
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik dan Interaktif Menggunakan E-Media Nearpod Bagi Pendidik UPT SMP Negeri 6 Sinjai

Dewi^{1*}, Nur Muhlifa Nahli², Nurjannah³, Mirna⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Ahmad Dahlan

*Email: dewiSartika2161@gmail.com

ABSTRACT

This activity is motivated by several factors, namely the educator's weak knowledge of innovative learning media, the educator's weak skills in building interesting, innovative and interactive learning. The purpose of community service this time is to improve the skills of educators in building and designing Nearpod-based digital learning. The method of community service activities, namely training in making interesting and interactive learning media, the result of this community service is that it can improve the ability and quality of teaching staff in designing teaching materials for classroom learning.

Keywords: *Nearpod; Online Learning; Mathematics*

ABSTRAK

Kegiatan ini dilatarbelakangi beberapa faktor yaitu lemahnya pengetahuan pendidik tentang media pembelajaran yang inovatif, lemahnya keterampilan pendidik dalam membangun pembelajaran yang menarik, inovatif serta interaktif. Tujuan dari pengabdian masyarakat kali ini adalah meningkatkan keterampilan pendidik dalam membangun serta mendesain pembelajaran digital berbasis Nearpod. Metode kegiatan pengabdian yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik dan interaktif, hasil pengabdian masyarakat ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan kemampuan dan kualitas tenaga pendidik dalam mendesain bahan ajar untuk pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Nearpod; Pembelajaran Daring; Matematika*

PENDAHULUAN

Merebaknya pandemic Covid-19 di Indonesia pada awal tahun 2020 mengakibatkan perubahan dalam kegiatan proses pembelajaran (Nurjannah, Irmayanti, Rahman, Islamiah, & Heriyanti, 2021). Kelas tatap muka tiba-tiba digantikan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi, Era Industri 4.0 sangat mempengaruhi aktivitas belajar mengajar pada kelas, seperti adanya pembelajaran elektronik yang menggunakan sistem pembelajaran elektronik sebagai alat dalam proses pembelajaran (Octaviani, 2021).

Metode dalam kegiatan proses belajar tempat tinggal (BDR) banyak mengalami kendala. PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dapat dibagi menjadi dua macam: PJJ Jaringan Luar (Offline) dan PJJ Dalam Jaringan (Online). Pembelajaran jarak jauh Online dapat diartikan pembelajaran yang berjalan sebagai siaran radio, via siaran televisi, media cetak, modul pembelajaran berdikari, serta media pembelajaran berasal keseharian. Pembelajaran jarak jauh secara Offline adalah belajar dengan melalui beberapa penggunaan teknologi dan basis internet (Kaswar & Nurjannah, 2021). Walaupun diantaranya masih ada tenaga pendidik yang belum mengetahui sistem penerapan dari teknologi tersebut dan belum banyak mengetahui teknologi elektro yang bisa digabungkan menggunakan jaringan internet (Alicia, Fardisah, & Muhtarisatul, 2021).

Pada era 4.0 perkembangan teknologi serta informasi berkembang begitu pesat sehingga berdampak pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tentunya diharapkan dapat mengembangkan mutu pendidikan di Indonesia, maka dari itu diharapkan perkembangan teknologi dan ilmu informasi memungkinkan peserta didik berperang aktif dalam proses pembelajaran (Aribowo & Setianingtyas, 2018).

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi sangat aktif, khususnya di Indonesia perkembangan ini tentunya akan berimplikasi dalam semua bidang, diantaranya bidang kesehatan, bidang ekonomi, dan masyarakat (Farolai & Nurjannah, 2022). Teknologi dan informasi bisa dimanfaatkan dalam pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran berbantuan *Audio Visual Aid (AVA)*, penggunaan sistem komputer dalam pembelajaran di kelas dan penyelenggaraan pendidikan umum serta penggunaan jaringan internet yang dapat mendukung pelaksanaan pendidikan yang lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan ini justru dapat memberikan perubahan yang berdampak baik untuk kemajuan pendidikan di Indonesia, maka dari itu jika hal tersebut berlanjut, Indonesia berpeluang untuk dapat bersaing di kancah internasional dalam bidang Pendidikan (Cholik, 2017).

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam hidup manusia, dan setiap manusia berhak atas pendidikan. Karena dengan pendidikan dapat mencerdaskan hidup bangsa, dapat membangun martabat bangsa dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. hal tersebut diperkuat sang pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan terciptanya suasana belajar dan proses pembelajaran secara terencana dan sadar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara positif, dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kearifan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, rakyat, serta bangsa. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani bawaan sesuai dengan nilai dan norma yang terdapat dalam suatu masyarakat (Yayan, Sri, Unika, & Nizmah, 2019).

