

## **WORKSHOP PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO BAGI MAHASISWA CALON GURU**

**Baiq Rika Ayu Febrilia<sup>1)</sup>, Sanapia<sup>2)</sup>, Yuntawati<sup>3)</sup>\*, Masjudin<sup>4)</sup>, Sabrun<sup>5)</sup>**  
<sup>1,2,3,4,5)</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Sains, Teknik dan Terapan (FSTT), Universitas  
Pendidikan Mandalika (UNDIKMA), Jl. Pemuda No. 59A Mataram, 83125

[\\*yuntawati@ikipmataram.ac.id](mailto:yuntawati@ikipmataram.ac.id)

### **ABSTRAK**

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai perancangan multimedia pembelajaran berbasis video kepada mahasiswa calon guru yang dikemas melalui workshop secara *online* di masa pandemi Covid 19. Fokus kegiatan workshop adalah pada pembuatan video multimedia pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* melalui teknik *screen recording*. Ide ini dilandasi dengan pemikiran bahwa mahasiswa calon guru harus memiliki keterampilan tambahan untuk mendukung perannya sebagai guru nanti. Selain itu, perkembangan pembelajaran saat ini menuntut kreativitas guru tanpa batas dengan memanfaatkan perangkat digital untuk dapat membuat siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terlebih di masa pandemi ini. Mitra pengabdian ini adalah Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Mandalika dan melibatkan 35 mahasiswa semester lima. Kegiatan pengabdian yang dikemas melalui kegiatan workshop dilaksanakan menggunakan metode ceramah atau teknik persentasi yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi, tanya jawab dan praktik pembuatan video sederhana. Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan menggunakan dua tahapan, yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Tahap persiapan digunakan untuk mempersiapkan alat, bahan, jadwal dan kebutuhan-kebutuhan lainnya untuk menunjang lancarnya program. Tahap pelaksanaan meliputi proses implementasi kegiatan pengabdian yang telah diprogramkan. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu merancang tahapan materi dalam video menggunakan *storyboard*, menghasilkan video pengenalan multimedia pembelajaran dan mengunggahnya pada laman YouTube akun masing-masi.

**Kata Kunci** : mahasiswa calon guru, multimedia pembelajaran, video

### **ABSTRACT**

*This community service program aims to provide knowledge about the design of multimedia video-based learning to prospective teacher students through online workshops during the Covid 19 pandemic. The focus of the workshop is on making multimedia learning videos using Microsoft PowerPoint through screen recording techniques. This idea is based on the idea that student teacher candidates must have additional skills to support their role as teachers later. In addition, the current development of learning requires unlimited creativity by utilizing digital devices to keep students actively involved in the learning process, especially during this pandemic. This service partner is the Mathematics Education Department of the Universitas Pendidikan Mandalika and involves 35 fifth semester students. Community service activities that are packaged through workshops are carried out using the lecture method or presentation technique which is followed by discussion activities, questions and answers and simple video making practices. Community service is carried out using two stages, namely the preparation stage and the implementation stage. The preparation stage is used to prepare tools, materials, schedules and other needs to support the smooth running of the program. The*

*implementation stage includes the process of implementing programmed service activities. The results of this dedication show that students are able to design the stages of the material in the video using storyboards, produce an introduction to multimedia learning videos and upload them on their respective YouTube account pages.*

**Keyword :** *multimedia learning, prospective teacher students, video*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 yang melanda seluruh belahan dunia tak terkecuali Indonesia mengakibatkan perubahan yang luar biasa pada hampir di semua sektor/bidang, termasuk bidang pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan seolah 'dipaksa' untuk beradaptasi secara tiba-tiba dengan kondisi yang ada. Sistem pembelajaran yang semula dilakukan dengan proses tatap muka langsung di kelas harus dilakukan dari rumah dengan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) atau pembelajaran online. Hal ini tentunya bukan hal yang mudah untuk dilakukan karena memerlukan persiapan dari semua unsur pendidikan, khususnya para guru. Berbagai *platform* penunjang fasilitas belajar di rumah seperti *Google Classroom*, *E-Learning*, *You Tube*, *WAG*, *Zoom*, *Google meet* telah banyak dipakai sekolah maupun Perguruan Tinggi. Akan tetapi penggunaan *platform* ini harus didukung oleh media pembelajaran yang efektif. Sugiyati (2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan positif siswa terhadap pelajaran dan menimbulkan kemauan untuk belajar.

