

Peran Mahasiswa PGMI dalam Pemanfaatan Bahan Ajar Buku Sumber Belajar Siswa Berbasis Website pada Mata Pelajaran PJOK di SDN 6 Palangka Raya

Meliati ¹, Rahmi Nati ², Zaitun Qamariah ³, Sulistyowati ⁴

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email : meliati2409@gmail.com ¹

rahminati8@gmail.com ²

zaitun.qamariah@iain-palangkaraya.ac.id ³

sulistyowati@iainpalangkaraya.ac.id ⁴

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dalam pemanfaatan bahan ajar buku sumber belajar siswa berbasis website pada mata pelajaran PJOK di SDN 6 Palangka Raya. Melalui pendekatan ABCD (Asset-Based Community Development), kegiatan ini melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh mahasiswa PGMI terhadap siswa kelas IV. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI efektif dalam memfasilitasi pembelajaran interaktif menggunakan buku sumber belajar berbasis website yang memuat teks, gambar, video, dan kuis yang diakses melalui QR code. Buku sumber belajar ini mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Tantangan yang dihadapi dalam kegiatan ini antara lain keterbatasan akses internet, kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat teknologi, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan bahan ajar digital dalam pembelajaran. Tantangan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang intensif, pelatihan sederhana bagi siswa dan guru, serta penyediaan alternatif akses seperti penggunaan perangkat bersama. Kegiatan ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: PGMI, buku sumber belajar, website, PJOK, sekolah dasar

ABSTRACT

This service aims to explore the role of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI) Study Program students in the utilization of website-based student resource books in PJOK subjects at SDN 6 Palangka Raya. Through the ABCD (Asset-Based Community Development) approach, this activity involves observations, interviews, and documentation conducted by PGMI students to fourth grade students. The results show that PGMI students are effective in facilitating interactive learning using website-based learning resource books that contain text, images, videos, and quizzes accessed through QR codes. This learning

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234.KK.443

Prefix DOI :

10.9765/Krepa.V218.3784

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Krepa.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

resource book is able to increase students' interest and involvement in learning PJOK. The challenges faced in this activity include limited internet access, students' ability to use technological devices, and teachers' readiness to integrate digital teaching materials in learning. These challenges can be overcome through intensive mentoring, simple training for students and teachers, and providing alternative access such as the use of shared devices. This activity not only helps improve student learning outcomes, but also encourages the use of technology in the learning process in primary schools.

Keywords: PGMI, learning resource book, website, PJOK, elementary school

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi berperan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa dalam berbagai aspek, seperti aspek spiritual, sosial, intelektual, dan keterampilan, serta membentuk karakter yang baik untuk kepentingan masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sejalan dengan ketentuan yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengatur tentang pentingnya sistem pendidikan yang dapat mencetak generasi yang berkualitas dan bermanfaat (Permana et al., 2024).

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan melakukan pembaruan kurikulum secara berkala. Saat ini, Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan terbaru yang diterapkan di berbagai tingkat pendidikan. Meskipun demikian, implementasi Kurikulum Merdeka belum berjalan secara merata di seluruh sekolah di Indonesia, sehingga masih terdapat tantangan dalam menjamin pemerataan implementasi dan kualitas pendidikan di seluruh sekolah (Shihab et al., 2023).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, dan pengetahuan siswa mengenai pentingnya gaya hidup sehat. Mata pelajaran ini juga mengajarkan pentingnya olahraga sebagai sarana untuk memperkuat tubuh dan meningkatkan kesehatan, serta memberikan pengetahuan tentang prinsip-prinsip olahraga dan kebugaran. PJOK tidak hanya

berfokus pada aktivitas fisik, tetapi juga mengajarkan siswa untuk menjaga keseimbangan antara kesehatan tubuh dan mental, serta memupuk sikap sportifitas dan kerjasama melalui berbagai jenis kegiatan olahraga (Sari et al., 2024).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan suasana baru, dan mendukung berbagai kegiatan belajar, khususnya dalam mata pelajaran PJOK. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk media pembelajaran (Aini & Hidayatillah, 2024).

Seiring berkembangnya teknologi, proses pembelajaran di kelas seharusnya juga menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Salah satu contoh penerapannya adalah penggunaan bahan ajar berbantuan website yang dapat diakses oleh siswa secara interaktif melalui pemindaian QR code (Amanda, 2024).

