan nyata dan lingkungan sekitarnya serta sesuai dengan tuntutan zaman (Nuraeni, 2014).

Kepala sekolah dan guru merupakan aktor utama dalam menentukan keberhasilan proses pembentukan Pelajar Pancasila di sekolah (Nur et al., 2023). Dalam menciptakan pembelajaran yang menggairahkan dan menyenangkan bagi peserta didik guru dituntut untuk kreatif, professional dan cakap dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini penting karena dalam setiap pembelajaran guru memiliki peran yang sangat sentral, baik sebagai perencana, pelaksana, maupun evaluator dalam pembelajaran itu sendiri (Saputra et al., 2023).

Salah satu Langkah yang dapat dilakukan guna mencapai pendidikan paradigma baru di Abad 21 ini adalah dengan menerapkan berpikir desain (*design thinking*) pada proses pembelajaran. Pada awalnya, berpikir desain diterapkan oleh para desainer dalam menciptakan produk dengan pendekatan human oriented namun, dalam perkembangannya juga dapat digunakan dalam bidang bisnis, pengembangan produk, sosial, budaya, keputusan politik, kebijakan bahkan dalam dunia pendidikan. Berpikir desain dalam proses pembelajaran merupakan pola pikir dan pendekatan untuk berkolaborasi dan pemecahan masalah. Dalam praktiknya, proses berpikir desain adalah kerangka kerja terstruktur untuk mengidentifikasi tantangan, mengumpulkan informasi, menghasilkan solusi potensial, menyempurnakan ide, dan menguji solusi. Berpikir desain dapat diterapkan secara fleksibel kepada peserta didik dan semua mata pelajaran melalui pembuatan sebuah projek pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik memiliki tantangan unik untuk mengajar dan membimbing generasi pengganti dimasa yang akan datang, dimana mereka akan menjalani profesi-profesi baru yang saat ini belum ada, namun berpikir desain akan membantu pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan profesi dimasa mereka (Wijayanti et al., 2022).

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

Kecakapan guru akan semakin sempurna jika diikuti dengan kemampuan digitalisasi yang baik. Pandemi Covid-19 telah memaksa guru dan peserta didik mencicipi cita rasa pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Hasilnya sudah dapat diprediksi yakni hampir semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan mengeluh kesulitan dengan sistem baru yang sifatnya darurat ini. Namun, siap atau tidak, digitalisasi pendidikan harus segera direalisasikan serta diterima semua pihak. Digitalisasi pendidikan adalah sebuah konsekuensi logis dari perubahan zaman sehingga untuk mewujudkan pendidikan paradigma baru dibutuhkan kecakapan pendidik dalam mengaplikasikan digitalisasi di dalam proses pembelajaran untuk memberikan variasi pilihan metode pembelajaran kepada peserta didik (Tjitrosumarto et al., 2023).

Gambar 1. UPT SPF SD Negeri 103500 Deli Tua sebagai Sekolah Penggerak

Hingga saat ini, kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan di SD Negeri 103500 Deli Tua Sumtaera Utara belum pernah menerima pelatihan yang berkaitan dengan berpikir desain untuk pendidik *(design thinking for educators)* dan pelatihan digitaliasi yang sistematis untuk mendukung proses pembelajaran berdifrensiasi. Dari uraian kondisi aktual di atas, dapat ditemukan permasalahan utama yang menyebabkan proses pembelajaran sesuai dengan Paradigma Baru tidak berjalan dengan baik yaitu tidak adanya wawasan dan keterampilan mendesain pembelajaran dan projek sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta ketidakmampuan pendidik membuat media pembelajaran menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah pelatihan bagi kepala sekolah dan guru yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain proses pembelajaran yang variatif, menarik, berdifrensiasi dan sesuai dengan tuntutan zaman melalui penerapan berpikir desain (design thinking) dan kecakapan dalam teknologi digital.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan dalam membuat media pembelajaran dengan teknologi digital.Adapun produk yang dihasilkan dari pelatihan ini adalah media pembelajaran melalui Ms. power point yang menarik, video pembelajaran oleh masing-masing guru, penggunaan *Google apps (Google form, Jamboard, Google Class Room*, dll) serta kecakapan dalam penggunaan *Ms. Word* dalam membuat soal ujian dan penggunaan *Ms. Excel* dalam proses penginputan nilai (Simorangkir et al., 2023).