Oleh karena itu peranan guru sebagai fasilitator dan motivator sangat mempengaruhi efektifitas dan motivasi belajar siswa. Lebih dari itu, guru harus kreatif dan mampu merancang berbagai media pembelajaran untuk bisa mendukung proses belajar mengajar di situasi dan kondisi apapun agar mudah dilakukan dan

dapat memahamkan siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Atsani, 2020).

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan, sehingga siswa mampu mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui media dengan baik. Tentunya pemahaman yang diharapkan adalah yang bersifat jangka panjang, bukan hanya yang diingat saat sedang mempelajarinya dan lekas hilang setelah berpindah pelajaran pada materi yang lain.

Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi dua berdasarkan alat dan bahan yang digunakan untuk menyusunnya, yaitu media padat dan media digital. Media padat dikembangkan menggunakan benda-benda padat atau yang bersifat fisik, sedangkan media digital dikembangkan menggunakan bantuan komputer dan aplikasinya antara lain *PowerPoint*, *GeoGebra*, *Macromedia Flash*, *GUI MatLab* dan video mengenai penjelasan materi yang dikemas dengan menarik menggunakan perpaduan beberapa aplikasi. *PowerPoint* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pokok-pokok materi berupa tulisan, gambar, foto, dengan berbagai fitur yang menarik seperti aneka warna dan jenis tulisan, *hyperlink*, audio, video, dan

animasi. Melalui *PowerPoint* pembelajaran yang memuat banyak konsep yang abstrak dapat disajikan lebih konkrit melalui audio visual berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi (Nurhidayati, dkk., 2019). Penggunaan *PowerPoint* yang biasanya memerlukan dukungan penjelasan tambahan oleh narator terkadang membuat cukup banyak informasi yang hilang apabila hanya dinikmati dengan membaca *file* menggunakan indera penglihatan. Untuk memfasilitasi kekurangan ini, akan lebih baik apabila media *PowerPoint* yang dikembangkan ini kemudian diintegrasikan dengan penjelasan dalam bentuk video dengan menggunakan teknik screen recording, sehingga lebih mudah diakses dan disimpan oleh siswa. Ide ini didukung dengan begitu berkembang dengan pesatnya *platform YouTube* yang juga digunakan sebagai media kekinian untuk para siswa memperdalam pengetahuannya. Selain itu, Mayer (2009) juga menjelaskan bahwa pengetahuan yang akan ditanamkan kepada siswa akan mudah diterima jika disampaikan dengan menggunakan audio dan visual atau dengan mengaktifkan minimal dua indera siswa. Produk yang perannya seperti inilah yang kemudian disebut sebagai multimedia pembelajaran.

Program Studi (Prodi) Pendidikan Matematika sebagai mitra pengabdian merupakan salah satu Prodi di Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA) yang profil lulusannya sebagai pengajar mempunyai tanggung jawab untuk membekali mahasiswa calon guru matematika pengetahuan dan keterampilan merancang multimedia pembelajaran matematika.

Hal ini sesuai dengan penetapan capaian pembelajaran lulusan Prodi Pendidikan Matematika UNDIKMA, yaitu mahasiswa calon guru matematika diharapkan mampu menguasai konsep, struktur, materi, dan pola pikir keilmuan matematika untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan menengah serta studi ke jenjang berikutnya. Lulusan Prodi Pendidikan Matematika juga diharapkan mampu menguasai konsep teoritis didaktik-pedagogis matematika dan melakukan perencanaan, pengelolaan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran secara inovatif berbasis IPTEKS.