Website ini akan berisi berbagai materi pembelajaran yang terdiri dari teks, gambar, video, serta kuis yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah melalui perangkat yang mereka miliki. Dengan menggunakan QR code, siswa dapat langsung mengunjungi website tersebut untuk mendapatkan materi pembelajaran PJOK yang lebih menarik dan dinamis (Hermansyah et al., 2023).

Di SDN 6 Palangka Raya, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran PJOK, khususnya di kelas IV, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan bahan ajar yang menarik, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Guru sering kali menggunakan media seperti lembar kerja siswa (LKS) atau buku teks untuk menyampaikan materi, namun hal ini belum cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perlu ada pengembangan bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran secara interaktif dan menarik (Anggraeni et al., 2021).

Pemanfaatan bahan ajar buku sumber belajar siswa berbantuan website ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Website sebagai media pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual, audio, dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar. Dengan menggunakan bahan ajar berbantuan website yang dapat diakses melalui QR code, siswa dapat mengakses materi pembelajaran di luar jam pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih fleksibel dan menyenangkan. Siswa dapat memanfaatkan video pembelajaran, mengerjakan kuis, serta mempelajari gambar yang memperjelas konsep materi yang diajarkan (Nalasari et al., 2021).

Pentingnya pemanfaatan bahan ajar buku sumber belajar siswa berbantuan website ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di kelas IV SDN 6 Palangka Raya, menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, siswa dapat belajar lebih efektif, lebih mandiri, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan, sekaligus meningkatkan prestasi belajar mereka (Rahmaniah et al., 2023).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan ABCD (Asset-Based Community Development), yang berorientasi pada penggalian dan pengembangan potensi lokal yang telah dimiliki oleh komunitas sekolah (Setyawan et al., 2022). Metode Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur, yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap kegiatan sesuai dengan kebutuhan sasaran dan menghasilkan dampak nyata dalam proses pembelajaran PJOK.

Tahapan kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a. Analisis (*Audience*)

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini ditujukan kepada siswa kelas IV di SDN 6 Palangka Raya yang berjumlah 27 siswa. Dalam perancangannya, tim pelaksana juga melibatkan guru PJOK untuk memastikan kesesuaian materi ajar. Kebutuhan pembelajaran diidentifikasi melalui wawancara, observasi, serta diskusi kelompok dengan berbagai pihak terkait. Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan keterbatasan bahan ajar yang menarik dan interaktif.

b. Perilaku (*Behavior*)

Setelah menganalisis kebutuhan, tim merancang bahan ajar berbasis website yang dapat diakses melalui pemindaian QR code. Bahan ajar ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi PJOK secara lebih menarik dan interaktif, dengan menyajikan konten berupa teks, gambar, video, dan kuis. Selain itu, bahan ajar ini juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

c. Kondisi (*Condition*)

Penerapan bahan ajar dilakukan dalam situasi pembelajaran di kelas, dengan dukungan perangkat seperti smartphone yang digunakan siswa untuk memindai QR code dan mengakses konten pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, baik melalui pengamatan terhadap partisipasi siswa, hasil diskusi, maupun tugas individu sebagai bentuk pemahaman materi yang telah disampaikan.

d. Derajat (*Degree*)

Diharapkan, setelah penggunaan bahan ajar ini, terjadi peningkatan dalam berbagai aspek pembelajaran siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi PJOK tanpa bergantung sepenuhnya pada guru. Partisipasi siswa dalam diskusi dan kegiatan praktik juga diharapkan meningkat. Selain itu, kebiasaan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar diharapkan dapat tumbuh dan berkembang, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan selaras dengan tuntutan zaman. Guru dan siswa pun diharapkan memberikan respon positif terhadap bahan ajar yang dikembangkan, baik dari segi kemudahan penggunaan, tampilan visual, maupun efektivitas dalam mendukung pemahaman materi. Dengan demikian, pembelajaran PJOK di SDN 6 Palangka Raya dapat berkembang menjadi lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SDN 6 Palangka Raya telah dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang secara aktif berkolaborasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Setiap pertemuan memiliki fokus yang berbeda, namun keduanya saling mendukung untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar berbasis website. Inovasi ini bertujuan untuk membuat pembelajaran PJOK lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Tanggal	Kegiatan
1	11 Desember 2024	Pengenalan bahan ajar buku sumber belajar siswa
2	18 Desember 2024	Pengenalan QR code yang dapat diakses siswa