Untuk permasalahan terakhir mengenai keterbatasan mitra untuk memenuhi kebutuhan prasarana dalam mendukung pembelajaran berdifrensiasi, maka penyelesaian terbaiknya adalah memberikan proyektor sehingga media pembelajaran berbasis teknologi digital yang telah dibuat oleh para guru dapat disampaikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Penguatan pola pikir kewirausahaan yang menjadi projek Profil Pelajar Pancasila pilihan SD ini diberikan kepada para guru melalui pelatihan

 Copyright © 2023, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

entrepreneurship yang akan terintegrasi dengan pelatihan berpikir desain (design thingking) (Setiawan & Syaifuddin, 2020).

Mitra dalam pengabdian ini adalah guru-guru UPT SPF SD Negeri 103500 Deli Tua yang diwakilkan oleh kepala sekolah. Sekolah ini telah lulus dalam program Sekolah Penggerak Angkatan 1 2021. Sekolah ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah, dibersamai oleh 21 orang guru, 1 orang operator, 1 orang perpustakawan dan 1 orang penjaga sekolah. Peserta didik terdiri dari kelas 1 sampai 6 dengan total 395 orang. Jumlah peserta didik yang banyak membuat proses pembelajaran dibagi menjadi sesi pagi dan sesi siang. Proses pembelajaran terbagi menjadi 12 rombel. Adapun instrument evaluasi yang digunakan dalam pengabdian ini adalah angket dan dianalisis secara deskriptif.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan tahapan survey awal yang dilakukandengan mengunjungi mitra di UPT SPF SD Negeri 103500 Deli Tua. Tim pengabdian melalukan peninjauan proses belajar belajar ke ruang kelas, wawancara dengan beberapa guru kelas/guru mata pelajaran dan guru penanggung jawab projek kewirausahaan serta melakukan coaching dengan kepala sekolah terkait hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan pengembangan sekolah. Kegiatan awal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang paling krusial yang terjadi pada mitra sehingga akan dapat menghasilkan sebuat solusi yang tepat. Tahap perencanaan dilakukan dengan merumuskan semua permasalahan menjadi lebih terperinci disertai dengan penyelesaian yang komprehensif dan tepat sasaran. Kegiatan yang dilaksanakan selanjutnya adalah sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan Kegiatan, 2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan, 3) Tahap Refleksi dan Evaluasi dan, 4) Tahap Pemantaun. Kegiatan ini disusun merujuk pada kegiatan pengabdian masyarakat (Sodik et al., 2022) tentang strategi meningkatkan kinerja guru melalui program sekolah penggerak.

Gambar 2. Kegiatan survei bersama kepala sekolah dan guru

Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan mitra terhadap kegiatan meningkatkan kemampuan kemampuan Teacherpreneur dengan pendekatan berpikir desain *(design thinking)* dan meningkatkan kecakapan menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran serta kesediaan mitra untuk dibimbing dan didampingi dalam kegiatan ini. Diharapkan dengan keberhasilan program ini akan menciptakan guru-guru yang mampu mengelola proses pembelajaran dan projek kewirausaan yang kreatif, variatif dan sesuai dengan tuntutan zaman sehingga di masa akan datang menjadi sekolah yang mampu menciptakan "bibit-bibit emas" untuk menyongsong bonud demografi Indonesia.

a) Pelatihan berpikir desain untuk pendidik (design thinking for educators)

Pelatihan design thinking dilakukan paling awal yang dilengkapi dengan kegiatan demonstrasi dan praktik berpikir desain (design thinking). Pengalaman guru-guru dalam berpikir desain akan mempermudah guru dalam mengenal karakter peserta didik, gaya belajar peserta didik, bakat dan minat peserta didik serta sehingga pembelajaran yang berpusat pada peserta didik akan terwujud di dalam kelas yang dibina oleh masing-masing guru (Setiawan

 Copyright © 2023, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

& Syaifuddin, 2020). Pemberian modul bertujuan untuk membantu para guru dalam memahami secara lebih rinci dan jelas mengenai alur berpikir desain (*design thinking*) dan tahapan kegiatan coaching pada peserta didik. Selain itu, modul ini juga sangat bermanfaat sebagai catatan bagi guru bila nantinya dibutuhkan ketika melakukan praktik secara mandiri (Isnawan et al., 2022).

b) Pelatihan pola pikir kewirausahaan (*entrepreneurship*)

Pelatihan ini dilakukan setelah para guru selesai mengikuti pelatihan berpikir desain karena pengetahuan tentang berpikir desain merupakan pondasi dalam memahami dan mempelajari tentang pola pikir kewirausahaan (*entrepreneurship*). Dalam kegiatan ini para guru akan mempelajari *Human Centred Design* (HCD) yang sangat penting dalam menciptakan semuah jasa atau produk dalam projek-projek kewirausahaan, karakter-karakter seorang entrepreneur yang akan memperkuat kemampuan para guru sebagai seorang pendidik (*teacherpreneur*) dan demonstrasi serta praktik pembuatan salah satu produk kewirausahaan yang akan disesuaikan dengan permintaan mitra (Doriza et al., 2021).