Manusia mendapatkan pendidikan pertama yaitu pendidikan formal (lingkungan keluarga), pendidikan formal (pendidikan sekolah), dan pendidikan non-formal (pendidikan masyarakat). Sekolah merupakan salah satu lembaga untuk mendidik peserta didik.

Pengajar dan peserta didik adalah elemen krusial dalam proses pembelajaran. Korelasi keduanya dalam pembelajaran semestinya berjalan dengan komunikatif dan interaktif sebagai akibatnya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Interaksi pendidik serta peserta didik terhambat, sehingga pelajaran kurang optimal. Hal ini dapat menunjukkan adanya kesulitan belajar, keliru salah satu faktor eksternal kesulitan belajar meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran serta sumber belajar. Keliru Salah satu solusi untuk mengatasi problem ini artinya diharapkan jembatan penyampaian pembelajaran, pada hal ini dianggap media pembelajaran, yang sempurna agar peserta didik dan pengajar dapat optimal melakukan proses pembelajaran (Aslami, 2021).

Pengajar dapat menjadi garda terdepan akan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran yang akan datang. Pada kesempatan di pembelajaran daring mengharuskan pendidik untuk kreatif pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi hingga saatnya pembelajaran tatap muka pulang pengajar siap menerapkan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya Kurangnya persiapan guru pada adaptasi teknologi pembelajaran maka akan mengakibatkan di motivasi siswa (Oktafiani & Mujazi, 2022).

Menurut pengamatan yang kami lakukan di UPT SMP Negeri 6 Sinjai, sekolah mitra menerapkan kurikulum 2013, namun pada proses pembelajaran di ruangan pendidik masih menggunakan buku paket, serta media pembelajaran yang pendidik gunakan masih terbatas.

Media massa digunakan pembelajaran untuk pesan yang disampaikan dapat tersampaikan kepada penerima pesan selain itu dapat memberikan (motivasi) kepada siswa (Feri & Zulherman, 2021). Media yang dipilih dengan tepat dapat menentukan hasil belajar siswa. Berbagai media elektronik (E-media) yang bisa digunakan serta dikembangkan sangat banyak ragam. Diantaranya berbentuk aplikasi *Zoom meeting* dan *Google meet* dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran elektronik yang digunakan untuk pembelajaran berupa aplikasi berbasis android ataupun hosting (host) dan dominan yang dapat digunakan dalam membuat aplikasi yang bervariasi sesuai dengan keinginan, termasuk media pembelajaran yang bisa dipilih dalam beberapa aplikasi yang saling berkaitan dengan pengembangan pembelajaran yang melalui aplikasi E-media *Nearpod* (Susanto, 2021).

Saat membuat materi kelas dan LKPD pendidik dapat menggunakan berbagai platform interaktif sehingga peserta didik dapat berperperang aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan salah satu platform yang interaktif yaitu aplikasi penggunaan *Nearpod*. *Nearpod* merupakan media pelajaran yang memungkinkan terjadinya korelasi antara peserta didik serta pendidik, dimana pendidik dapat menciptakan presentasi yang dapat berisi teks, gambar dan video, serta quis untuk dapat dimainkan secara Bersama (Biassari & Putri, 2021).

Software *Nearpod* ini telah banyak dipergunakan oleh pendidik luar negeri maupun di dalam Indonesia. Perangkat lunak *Nearpod* sangat disarankan kepada pendidik sebab perangkat lunak ini

praktis digunakan, selain itu siswa lebih terangsang buat mengikuti proses pembelajaran sebagai akibatnya membuat peserta didik lebih aktif, dan pengajar pun dapat lebih leluasa memantau kemajuan setiap peserta didiknya. Selain itu, perangkat lunak ini sangat mendorong pembelajaran aktif pada kelas. Peserta didik sangat puas dengan pembelajaran memakai perangkat lunak *Nearpod*, dan pembelajarannya lebih terintegrasi dan terarah. Perangkat lunak ini dapat membantu pendidik membentuk presentasi materi menggunakan menarik, cepat serta praktis dipahami. Siswa BISA mengakses software *Nearpod* dengan perangkat apapun, serta berinteraksi selama pembelajaran melalui perangkat lunak ini (Minalti & Erita, 2021).

Berdasarkan pengamatan saat ini sebagian besar peserta didik mengeluhkan mata pelajaran matematika “sulit” serta bosan karena hanya ada rumus, perhitungan dan angka-angka yang rumit. Keliru penyebabnya merupakan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa pada proses pendidikan sebagai akibatnya peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran, maka dari itu pendidik seharusnya menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih tahu pembelajaran menggunakan *Nearpod*.

