

Wujudkan Tangguh Belajar Melalui Inovasi Pembelajaran AKSY di Desa Pesanggaran Kabupaten Banyuwangi

By Riski Hidayaturrohkim

Wujudkan Tangguh Belajar Melalui Inovasi Pembelajaran AKSY di Desa Pesanggaran Kabupaten Banyuwangi

Riski Hidayaturrohkim¹, Eko Suwargono²

^{1,2}Universitas Jember
Email: riskihidayatur28@gmail.com¹

Abstract

COVID-19 is still a problem in the world and has an impact, especially on the education sector. The government's policy in the education sector is to allow online learning at home to prevent the spread of COVID-19. However, there are obstacles experienced by students, such as a lack of interaction with teachers so that learning motivation decreases, students feel bored, and the use of technology during learning at home is low. The Community Service Program, which was attended by Jember University students in Pesanggaran Village, Banyuwangi Regency, was presented as a solution to reduce the problems of the student learning process at home. The learning innovation implemented is AKSY (Active, Creative, Healthy, and Happy), which aims to increase students' motivation and enthusiasm for learning at home and maximize the fun learning process while still complying with the COVID-19 protocol. The methods of real-world lecture activities are participant observation, interviews, and literature studies. Through the implementation of the program, there are benefits achieved by students, namely increasing knowledge and target awareness of the implementation of the COVID-19 protocol while studying at home. Students become very happy, so that motivation and enthusiasm for learning at home increase. Students can also develop their potential and creativity.

Keywords: COVID-19; innovation learning AKSY; community service program.

Abstrak

COVID-19 masih menjadi trend permasalahan di dunia dan berdampak¹⁸ terutama pada sektor pendidikan. Kebijakan Pemerintah di bidang pendidikan adalah pembelajaran daring di rumah untuk mencegah penyebaran COVID-19. Namun terdapat kendala yang dialami siswa seperti kurangnya interaksi dengan guru sehingga motivasi belajar menurun, siswa merasa bosan, dan penggunaan teknologi selama pembelajaran di rumah rendah. KKN yang diikuti oleh mahasiswa Universitas Jember di Desa Pesanggaran Kabupaten Banyuwangi ini hadir sebagai solusi dalam mengurangi permasalahan proses belajar mahasiswa di rumah. Inovasi pembelajaran yang dilaksanakan adalah AKSY (Aktif, Kreatif, Sehat dan Bahagia) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa di rumah serta memaksimalkan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap mematuhi protokol COVID-19. Metode kegiatan kuliah kerja nyata adalah observasi partisipan, wawancara, dan studi literatur. Melalui pelaksanaan program tersebut terdapat manfaat yang dicapai siswa yaitu bertambahnya pengetahuan dan kesadaran sasaran dalam penerapan protokol COVID-19 selama belajar di rumah, siswa menjadi sangat senang sehingga motivasi dan semangat belajar di rumah meningkat. Siswa juga dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya.

Kata Kunci: COVID-19; inovasi pembelajaran aksy; kuliah kerja nyata.

Artikel diterima: 24 Juli 2022

direvisi: 20 September 2022

disetujui: 22 September 2022



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

Pendahuluan

COVID-19 tetap menjadi epidemi global dan mempengaruhi semua sektor. COVID-19 merupakan jenis penyakit baru yang menyerang sistem pernapasan dan belum pernah teridentifikasi pada manusia. COVID-19 pertama kali dilaporkan di Wuhan, China pada 31 Desember 2019. Secara umum, tanda dan gejala COVID-19 adalah gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

Dalam bidang pendidikan melalui Kemendikbud RI mengeluarkan surat edaran tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan di masa pandemi COVID-19 diinformasikan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan mencegah penyebaran COVID-19 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Kebijakan tersebut tentunya dipatuhi oleh berbagai wilayah di Indonesia. Banyuwangi dengan status zona oranye tetap mempertahankan kebijakan *Study From Home*, sehingga seluruh siswa melaksanakan proses pembelajaran secara daring di desanya masing-masing dengan tetap menjalan protokol yang ada.