Gambar 3. a. Pemaparan materi design thinking kepada guru-guru, b. Pelatihan *Human Centred Design*, c. Simulasi penggunaan *Ms. Power Point* oleh seorang guru dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi digital

c) Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi digital

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra untuk menggunakan prasarana digital dan menciptakan bahan pembelajaran yang menggunakan teknologi digital seperti PPT dan video, membuat soal asesmen/ujian dan mengolah nilai tidak lagi menggunakan tulisan tangan/manual namun sudah beralih kepada *Ms. Word* dan *MS. Excel.* Dalam kegiatan ini juga akan diberikan penguatan agar para guru termotivasi dan memiliki growth mindset dalam menyajikan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman (Nur et al., 2023).

d) Tahap refleksi dan evaluasi

Kegiatan refleksi dan evaluasi dilakukan di awal, pertengahan dan akhir program PKM ini. Namun evaluasi skala kecil akan selalu dilakukan pada setiap kegiatan. Kegiatan refleksi akan membiasakan masing-masing guru untuk melihat kembali sejauh apa peningkatan yang terjadi dalam diri mereka, hal-hal apa yang perlu ditingkatkan, kesediaan untuk menerima saran dan kritikan demi perbaikan ke arah yang lebih positif serta kemauan secara jujur untuk memberikan masukan dan kritikan kepada orang lain termasuk Tim PKM. Kegiatan evaluasi dilaksanakan agar resiko-resiko kegagalan yang mungkin terjadi dapat diantisipasi dengan lebih cepat sehingga dapat dilaksanakan langkah-langkah perbaikan (Sabaruddin, 2022).

Tabel 1. Kepuasan Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Item	Rerata
1	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini	3.70
2	Kegiatan pengabdian masyarakat ini sesuai dengan harapan saya	3.70
3	Anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan saya	3.70

 Copyright © 2023, The Author(s)

Jurnal Pengabdian UNDIKMA:
Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index
Email: pengabdian@undikma.ac.id

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

No	Item	Rerata
4	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang saya ajukan ditindaklanjuti dengan baik narasumber/anggota yang terlibat	3.85
5	Jika kegiatan ini diselenggarakan kembali, saya bersedia untuk berpartisipaso/terlibat	3.85
6	Video pembelajaran menarik untuk dipelajari	3.65
7	Video pembelajaran mudah untuk diikuti	3.70
8	Hasil kegiatan ini menimbulkan inspirasi bagi saya untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas	3.90

Data kepuasan peserta menunjukkan bahwa nilai rerata tertinggi terdapat pada timbulnya inspirasi untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas masing-masing. Hal ini menggambarkan bahwa peserta cenderung sangat setuju dan puas terhadapat kegiatan pengabdian masyarakat ini. Rerata yang paling rendah adalah penyajian video-video pembelajaran yang ditayangkan pada saat kegiatan. Hal ini disebabkan semua video pembelajaran tersebut menggunakan bahasa Inggris sehingga peserta merasa kesulitan utuk memahami makna video tersebut dengan baik. Namun, jika dilihat secara menyeluruh nilai rerata kedelapan item tersebut menunjukkan hasil yang sangat baik (Doriza et al., 2021).

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pengabdian ini adalah pengetahuan dan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran bermakna menggunakan teknologi digitalisasi sesuai fase kelas meningkat secara signifikan. Para guru memiliki growth mindset sehingga menjadi pribadi pembelajaran sepanjang hayat dan adaptif dalam menyelenggarakan pembelajaran dan projek berbasis digital di kelas masing-masing. Di sisi lain, dampak dari kegiatan ini yang dirasakan oleh peserta adalah meningkatnya rasa empati terhadap peserta didik.