Multimedia pembelajaran matematika sebagai sarana pendukung proses pembelajaran menjadi materi yang sangat penting untuk dikuasai mahasiswa calon guru matematika. Multimedia pembelajaran berbasis teknologi yang dikemas dalam bentuk interaktif dan menarik dipercaya dapat mendorong meningkatkan kualitas pembelajaran siswa secara signifikan (Astuti & Febrian, 2019), meningkatkan motivasi siswa dan melatih keterampilan siswa (Bardi & Jailani, 2015). Pembelajaran yang mengintegrasikan multimedia di dalamnya juga lebih efektif dibandingkan pembelajaran secara konvensional (Fredy & Soenarto, 2013). Oleh karena itu pembekalan pengetahuan dan keterampilan perancangan multimedia dirasa sangat diperlukan oleh calon guru sebelum terjun langsung di lapangan sebagai guru. Pembekalan pengetahuan dan keterampilan perancangan multimedia pembelajaran matematika kali ini dikemas dalam suatu kegiatan workshop. Suprayekti & Anggraeni (2017) mengemukakan bahwa workshop/lokakarya merupakan

pendidikan non formal yang bertujuan untuk memperkaya pengetahuan, mengembangkan kemampuan, meningkatkan kualifikasi teknis, dan jiwa pesertanya.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa calon guru mengenai perancangan multimedia pembelajaran berbasis video yang dikemas melalui workshop secara *online*. Kegiatan workshop ini diharapkan dapat mempersiapkan calon guru matematika yang trampil dan kreatif dalam merancang multimedia pembelajaran matematika.

## METODE

Pelaksanaan workshop menggunakan metode ceramah atau teknik persentasi yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi, tanya jawab dan praktik pembuatan video sederhana. Workshop perancangan multimedia pembelajaran beberapa tahapan yang dimulai dari proses persiapan dan pelaksanaan. Deskripsi singkat mengenai tahapan-tahapan kegiatan pengabdian diuraikan sebagai berikut.

### 1. Tahap persiapan

Tim pengabdian menyusun bahan-bahan dan teknis pelaksanaan pengabdian yang dilakukan melalui zoom meeting dan google classroom. Bahan workshop diambil melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan materi yang dipresentasikan. Tim juga mengidentifikasi beberapa video dari *YouTube* yang dapat digunakan sebagai bahan referensi selama kegiatan pengabdian. Bahan ini

kemudian dikumpulkan dan disusun dalam file *PowerPoint* dan diupload melalui *Google Classroom* agar mahasiswa dapat menngunduh dengan mudah. Bahan referensi yang diberikan ke mahasiswa ini sebagai *hard scaffolding* selama proses kegiatan. Saye dan Brush (dalam Yuntawati, 2017) membedakan *scaffolding* kedalam *hard scaffolding* dan *soft scaffolding*, dimana *hard scaffolding* mengacu pada bantuan statis yang dapat diantisipasi dan direncanakan terlebih dahulu berdasarkan jenis kesulitan siswa dengan tugas dan masalah. Contoh *slide* bahan yang telah disusun dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Contoh slide bahan presentasi

Pada tahap ini, tim juga melakukan pendataan mahasiswa yang akan menjadi peserta workshop dan mempertimbangkan banyak hari yang diperlukan untuk penyelenggaraan workshop. Workshop didesain untuk dilaksanakan selama tiga kali pertemuan menyesuaikan dengan waktu luang mahasiswa.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Peserta workshop adalah 35 mahasiswa calon guru semester 5 Program Studi Pendidikan Matematika. Kegiatan workshop dilaksanakan secara *online* pada

tanggal 22 September 2020, 27 Oktober 2020 dan 3 November 2020 dengan durasi setiap harinya kurang lebih selama empat jam. Selang waktu yang cukup jauh dikarenakan kondisi yang belum stabil pada masa pandemi. Fokus kegiatan pada hari pertama adalah aktivitas menonton tiga video mengenai multimedia sebagai bentuk pemahaman awal kepada mahasiswa yang diikuti dengan sesi tanya jawab. Kegiatan tanya jawab ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kedalaman pemahaman dan sekaligus kesulitan mahasiswa. Proses identifikasi merupakan langkah awal untuk menyusun rencana perbaikan, baik untuk mengatasi kesulitan maupun meningkatkan pembelajaran di kelas (Yuntawati, Azis & Agustin, 2020). Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi secara ringkas mengenai multimedia, multimedia pembelajaran dan bagaimana mendesain multimedia pembelajaran dalam bentuk video menggunakan media *PowerPoint*. Pada hari kedua, mahasiswa diperkenalkan dengan *storyboard* yang menjadi salah satu unsur penting dalam membuat tahapan video multimedia pembelajaran. Pada akhir kegiatan, mahasiswa diminta untuk membuat *storyboard* mengenai video pengenalan multimedia pembelajaran dan ditugaskan dalam membuat *PowerPoint* terhadap materi yang akan disajikan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Kegiatan hari ketiga diisi dengan pemberian pemahaman mengenai teknik *screen recording*

untuk menghasilkan suatu video pengenalan multimedia pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan video pengenalan multimedia pembelajaran oleh setiap mahasiswa yang mana video yang telah mereka buat kemudian diunggah pada akun *YouTube* mereka masing-masing.