Dampak tersebut tentu juga dirasakan oleh sektor pendidikan di desa Pesanggaran. Desa Pesanggaran memiliki luas wilayah 2,63 km² dan kepadatan penduduk 5.506,08 jiwa/km² yang terletak di ujung paling selatan prefektur Banyuwangi yang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia. Sebagian besar mata pencaharian masyarakat adalah dari petani. Dalam hal akses pendidikan, desa ini memiliki banyak sekolah setingkat PAUD, TK, SD, SMP dan SMA. Beberapa SD yang bisa ditemui adalah SD 2 Pesanggaran, SD 1 Pesanggaran dan SD 5 Pesanggaran. Dalam situasi pandemi COVID-19, desa telah mengambil langkah nyata

untuk mencegah dan tanggap menghadapi COVID-19. Pihak desa telah mendirikan posko deteksi dini gejala COVID dan penyemprotan disinfektan per RT.

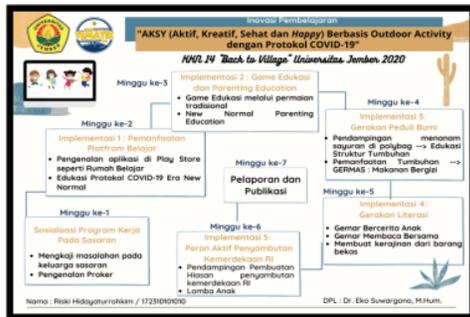
Sarana dan prasarana pendidikan yang sudah memadai di desa Pesanggaran menyebabkan mudahnya akses pendidikan bagi masyarakat. Namun dengan situasi pandemi ini mengakibatkan akses pembelajaran di sekolah di tutup digantikan dengan belajar daring di rumah. Seluruh siswa dan orang tua diharapkan dapat memaksimalkan waktu belajar di rumah. Terdapat beberapa kendala yang ditemui selama siswa belajar di rumah seperti tugas yang diberikan pada siswa terlalu banyak, daya serap selama proses pembelajaran menurun. Hal tersebut sejalan riset Selvaraj et al. (2021) sebanyak 92,1 % siswa percaya interaksi siswa dan guru langsung sangat penting untuk meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, siswa kurang mengoptimalkan pemanfaatan teknologi selama pembelajaran, fasilitas jaringan internet masih kurang serta resiko terjadinya gangguan kesehatan mental sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa di rumah.

Kegiatan KKN Universitas Jember tahun 2020 dengan tema *Back to Village*, menjadi solusi untuk mengurangi permasalahan yang ada di masa pandemi COVID-19. Salah satu program yang diikuti oleh penulis yaitu inovasi pendukung pembelajaran anak sekolah saat pandemi COVID-19 di desa Pesanggaran. Program yang ditawarkan yaitu Inovasi pembelajaran dengan konsep AKSY (Aktif, Kreatif, Sehat dan Happy). Pembelajaran berbasis sehat menggunakan penekanan penerapan protokol kesehatan dengan tujuan agar siswa mendapatkan edukasi yang tepat dan bisa mencegah penularan COVID-19 (Supono & Tambunan, 2021). Dengan demikian diharapkan partisipan dapat memaksimalkan proses pembelajaran di rumah yang menyenangkan dengan tetap mematuhi protokol COVID-19.