Saran

Kepala sekolah diharapkan melaksanakan supervisi dan monitoring penerapan berpikir desain oleh guru dalam merancang perangkat pembelajaran sehingga terbentuk ekosistem pembelajaran yang berdifrensiasi di kelas masing-masing. Guru hendaknya benar-benar menyadari manfaat mendesain perangkat pembelajaran menggunakan kemampuan berpikir desain dan penerapan teknologi digital dalam penerapan merdeka belajar di kelas masing-masing. Kepala sekolah dan guru dapat melakukan refleksi secara rutin untuk mengetahui perkembangan proses pembelajaran yang diterima oleh peserta didik.

Daftar Pustaka

Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, *4*(2), 59–65. https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-6

Doriza, S., Hamiyati, H., Rahmawaty, D., Astuti, B., & Hanifah, N. (2021). *Pemanfaatan Waktu Luang Melalui Kreativitas Tempat Tissue Dari Limbah Perca Bagi Ibu Rumah Tangga*. *27*(1), 95–100

Isnawan, M. G., Kuswara, R. D., Gazali, Z., Pakhrurrozi, I., Hojang, B. M., Hakim, M. A., Septiana, G., & Handayani, R. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *2*(2), 19–24

 Copyright © 2023, The Author(s)

Vol. 4, No. 3 (Agustus 2023)
E-ISSN : 2722-5097
Pg : 668-674

Nur, M., Ratna, Rinda, & Dwi Anggrini. (2023). Kolaborasi Dengan Berbagai Pihak Dalam Menyukseskan Program Sekolah Penggerak Di SD Negeri 004 Karakean, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *7*(1), 466. https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i1.1382

Nuraeni, N. (2014). Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, *2*(2), 143. https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.106

Pranata, K., & Fatayan, A. (2022). Pendampingan Tenaga Pendidik dalam Meningkatkan Kreativitas Mengadaptasi Penggunaan Teknologi Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Dimasa Pandemi Covid 19. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 65–72.

Ritonga, R., Harahap, R., & Adawiyah, R. (2023). Pendampingan Pengawas Sekolah Penggerak Untuk Meningkatkan Kompetensi Dalam Melaksanakan Kegiatan Coaching. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Univeritas Gajah Putih*, *2*(2), 01–12.

Ritonga, R., & Iskandar, R. (2018). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bagi Guru Sekolah Dasar Di Karawang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(01), 31–38. https://doi.org/10.31326/jmp-ikp.v1i01.75

Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *10*(1). https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347

Saputra, R., Anggara, D., Lestari, N., & Utama, I. (2023). Pendampingan Satuan Pendidikan Untuk Percepatan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) SD Negeri 139 Kecamatan Lais dan Batik Nau. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, *2*(1), 99–102.

Setiawan, Y. E., & Syaifuddin. (2020). Peningkatan Kompetensi Profesionalitas Guru Melalui Pelatihan Desain Pembeljaran Peta Konsep. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *26*(3), 148–153. https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i3.16377

Simorangkir, M. R. R., Male, H., Puri, A. R., Lumbantoruan, J. H., & Siregar, E. (2023). Upaya Penurunan Stres Guru Dengan Meningkatkan Kompetensi Digitalisasi dan Modul Ajar Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 757–768. https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i2.7652

Sodik, N., Oviyanti, F., & Afgani, M. W. (2022). Strategi Meningkatkan Kinerja Guru Melalui Program Guru Penggerak. *Studia Manegeria: Jurnal Pendidikan Manajemen Islam*, *4*(2), 107–119.

Sutrisno, N., Faridah, F., Estiana, R., Karomah, N. G., & Noorhayati, T. (2022). Pelatihan Membuat Soal dengan Google Form Untuk Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SDN Sukaresmi 02 Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Humaniora*, *1*(4), 443–447.

Tjitrosumarto, S., Prima, M. I. A., Setyohadi, J. S., & Prasetyono, H. (2023). Lokakarya Pengolahan dan Pelaporan Hasil Asesmen Bagi Guru Dan Kepala Sekolah Di Kabupaten Bogor. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(12), 1613–1621.

Waruwu, M., Dwikurnaningsih, Y., Ismanto, B., Iriani, A., Satyawati, S. T., & Wasitohadi. (2022). Pemberdayaan Kepala Sekolah dan Guru dalam Mengimplementasikan Program Sekolah Penggerak dan Merdeka Belajar. *Magsiterium et Scholarum Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *02*(03), 440–450.

Wijayanti, P. S., Herawati, R., Sari, R. N., Warniasih, K., & Jamilah, F. (2022). Pemantapan Komite Pembelajaran Dalam Menghadapi Kenaikan Kelas Pada Fase D Di Sekolah Penggerak SMPN 4 Patuk. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, *2*(2), 204–212.

 Copyright © 2023, The Author(s)