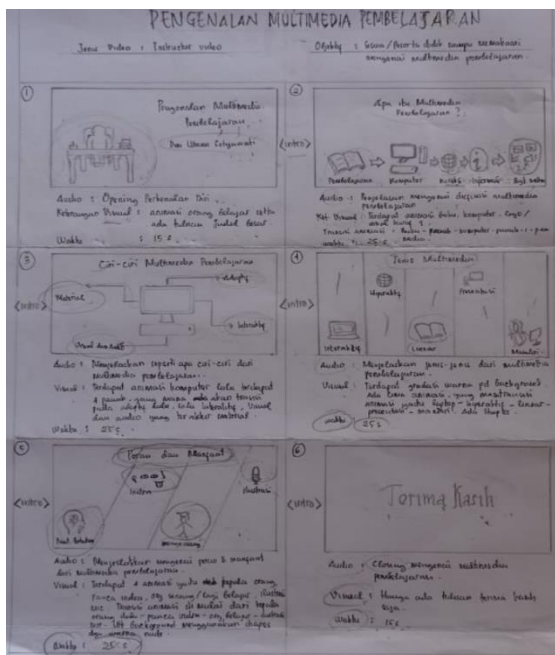
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan penyajian video mengenai pengenalan multimedia yang diambil dari portal *YouTube*. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memotivasi mahasiswa, memusatkan perhatian sekaligus memberikan pemahaman awal mengenai pengertian multimedia dan hal-hal penting lainnya berkaitan dengan multimedia. Ammy & Wahyuni (2020) mengemukakan bahwa pemanfaatan video dalam proses pembelajaran jarak jauh, mampu memvisualisasi materi dengan sangat efektif yang mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi mahasiswa dan memberikan motivasi belajar.

Hasil dari pengamatan video ini juga digunakan sebagai bahan diskusi antar mahasiswa dan tim. Selama kegiatan diskusi, mahasiswa menunjukkan antusias yang sangat baik yang ditandai dengan banyaknya mahasiswa yang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan narasumber. Mahasiswa dapat dengan baik mengungkapkan apa pengertian multimedia dan apa saja komponen penyusunnya. Mahasiswa juga mampu memahami perbedaan multimedia dan multimedia pembelajaran yang memang pengembangannya dikhususkan untuk

memahami siswa terhadap konten atau topik tertentu.

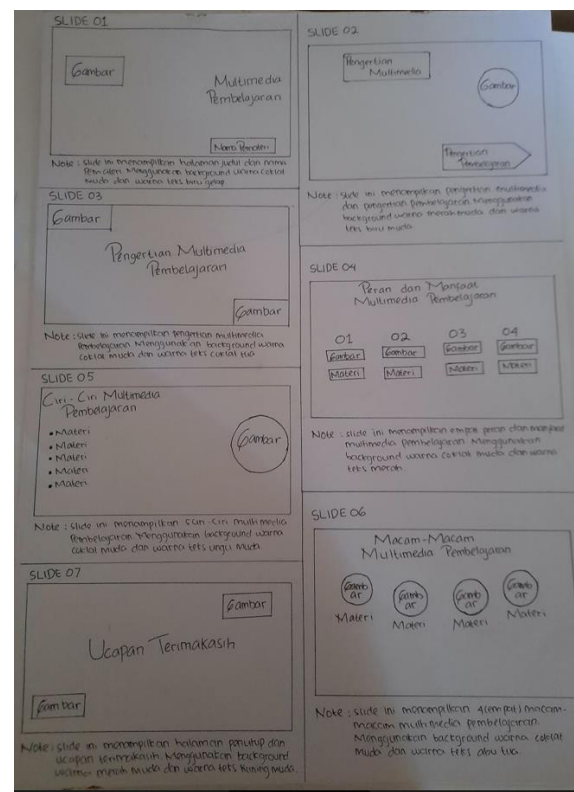
Materi pada hari kedua workshop adalah mengenai *storyboard*. Oleh karena pengembangan multimedia yang dilatih berbasis video, maka *storyboard* menjadi salah satu komponen penting dalam perencanaan pengembangan multimedia pembelajaran. Mahasiswa yang telah mendapatkan pemahaman mengenai *storyboard* kemudian diminta untuk membuat *storyboard* versi mereka masing-masing. Sebelumnya, mahasiswa telah diberikan informasi bahwa mereka diminta membuat suatu video penjelasan mengenai multimedia yang materinya di susun dan di simpan ke dalam file *PowerPoint* dengan teknik pembuatan video menggunakan *screen recording*. Gambar 2 dan 3 merupakan contoh *storyboard* yang dihasilkan oleh mahasiswa.