Dengan ini, permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik serta rendahnya kegiatan siswa pada pembelajaran. Upaya yang diusulkan buat memecahkan masalah ini ialah dengan menggunakan media *Nearpod* ke pada proses pembelajaran. Media *nearpod* yang didesain berisi topik-topik krusial yang digambarkan dalam bentuk penjelasan materi, tabel dan diagram, contoh soal, gambar 3D, gambar 3D, dan quis dalam bentuk permainan menarik. Media ini dilengkapi dengan menggunakan fitur quiz secara eksklusif yang bisa dimainkan beserta oleh siswa dan dilengkapi dengan menggunakan nama serta nilai quiz berasal peserta didik. Sebagai akibatnya ketika nilai quiz tersebut masih rendah pengajar dapat langsung menanyakan hal yang kurang dipahami dari siswa. Perangkat lunak ini juga sangat praktis dipergunakan sebab siswa tidak perlu membuat akun buat bergabung pada kelas relatif pengajar yang memberikan kode kelas kepada siswa, maka mereka bisa langsung bergabung dengan menggunakan kelas tersebut (Alicia et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan tim pengabdian dan hasil diskusi dengan sekolah mitra, permasalahannya adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan para pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Oleh karena itu, kompetensi pendidik dalam memproduksi bahan ajar yang inovatif harus ditingkatkan. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat (PkM) bersama dengan sekolah mitra sepakat untuk melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran guna mengembangkan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik bagi pengajar untuk mempertinggi keterampilannya dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 6 Sinjai, pada hari Rabu, 28 Desember 2022 bertempat di Ruang Guru. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan 2 tahapan, tahapan pertama peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung, kemudian melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menggunakan media *Nearpod*. Adapun kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan media *nearpod*. Adapun kegiatan meliputi :

- Observasi lapangan dilakukan agar memperoleh data awal wacana jadwal, sarana serta prasarana pendukung pembinaan dan kegiatan dedikasi pengabdian masyarakat termasuk ketika serta kawasan pelaksanaan aktivitas . Kegiatan dedikasi dilakukan pada tanggal 26 Desember 2022. Adapun data yang diperoleh merupakan wahana dan prasarana yang disediakan dari sekolah mitra meliputi :
 - Tempat training menggunakan ruang guru
 - Soundsystem
 - LCD Proyektor
 - Laptop yang dimiliki masing-masing peserta
 - Peralatan pendukung lainnya.
- Analisis kebutuhan lain dalam pelatihan dan memperoleh solusi meliputi jadwal pelaksanaan aktivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan media

nearpod, konsumsi selama pelatihan dan peserta pelatihan dan materi dalam kegiatan pelatihan.

- Membuat perancangan kegiatan pengabdian masyarakat dengan kepala sekolah tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan serta susunan acara dan kesiapan peserta pelatihan.
 - Pembukaan, dipandu oleh moderator. Aktivitas dimulai dengan membuka acara yaitu dengan mengucapkan Basmalah. Setelah itu, sambutan dari dosen pendamping dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan dilanjutkan sambutan oleh kepala UPT SMP Negeri 6 Sinjai yaitu Ibu Dra. Hj. Jusni, M.Si.,
 - Pelatihan dilakukan oleh tim pengabdian diawali dengan penyampaian materi tentang media Nearpod.
 - Pendampingan berupa aktivitas mendampingi peserta dalam pelatihan media pembelajaran
- Melakukan pelatihan pengenalan aplikasi nearpod yang disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat. Materi yang disampaikan berupa teori mengenai media pembelajaran, manfaat dan fungsi, kekurangan dan kelebihan serta prosedur pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak nearpod.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini berfokus kepada tenaga pendidik UPT SMP Negeri 6 Sinjai, pelatihan ini lakukan di sekolah mitra dengan dihadiri tenaga pendidik. Kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan tujuan agar tenaga pendidik dapat meningkatkan perangkat lunak pembelajaran yang menarik serta inovatif yang berbasis E-media Nearpod.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dikemas dalam bentuk pelatihan media pembelajaran E-media nearpod. Berdasarkan Anisah training artinya aktivitas buat memberikan, menaikkan atau membuatkan keterampilan kerja, produktivitas, disiplin, perilaku dan pandangan hidup kerja dalam tingkat keterampilan serta keahlian eksklusif yang sinkron menggunakan tingkat dan kualifikasi jabatan. Di kegiatan pengabdian masyarakat ini, gambaran ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEKS) dapat diimplementasikan di UPT SMP Negeri 6 sinjai yaitu pemanfaatan perangkat lunak nearpod (Wahyudi, Nurhidayah, Sumaji, & Febriyanti, 2022). Nearpod adalah salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi siswa dengan pengajar yang cukup berbeda. Pertemuan dalam ruang virtual, dimana pendidik bisa menghasilkan sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis buat dimainkan bersama. Nearpod merupakan suatu aplikasi ruang pembelajaran dengan design yang menarik yang mempunyai diantaranya 20 fitur dalam 1 aplikasi. Beberapa fitur yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran mirip *Virtual Field Trip* yang bisa menyampaikan gambaran yang kentara terhadap suatu tempat dan dapat dicermati hingga 360, Fitur selanjutnya yaitu terdapat *Time to Climb* yang dapat mengajak peserta didik untuk mengerjakan quiz secara unik dan menarik yaitu dengan menentukan karakter mereka terlebih dahulu, dan jika menjawab dengan sahik maka karakter yang dipilih dapat memanjat lebih tinggi, hal itu dapat menarik rasa kompetitif siswa dan secara otomatis bisa meningkatkan minat belajar siswa (Inanta, Zulkhaji, & Indrayani, 2022).