Pertemuan pertama pada tanggal 11 desember 2024 difokuskan pada pengenalan bahan ajar yang telah dirancang dalam bentuk buku sumber belajar siswa untuk mata pelajaran PJOK kelas IV. Buku ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan adanya keterbatasan bahan ajar yang menarik dan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kegiatan ini diawali dengan penjelasan mengenai tujuan dari pengembangan bahan ajar kepada siswa dan guru PJOK. Selanjutnya, guru dan siswa diperkenalkan pada isi buku sumber belajar siswa yang telah dilengkapi dengan berbagai elemen visual, seperti gambar, teknik

dasar olahraga, hingga ilustrasi kombinasi gerak dasar dalam permainan bola besar. Materi dalam buku ini mencakup berbagai kombinasi gerak dalam permainan sepak bola, bola voli, dan bola basket.

Dalam permainan sepak bola, materi yang diajarkan meliputi kombinasi gerak lokomotor dan manipulatif dalam gerakan menendang bola, kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan menghentikan bola, serta kombinasi gerak lokomotor dan manipulatif dalam gerakan menggiring bola.

Pada permainan bola voli, siswa mempelajari kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan passing bawah, serta kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan passing atas. Selain itu, siswa juga diajarkan untuk mempraktikkan gerak dasar nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan passing.

Sementara itu, dalam permainan bola basket, materi mencakup kombinasi gerak manipulatif dan nonlokomotor dalam gerakan mengoper bola, kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan menangkap bola, serta kombinasi gerak nonlokomotor, lokomotor, dan manipulatif dalam gerakan menggiring bola. Siswa juga diajarkan untuk mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam permainan bola basket. Buku ini dilengkapi dengan penjelasan yang ringkas dan mudah dipahami siswa, serta tugas-tugas reflektif yang dirancang untuk menstimulasi keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, siswa terlihat antusias saat menerima bahan ajar yang berbeda dari biasanya. Mereka menunjukkan minat terhadap desain dan warna buku yang lebih menarik serta bahasa yang mudah dicermat. Guru PJOK juga memberikan tanggapan positif terhadap keberadaan bahan ajar ini karena dapat menjadi alternatif bahan ajar yang relevan dan praktis digunakan di kelas.

Selama pertemuan, juga dilakukan sesi tanya jawab terkait isi buku, serta pembacaan bersama beberapa topik utama. Respons siswa menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang disampaikan melalui pendekatan visual dan kontekstual yang disajikan dalam buku. Hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar buku sumber belajar siswa memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PJOK.



Gambar 1 pengenalan bahan ajar buku sumber belajar siswa

Pertemuan kedua pada tanggal 18 desember 2024 difokuskan pada pengenalan bahan ajar berbantuan website yang diakses melalui pemindaian QR code. QR code yang telah dicetak dan ditempelkan pada halaman tertentu di buku sumber belajar siswa menjadi jembatan antara materi cetak dan konten digital yang lebih interaktif.

Kegiatan diawali dengan penjelasan tentang cara menggunakan QR code dan manfaat yang dapat diperoleh siswa saat mengakses konten pembelajaran berbasis website. Mahasiswa menunjukkan langkah-langkah pemindaian QR code menggunakan smartphone yang tersedia. Setelah itu, dilakukan simulasi bersama siswa untuk memindai QR code dan membuka materi yang tersedia dalam bentuk video pembelajaran, kuis interaktif, serta animasi penjelas materi PJOK.

Respons siswa terhadap kegiatan ini sangat positif. Mereka tampak senang dan penasaran saat mencoba memindai QR code dan melihat konten digital yang tampil di layar perangkat mereka. Video pembelajaran yang ditayangkan dalam bentuk animasi menarik membuat siswa lebih mudah memahami gerakan-gerakan dasar dalam permainan bola besar.

Selain itu, siswa juga diberikan tugas untuk menjelajahi sendiri isi website di rumah dan mencatat bagian yang mereka sukai atau tidak pahami. Aktivitas ini menjadi bentuk pembelajaran mandiri yang menumbuhkan kemandirian siswa serta membangun kebiasaan positif dalam memanfaatkan teknologi secara produktif.