Gambar 2. Contoh *storyboard* pertama

*Storyboard* kedua yang disusun oleh mahasiswa lainnya disajikan pada Gambar

2. *Storyboard* ini menunjukkan susunan slide penjelasan secara terurut (yang diwakili dalam bentuk kotak seperti layar komputer), termasuk apa saja yang akan ditampilkan pada layar baik gambar maupun tulisan, teks atau narasi yang akan dibaca oleh pengembang dalam penjelasannya, bayangan animasi, pemilihan warna, background dan hal-hal lain yang berkaitan dengan masalah tampilan visual serta estimasi waktu yang dihabiskan dalam menampilkan setiap *slide* saat dijelaskan oleh pengembang. Mahasiswa yang merancang *storyboard* pada Gambar 2 memilih untuk fokus dalam membahas pengertian multimedia pembelajaran, ciri-ciri multimedia pembelajaran, jenis multimedia serta peran dan manfaat multimedia pembelajaran.



Gambar 3. Contoh *storyboard* kedua

Berbeda dengan contoh *storyboard* pada Gambar 2, contoh *storyboard* lain

yang ditampilkan pada Gambar 3 hanya memberikan gambaran mengenai rancangan tampilan setiap *slide* yang akan disajikan pada video dan sedikit penjelasan tambahan mengenai maksud dari setiap *slide* tersebut. Tidak ada penjelasan tambahan terkait narasi apa yang akan dibacakan, bayangan *background*, pemilihan warna dan jenis font yang dikehendaki, serta estimasi waktu yang akan dihabiskan. Meskipun demikian, konten atau materi yang disajikan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan apa yang rencananya akan disajikan pada Gambar 2, yaitu pengertian multimedia, pembelajaran dan multimedia pembelajaran, peran dan manfaat multimedia pembelajaran, ciri multimedia pembelajaran serta macam-macam multimedia pembelajaran. Letak perbedaannya adalah pada urutan letak beberapa sub materi.

Kegiatan pada hari ketiga menghasilkan produk berupa video pengenalan multimedia pembelajaran yang diunggah pada laman *YouTube* masing-masing mahasiswa. Saat pembuatan video melalui teknik *screen recording*, kebanyakan mahasiswa mengalami kesulitan karena banyaknya gangguan suara-suara dari luar yang membuat hasil rekaman memuat beberapa *noise*. Mahasiswa harus mengulang proses rekaman dari awal. Beberapa mahasiswa juga menemui kendala dalam menginstal aplikasi yang digunakan dalam proses rekam layar.

Contoh hasil pembuatan video yang dikembangkan oleh mahasiswa diberikan pada Gambar 4. Gambar ini menyajikan beberapa hasil *capture* video sesuai urutan