Metode Pelaksanaan

Metode penyelenggaraan kegiatan Kuliah Kerja Nyata dengan tema *Back to Village* yaitu observasi partisipan, wawancara dan studi literatur dengan tetap menerapkan protokol COVID-19. Observasi partisipan disebut juga dengan pengamatan menggunakan seluruh panca indra (Maimunah, 2016). Setiap kelompok KKN terdiri dari 15 mahasiswa dengan fokus menjalankan program di wilayahnya masing masing, Penulis dalam hal ini menjalankan program kerja di wilayah RT 4 RW 4 desa Pesanggaran dengan tematik inovasi pendukung pembelajaran anak sekolah saat pandemi COVID-19 dengan dosen pembimbing lapangan Dr. Eko Suwargono, M.Hum. Kegiatan penerjunan, pendampingan setiap satu minggu sekali dan penarikan mahasiswa dilakukan secara *online via zoom meeting*.

Partisipan yang terlibat yaitu siswa SD dengan jumlah 8 peserta dengan kriteria kelas 1 sampai 6 yang bersedia mengikuti secara kooperatif di lingkungan RT 4 RW 4 Desa Pesanggaran. Mahasiswa secara langsung mencatat informasi selama kegiatan berlangsung meliputi minggu pertama yaitu mengkaji gambaran umum desa, mengkaji kendala permasalahan proses pembelajaran selama di rumah pada sasaran, hingga minggu keenam yaitu pembelajaran pembuatan prakarya dari barang bekas berbasis ramah lingkungan dan lomba anak sehat untuk evaluasi cuci tangan 6 langkah pada sasaran.



Gambar 1. Road Map Proker KKN

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan atas kebenarannya (Maimunah, 2016). Metode wawancara digunakan untuk menggali informasi kondisi desa melalui Kepala Desa Pesanggaran, mengkaji permasalahan selama *study from home* pada sasaran, serta evaluasi subjektif pada sasaran. Metode studi literature digunakan untuk penuluran teori dan materi yang disesuaikan dengan topik bahasan untuk mendukung solusi yang ditawarkan oleh penulis (Radita, 2019).

Hasil Dan Pembahasan

Program Kuliah Kerja Nyata Universitas Jember 2020 Periode 2 dengan tema "*Back to Village*" diselenggarakan pada tanggal 1 Juli 2020 sampai 14 Agustus 2020. Tematik yang dipilih oleh penulis yaitu Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Pandemi COVID-19 berlokasi di desa Pesanggaran, kecamatan Pesanggaran kabupaten Banyuwangi. Program KKN yang diimplementasikan yaitu inovasi pembelajaran siswa dengan konsep AKSY (Aktif, Kreatif, Sehat dan *Happy*). Program tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi selama belajar di rumah selama masa pandemi COVID-19 yang dikemas dengan pembelajaran yang menyenangkan serta mematuhi protokol COVID-19.

Penerapan konsep pembelajaran aktif selama kegiatan KKN yaitu fasilitator menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat berperan aktif untuk bertanya, menanyakan dan mengemukakan gagasan atau berargumentasi dalam proses pembelajaran. *Active learning* adalah proses belajar dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga termotivasi untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan (Hidayat, 2012).

Penerapan pembelajaran kreatif selama kegiatan KKN, fasilitator bertugas memberikan stimulus imajinasi agar tercipta kreatifitas siswa. Kreatifitas pada siswa dapat diwujudkan bagaimana siswa memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban serta menerapkannya dalam pemecahan masalah (Hidayat, 2012).

Konsep pembelajaran sehat dalam penerapannya, kegiatan pembelajaran harus menekankan prinsip keselamatan. Dengan situasi pandemi saat ini maka kegiatan pembelajaran ditekankan pada protokol COVID-19 serta kesiapan siswa dalam menghadapi era *New Normal*. Pembelajaran dengan konsep *happy* dimaksudkan supaya dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan energi dan meningkatnya motivasi semangat untuk terus belajar dan ini menjadi hal penting; terus diterapkan selama belajar di rumah. Pembelajaran yang menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana kegembiraan tetapi berkaitan dengan bangkitnya minat, adanya partisipasi penuh, serta tercipta makna, pemahaman dan nilai yang membahagiakan pada seorang pembelajar (Hidayat, 2012). Penerapan selama program KKN yaitu mengaplikasikan pembelajaran melalui *Game Education*.