Dalam evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan, baik guru maupun siswa menyampaikan bahwa penggunaan QR code sangat membantu memperkaya proses pembelajaran. Guru merasa

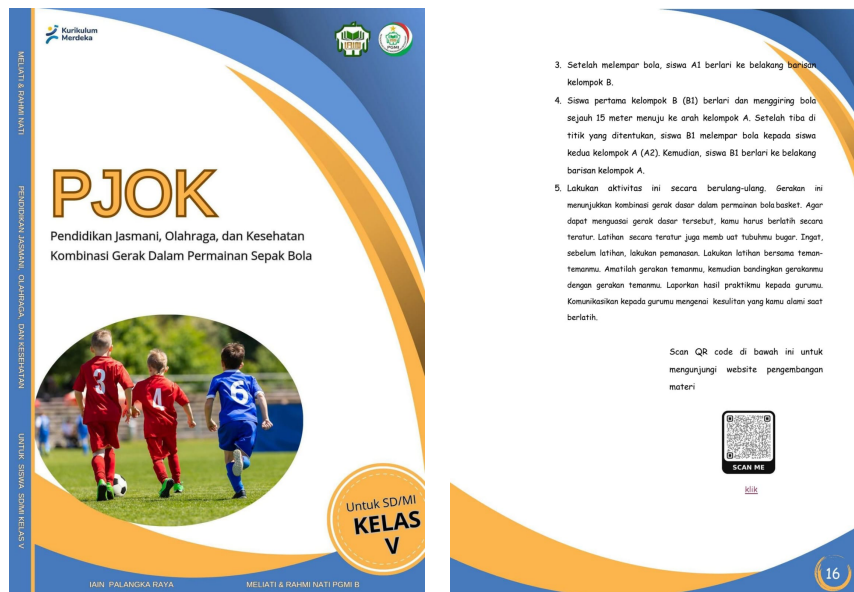
terbantu karena tidak perlu menjelaskan secara berulang melalui metode konvensional. Sebaliknya, siswa dapat mengakses materi secara fleksibel kapan pun mereka membutuhkan, baik di rumah maupun di sekolah.



Gambar 2 pengenalan QR code yang dapat diakses siswa

Hasil dari dua kali pertemuan PKM ini menunjukkan bahwa integrasi bahan ajar berbasis website mampu memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran PJOK yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang menarik. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku dalam proses belajar yang berorientasi pada pengalaman nyata dan teknologi.

Guru sebagai fasilitator juga memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi sederhana (QR code) untuk mendukung pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa inovasi teknologi tidak selalu harus rumit atau mahal, tetapi dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah dasar.



Gambar 3 bahan ajar PJOK dan QR Code

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di SDN 6 Palangka Raya. Keberhasilan ini menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut, seperti perluasan materi ajar berbasis website untuk mata pelajaran lain, pelatihan bagi guru lain, serta penyempurnaan konten digital agar lebih kaya dan responsif terhadap kebutuhan siswa.



Gambar 4 dokumentasi hasil bahan ajar bersama guru PJOK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SDN 6 Palangka Raya berhasil meningkatkan mutu pembelajaran PJOK dengan pengembangan bahan ajar berbantuan website yang diakses. Inovasi ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif, mandiri, dan fleksibel. Dengan hadirnya buku sumber belajar yang dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, dan penjelasan yang mudah dipahami, siswa menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman materi. Ditambah dengan akses ke konten digital seperti video pembelajaran, animasi, dan kuis interaktif, proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Respons positif dari siswa dan guru mengindikasikan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan bahan ajar berbasis teknologi yang praktis dan memudahkan penyampaian materi. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada PJOK, serta membuka peluang untuk pengembangan serupa pada mata pelajaran lain. Penggunaan teknologi sederhana, seperti QR code, membuktikan bahwa digitalisasi pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran interaktif yang berkelanjutan dan selaras dengan transformasi pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- AMANDA, M. D. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI MTS BANDAR AGUNG.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. Darmabakti: *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Hermansyah, S., Usman, M., & Hanafi, M. (2023). PENGUNAAN FLASHCARD BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, e-ISSN: 3025-5392, 1(1), 1-10.
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web google sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135-146.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.

- Rahmaniah, N., Oktaviani, A. M., Arifin, F., Maulana, G., Triana, H., Serepinah, M., ... & Patras, Y. E. (2023). *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Publica Indonesia Utama.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478-488.
- Setyawan, W. H., Rahayu, B., Muafiqie, H., Ratnaningtyas, M., & Nurhidayah, R. (2022). Asset Based Community Development (ABCD). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Shihab, F., Fauzi, A., & Qurtubi, A. (2023). Adaptasi kebijakan kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4600-4605.