Materi pelatihan tentang pengenalan aplikasi nearpod yang disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat. Materi yang disampaikan berupa teori mengenai media pembelajaran, manfaat dan fungsi, kekurangan dan kelebihan serta prosedur pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak nearpod.



Gambar 1. Tim Pengabdian Menyampaikan Teori

Selanjutnya, materi tentang cara mendaftar akun, cara penggunaan dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran. Berupa cara membuat lembar kerja dan lesson in nearpod untuk mendesain media pembelajaran.



Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan, peserta dapat menambah wawasan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi nearpod (Hartono et al., 2018).

Kesungguhan pada aplikasi aktivitas pengabdian masyarakat ini ditunjukkan dari sekolah mitra dalam setiap tahapan yang dilakukan oleh tim dedikasi. Mulai dari aktivitas awal pengabdian berupa diskusi terkait aplikasi pembelajaran yang selama ini berlangsung, observasi aktivitas, pelaksanaan pelatihan, dan pendampingan pada pengembangan penemuan pembelajaran. Sesuai yang akan terjadi evaluasi pelaksanaan disimpulkan bahwa pengembangan inovasi serupa perlu dilakukan secara intensif serta diperluas, mengingat perangkat lunak ini pula mampu digunakan pada banyak sekali mata pelajaran (Arqam, Somae, Atmojo, & Akbar, 2021).

Hasil dari pelatihan pembuatan media pembelajaran adalah pendidik dapat mengetahui cara penggunaan, langkah-langkah serta fungsi dari fitur yang terdapat didalam Nearpod. Pendidik dapat mengembangkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran. Pada akhir kegiatan pendidik di minta untuk mempraktikan cara atau langkah dalam pembuatan media pembelajaran

matematika sehingga pendidik dapat diketahui sejauh mana pemahaman tentang aplikasi nearpod.

SIMPULAN

Software *Nearpod* yaitu platform sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan antara peserta didik dengan pendidik, dimana pendidik dapat membuat sebuah presentasi yang berisi teks, gambar, video, serta kuis untuk dimainkan bersama. *Nearpod* adalah suatu perangkat lunak dengan design yang tidak membosankan yang memiliki diantaranya 20 fitur dalam 1 aplikasi. Hasil pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan pengetahuan kemampuan dan kualitas tenaga pendidik dalam mendesain bahan ajar untuk pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Alicia, H., Fardisah, T., & Muhtarisatul, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan *Nearpod* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Termodinamika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(4), 63–71.
- Aribowo, E. K., & Setianingtyas, A. F. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Microsoft® Office 365TM Bagi Pendidik di Kabupaten Klaten untuk Mewujudkan 21st Century Learning: Sebuah Langkah Awal, (November).
- Arqam, M. L., Somae, E. tauvani, Atmojo, A. M., & Akbar, T. K. (2021). Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, 2964, 1595–1600.
- Aslami, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*. *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 4, 62–74.
- Cholik, abdul cecep. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia* –, 2(6), 1–14.
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 43–47. Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Retrieved August 6, 2022, from https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/2525
- Feri, A., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Nearpod*. *IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 5, 418–426.
- Inanta, R., Zuhaji, & Indrayani. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media *Nearpod* pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- Kaswar, A. B., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 143–153.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi *Nearpod* Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Nurjannah, N., Irmayanti, I., Rahman, H., Islamiah, N., & Heriyanti, A. (2021). Microsoft Office 365 as an Alternative in Online Learning during the Covid-19 Pandemic, 1–5.
- Octaviani, W. (2021). Permainan Dakon Sebagai Media Pembelajaran Baris dan Deret (Dakon Baret), 1, 53–60.
- Oktafiani, & Mujazi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 124–134.
- Susanto, adi tri. (2021). Pengembangan E-Media *Nearpod* melalui Model Discovery untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 3498–3512.

Wahyudi, Nurhidayah, D. A., Sumaji, & Febriyanti, D. (2022). PELATIHAN PEMANFAATAN NEARPOD SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MI MUHAMMADIYAH PONOROGO. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).

Yayan, A., Sri, A. W., Unika, W., & Nizmah, S. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Jurna Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.