Pelaksanaan program KKN dimulai pada minggu pertama dimana mahasiswa melakukan pendekatan pada pihak pemegang kebijakan atau pihak yang akan dijadikan mitra selama kegiatan. Mahasiswa melakukan perijinan, serta menggali informasi gambaran umum lokasi desa Pesanggaran melalui wawancara langsung dengan Bapak Sukimo selaku Kepala Desa dan mengkaji permasalahan selama diterapkannya *study from home* pada sasaran.

Tahapan pelaksanaan program minggu kedua yaitu edukasi penerapan protokol COVID-19 selama belajar di rumah. Siswa diberikan pengetahuan tentang konsep COVID 19, cara penularan, cara pencegahan melalui mempraktekkan cuci tangan 6 langkah, cara pemakaian masker yang benar, materi *physical distancing* serta pengenalan pembelajaran daring. Cara penyampaian materi juga diselingi dengan menyanyi untuk menghafal cara urutan cuci tangan 6 langkah sehingga memudahkan pemahaman siswa. Selain itu siswa juga dikenalkan dengan pemanfaatan platform pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar di rumah. Siswa diberikan tutorial dan pendampingan dalam mengakses aplikasi pembelajaran seperti “Rumah Belajar dan Kahoot” sehingga siswa dapat menikmati fitur-fitur menarik selama belajar di rumah. Siswa diharapkan dapat mengoperasikan aplikasi tersebut dan mengimplementasikannya selama proses pembelajaran di rumah.



Gambar 2. Edukasi penerapan protokol COVID-19 selama belajar di rumah dan pengoptimalan platform pembelajaran “Rumah Belajar dan kahoot”

Kegiatan Minggu ketiga yaitu melakukan *parenting education* dan pembelajaran melalui Game Edukasi. *Parenting education* program pendidikan orang tua terkait pola asuh anak. Dalam hal ini topik yang diangkat adalah peran orang tua dalam kesiapan anak menghadapi era *New Normal*. Melalui kegiatan ini pengetahuan orang tua diharapkan meningkat dan meningkatkan kesadaran untuk terus mematuhi protokol COVID-19. Kegiatan yang kedua yaitu pembelajaran melalui game edukasi, game edukasi dipilih sebagai solusi untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa selama masa belajar di rumah. Permainan yang dipilih adalah *smart puzzle* dan permainan tradisional ingklik. Siswa dapat merangkai *puzzle* yang telah disediakan gambar *puzzle* disesuaikan dengan materi tema siswa sehingga memudahkan pemahaman. Permainan tradisional ingklik juga digunakan sebagai media pembelajaran siswa dapat menjawab pernyataan soal yang disediakan oleh fasilitator, hal ini bisa digunakan untuk evaluasi pemahaman materi per sub tema.

Kegiatan minggu keempat yaitu menerapkan pembelajaran melalui gerakan literasi 1 yakni kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Siswa dapat menggambar sesuai dengan tema yang dipilih. Siswa dapat melakukan observasi fenomena yang terjadi pada saat pandemi COVID-19 sehingga siswa dapat mengenali dan memahami objek yang digambar. Dalam segi kesehatan aktivitas menggambar di masa pandemi juga dapat bermanfaat untuk terapi bermain sehingga mengurangi gangguan kesehatan mental di masa pandemi ini seperti kecemasan dan yang lainnya. Kemudian kegiatan yang dilakukan yaitu pembelajaran melalui gerakan peduli bumi, dimana siswa dapat mengenali jenis dan struktur tumbuhan di alam terbuka dengan melakukan

pengamatan objek secara langsung sehingga memudahkan pemahaman siswa dan juga menyenangkan. Secara nyata siswa dapat mengamati perbedaan tumbuhan dikotil dan monokotil melalui pengamatan langsung tumbuhan di sekitar rumah. Pemahaman materi struktur tumbuhan menjadi mudah di serap siswa karena diaplikasikan dengan kegiatan menanam sayuran sebagai bentuk cara kita dalam menjaga kelestarian lingkungan.