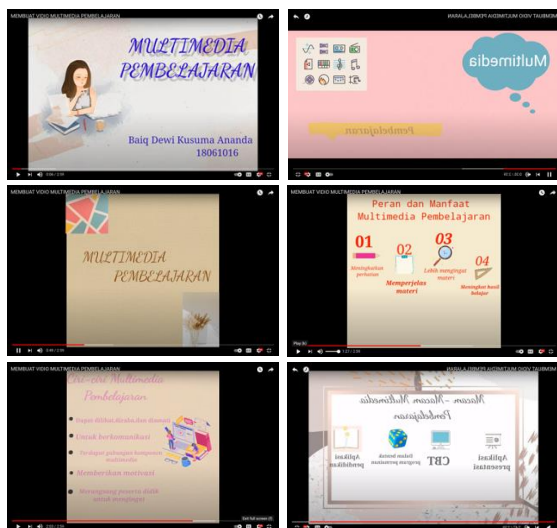
tampilan hasil pengembangan yang telah dirancang berdasarkan *storyboard* pada Gambar 2. Jika dibandingkan dengan *storyboard* tersebut, tidak ada perubahan konten maupun urutan pada video. Berdasarkan tampilan tersebut, resolusi video dan komposisi gambar maupun warna yang dipilih mahasiswa sudah cukup baik. Akan tetapi, masih perlu adanya perbaikan dari segi audio sehingga terdengar lebih jernih, bersih dan minim *noise*. Selain itu, mahasiswa yang membaca narasi juga cenderung menjelaskan dengan tergesa-gesa pada beberapa slide karena mahasiswa tersebut berusaha untuk menyesuaikan teks selesai dibaca sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.



Gambar 4. *Capture* video pertama

Contoh *capture* video lainnya yang telah dikembangkan oleh mahasiswa disajikan pada Gambar 5. Video ini dikembangkan berdasarkan *storyboard* pada Gambar 3 dan diunggah pada laman

*YouTube*. Jika dibandingkan dengan rancangan yang dibuat pada storyboard, alur dan komponen penyusun video ini juga sangat sesuai dengan gambaran yang diberikan.



Gambar 5. Capture video kedua

Pengabdian yang dilaksanakan menghasilkan produk-produk yang cukup memuaskan, tetapi banyaknya mahasiswa yang aktif dalam kegiatan ini terus-menerus berkurang setiap harinya. Hal ini wajar terjadi mengingat sulitnya mahasiswa mendapatkan kuota untuk mengikuti kegiatan, mencari-cari referensi untuk tugas yang diberikan serta mengunggah foto dan video yang dihasilkan. Mahasiswa juga mengaku sulit dalam mengatur waktu karena dibebankan dengan banyaknya tugas dari kuliah online yang diikuti. Di sisi lain, kuliah yang dilakukan dari rumah membuat mahasiswa sulit menempatkan posisinya yang juga dihadapi dengan pekerjaan lain yang diberikan oleh orang tuanya di rumah. Oleh karena itu, perlu adanya pertimbangan yang matang dalam menyusun jadwal workshop sedemikian

sehingga mahasiswa tetap konsisten mengikuti kegiatan yang telah dijadwalkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan pengalaman baru kepada mahasiswa dalam membuat *storyboard* dan mengembangkan video pengenalan multimedia pembelajaran menggunakan teknik *screen recording*. Dalam proses pelaksanaannya, kegiatan pengabdian berjalan lancar sesuai dengan agenda yang telah ditetapkan meskipun dihadapkan dengan beberapa kendala. Mahasiswa berhasil mengembangkan produk video pengenalan multimedia pembelajaran dan mengunggahnya pada akun *YouTube* masing-masing, meskipun video tersebut belum mengarah pada materi tertentu dalam matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ammy, P.M. & Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), *Jurnal Mathematics paedagogic*, 5(1), 27-35.
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Diseminasi online multimedia pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan videoscribe. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 19-24.
- Atsani, L.G.M.Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*. 1(1), 82-93.
- Bardi, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran matematika bagi siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49-63.
- Fredy, F., & Soenarto, S. (2013). Pengembangan multimedia



- pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat kelas IV SDN Lempuyangan I Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 162-172.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhidayati, Asrori, I., Ashanuddin, M., & Dariyadi, M.W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*. 2 (3), 181-184.
- Sugiyanti, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, 1(2), 227-241.
- Suprayekti & Anggraeni, S.D. (2017). Pelaksanaan Program Workshop “Belajar Efektif” Untuk Orang Tua. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*. 12(2), 129-136.
- Yuntawati, Y. (2017). Efektifitas *Scaffolding* Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyelesaian Masalah Matematika. *JIME*, 3(1), 460-465.
- Yuntawati, Y., Aziz, L.A., & Agustin, W. (2020). Pendampingan Guru BAIK (Belajar, Aspiratif, Inklusif, dan Kontekstual), *SASAMBO: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(2), 70-79.