Gambar 3. Pembelajaran melalui gerakan peduli bumi

Kegiatan yang dilaksanakan pada minggu kelima yaitu pembelajaran siswa melalui gerakan literasi 2 dengan menerapkan gemar membaca. Gemar membaca menjadi penting ditekankan pada masa pandemi ini. Selama pembelajaran di rumah siswa harus memaksimalkan proses pembelajarannya. Terdapat kelebihan selama belajar di rumah siswa bisa memiliki waktu lebih banyak untuk mengeksplorasi materi. Melalui kegiatan gemar membaca diharapkan siswa dapat menumbuhkan motivasi dalam membaca buku di rumah, tidak hanya buku materi tetapi buku bacaan yang lainnya juga

direkomendasikan. Kegiatan selanjutnya adalah edukasi pemenuhan gizi seimbang di masa pandemi dengan metode “Isi Piringku”. Siswa dikenalkan untuk selalu makan makanan bergizi setiap hari. Siswa dapat mengetahui apa yang dimaksud makanan bergizi beserta fungsi dari masing masing zat gizi. Hal yang harus diperhatikan siswa dalam kegiatan ini harus mampu menyajikan takaran makan makanan seimbang dalam satu porsi yang biasa dikenal dengan metode isi piringku. Banyak sekali manfaat selama kita selalu makan makanan bergizi apalagi di masa pandemi ini, asupan nutrisi yang terpenuhi menjadi pertahanan tubuh kita terhadap virus serta meningkatkan sistem kekebalan tubuh.

Aktivitas di minggu keenam yaitu pembelajaran siswa melalui pembuatan prakarya dari barang bekas berbasis ramah lingkungan. Siswa dapat memahami ¹⁷a menjaga lingkungan melalui kegiatan **daur ulang sampah menjadi barang yang bermanfaat dan bernilai**. Siswa juga dapat mengasah kemampuan ketrampilan melalui pembuatan tempat pensil dengan hiasan sesuai dengan kreativitas masing-masing. Sebelum pembelajaran siswa diberikan permasalahan terkait pencemaran lingkungan dan siswa harus memberikan gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut, sehingga siswa dilibatkan dalam proses diskusi dan berpikir kritis. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi mencakup mereview cara penerapan cuci tangan pada siswa sebagai bentuk penilaian kecakapan siswa dalam melaksanakan protokol COVID-19 dan evaluasi kegiatan dalam minggu kedua sampai keenam dapat dilakukan dengan pengisian kuesioner melalui google form yang berisi pernyataan dalam mengukur tingkat keberhasilan program. Pada minggu yang ketujuh mahasiswa melakukan pelaporan dan publikasi artikel ilmiah sesuai ketentuan.



Gambar 4. Kegiatan evaluasi siswa mempraktekkan cuci tangan 6 langkah dengan sabun

Penutup

Simpulan

Kegiatan KKN *Back to Village* Universitas Jember Periode 2 tahun 2020 berlangsung selama tujuh minggu dengan program inovasi yang diterapkan yaitu Pembelajaran berbasis AKSY (Akif, Kreatif, Sehat dan Happy) dengan capaian manfaat Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa di Desa Pesanggaran Kecamatan Pesanggaran yaitu meningkatnya pengetahuan dan kesadaran sasaran terhadap penerapan protokol COVID-19 selama belajar di rumah, keterlibatan siswa dalam serangkaian kegiatan KKN menjadikan siswa sangat senang, motivasi dan semangat belajar siswa selama di rumah meningkat. selama mengikuti kegiatan siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya.

Saran

Diharapkan inovasi pembelajaran AKSY ini dapat dilakukan secara berkelanjutan dan dapat dijadikan sebagai referensi intervensi dalam mewujudkan tangguh belajar pada siswa di desa Pesanggaran Banyuwangi. Bagi siswa diharapkan dapat mengimplementasikan inovasi pembelajaran dengan AKSY dengan pemantauan orang tua ¹⁵ama di rumah untuk mempertahankan motivasi belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis ucapkan kepada

instansi Universitas Jember, pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UNEJ yang telah memberikan fasilitas informasi dan regulasi terkait berjalannya program Kuliah Kerja Nyata Back to Village UNEJ, seluruh sasaran dalam kegiatan ini yang terlibat terimakasih atas partisipasinya, dan seluruh pihak – pihak yang terlibat dan membantu berjalannya kegiatan KKN selama 7 minggu berlangsung.

Daftar Pustaka

Hidayat Ara. (2012). Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). *An-Nur*, 4(1), 39–50.

Kementerian Kesehatan RI. (2020). Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). SE Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus. Jakarta: Kemendikbud RI

Maimunah. (2016). *Wacana Keagamaan dan Perilaku Sosial Masyarakat Melayu Perantauan di Palembang*. Duta Media Publishing.

Radita, G. (2019). *Riset Kualitatif Public Relations*. CV Jakad Publishing.

Selvaraj, A., Radhin, V., KA, N., Benson, N., & Mathew, A. J. (2021). Effect of pandemic based online education on teaching and learning system. *International Journal of Educational Development*, 85(June), 102444. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102444>

Supono, T., & Tambunan, W. (2021). Kesiapan Penerapan Protokol Kesehatan Di Lingkungan Sekolah Dasar Pangudi Luhur Jakarta Selatan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2),

57–65.

<https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.326>

9

Wujudkan Tangguh Belajar Melalui Inovasi Pembelajaran AKSY di Desa Pesanggaran Kabupaten Banyuwangi

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.uniska-kediri.ac.id Internet	68 words — 3%
2	id.scribd.com Internet	39 words — 1%
3	jurnal.umpwr.ac.id Internet	31 words — 1%
4	Rina Sri Lestari, Akhmad Nayazik, Lenny Kurniati. "Development of Mathematics Teaching Materials Based on Realistic Mathematics Education Using Tri-N on Linear Equation System Material", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2021 Crossref	26 words — 1%
5	www.kompasiana.com Internet	21 words — 1%
6	jurnal.ubl.ac.id Internet	19 words — 1%
7	www.indonesiana.id Internet	17 words — 1%
8	a-research.upi.edu Internet	14 words — 1%

9	repository.radenintan.ac.id Internet	12 words — < 1%
10	www.coursehero.com Internet	12 words — < 1%
11	Dspace.Uii.Ac.Id Internet	11 words — < 1%
12	sdunej.id Internet	11 words — < 1%
13	ejournal.uki.ac.id Internet	10 words — < 1%
14	123dok.com Internet	9 words — < 1%
15	Mahfuzah Saniah, Neli Adriyanti. "HUBUNGAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA", TANJAK: Journal of Education and Teaching, 2020 Crossref	9 words — < 1%
16	e-journal.unmas.ac.id Internet	9 words — < 1%
17	es.scribd.com Internet	9 words — < 1%
18	journal.iaincurup.ac.id Internet	9 words — < 1%
19	journal.trunojoyo.ac.id Internet	9 words — < 1%

20 Internet 9 words — < 1%

21 journal.umg.ac.id Internet 8 words — < 1%

22 www.muslimedianews.com Internet 8 words — < 1%

23 Hamidsyukrie ZM, Masyhuri Masyhuri, Deni Sutisna, Nursaptini Nursaptini, Nurlaili Handayani. "PELATIHAN PEMBUATAN KUIS EDUKATIF SEBAGAI PENUNJANG PENGUASAAN PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU SMP DI KECAMATAN NARMADA DAN LINGSAR LOMBOK BARAT NUSA TENGGARA BARAT", SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2021
Crossref 6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF