

## Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital

| Diterima: 03 Nopember 2024 | Direview: 20 Desember 2024 | Disetujui: 06 Februari 2025 |

**Johan Setiawan\*<sup>1</sup>, Elis Setiawati<sup>2</sup>, Umi Hartati<sup>3</sup>, Bahtiar Afwan<sup>4</sup>, Nurfayatur  
Khasanah<sup>5</sup>**

Universitas Muhammadiyah Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara, 34111, Lampung, Indonesia

E-mail: [johansetiawan767@gmail.com](mailto:johansetiawan767@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian dan menulis karya ilmiah adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan apabila guru ingin mempunyai kompetensi yang baik. Namun demikian, kegiatan semacam ini jarang dilakukan oleh kalangan guru. Hal ini berkaitan dengan di satu sisi kemungkinan kurangnya alokasi anggaran dana penelitian yang disediakan bagi para guru. Di sisi lain, rutinitas kegiatan mengajar dan penyelesaian tugas-tugas administrasi yang harus dipenuhi oleh para guru yang tampaknya juga menghambat kreativitas para guru dalam bidang Teknologi. Tujuan dari pengabdian ini yaitu: (1) Memberikan konsep dan wawasan keilmuan terkait dengan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital. (2) Memberikan dorongan, ajakan, menyemangati, dan menunjukkan jalan bagaimana skill pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari Pra Kegiatan, Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Utama, Kegiatan Pendampingan, dan Kegiatan Evaluasi. Hasil dari pengabdian ini adalah tercapainya target program berupa transfer ilmu secara teori dan praktik dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital bagi guru MGMP Sejarah SMA Se-Lampung Timur.

**Kata kunci:** workshop, pengembangan media, digital, guru sejarah.

### ABSTRACT

*Research and writing scientific papers are parts that cannot be separated if teachers want to have good competence. However, teachers rarely carry out this kind of activity. This is related to one side the possibility of unavailability of research funding budget allocations provided for teachers. On the other hand, the routine of teaching activities and completing administrative tasks that must be fulfilled by teachers also seems to hinder teachers' creativity in the field of technology. The objectives of this service are: (1) Providing scientific concepts and insights related to the development of digital-based history learning media. (2) Providing encouragement, invitations, encouragement, and showing the way to develop digital-based history learning media skills. The method for implementing this activity consists of Pre-Activities, Preliminary Activities, Main Activities, Supporting Activities, and Evaluation Activities. The result of this service is the achievement of the program target in the form of theoretical and practical knowledge transfer in the development of digital-based history learning media for High School History MGMP teachers throughout East Lampung.*

**Keywords:** workshop, media development, digital, history teacher.

### PENDAHULUAN

Guru adalah bagian dari masyarakat ilmiah yang dituntut untuk selalu mengembangkan keilmuan dan menyuarakan kebenaran. Di pundak gurulah tanggung jawab untuk mencerdaskan sejuta anak manusia Indonesia sebagai generasi penerus pengurus bangsa.

Tentu saja guru yang dapat menjadi inspirator bagi anak didiknya akan membawa harapan bagi kemajuan bangsa (Henriksen et al., 2020; Kawuryan et al., 2021). Untuk itu, kompetensi baik dalam bidang inovasi pembelajaran, kemampuan keilmuan, atau skill yang lainnya harus dimiliki guru (Krismiyati, 2017; Sani, 2015). Tentu saja, yang semacam itu harus dimiliki oleh guru yang berjiwa pejuang, ulet, dan tekun yang semata-mata untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis digital adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan apabila guru ingin mempunyai kompetensi yang baik (I Putu Arya Dharmayasa, Made Aristia Prayudi, 2021). Namun demikian, kegiatan semacam ini jarang dilakukan oleh kalangan guru. Hal ini berkaitan dengan di satu sisi kemungkinan kurangnya alokasi anggaran dana yang disediakan bagi para guru. Di sisi lain, rutinitas kegiatan mengajar dan penyelesaian tugas-tugas administrasi yang harus dipenuhi oleh para guru yang tampaknya juga menghambat kreativitas para guru dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Workshop ini bertujuan untuk mendukung para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran sejarah. Dalam era di mana teknologi semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan, pendidikan tidak terkecuali. Penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran sejarah menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam workshop ini, peserta akan diajak untuk memahami betapa pentingnya memanfaatkan alat-alat digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan zaman sekarang. Perkembangan teknologi telah membuka pintu untuk metode-metode pembelajaran yang lebih interaktif, yang dapat membantu siswa mengaitkan pelajaran sejarah dengan konteks masa kini.

Melalui diskusi, peserta workshop akan belajar tentang berbagai platform dan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat konten sejarah yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Kami juga akan membahas strategi untuk mengatasi tantangan-tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengadopsi teknologi digital, serta cara mengukur efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan akan keterampilan digital di era digital ini, workshop ini dirancang untuk memberikan wawasan yang mendalam dan keterampilan praktis kepada peserta agar mereka dapat secara efektif mengintegrasikan media

pembelajaran berbasis digital ke dalam kurikulum sejarah mereka (Sari et al., 2019). Semoga workshop ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat dalam mempersiapkan pendidik untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan (Noorjannah, 2014).

Untuk itu, pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan pada kesempatan ini adalah dalam rangka mengajak, mendukung, menyemangati, dan menambah wawasan pengetahuan pengembangan media pembelajaran sejarah para Guru Sejarah tingkat SMA/MA/SMK (Lisadwati et al., 2022).

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini dilaksanakan bekerjasama dengan MGMP Guru Sejarah Kabupaten Lampung Timur. Target peserta adalah para guru sejarah SMA/MA/SMK Kabupaten Lampung Timur. Tempat pelaksanaan kegiatan di Laboratorium Pendidikan Sejarah, yang berlangsung selama 1 tahun dari bulan Agustus 2023 hingga Juli 2024.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- (1) Pra Kegiatan, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) TIM PKM melakukan koordinasi dengan pihak mitra yaitu MGMP Guru Sejarah tingkat SMA/MA/SMK di Lampung Timur, (b) menentukan waktu dan tempat pelaksanaan.
- (2) Kegiatan Pendahuluan, langkah-langkah yang dilakukan yaitu: (a) observasi lanjutan untuk mendata guru-guru yang ikut dalam kegiatan pengabdian, (b) mengidentifikasi dan membantu mempersiapkan bahan-bahan dan perlengkapan untuk persiapan acara.
- (3) Kegiatan Utama, sebagai kegiatan utama yaitu: (a) menyelenggarakan program workshop terlebih dahulu berkoordinasi dengan pihak pimpinan MGMP guru sejarah dan (b) memberikan materi tentang workshop pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital kepada guru sejarah yang menjadi peserta kegiatan.
- (4) Kegiatan Pendampingan, kegiatan pendampingan dilakukan dengan membantu guru dalam pengembangan media pembelajaran.
- (5) Kegiatan Evaluasi, dilakukan oleh tim PKM bertujuan untuk melihat apakah program yang telah dilaksanakan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait dengan pengembangan media pembelajaran bagi guru. Dalam evaluasi ini juga akan dikaji hal-hal yang masih menjadi kendala serta kekurangan-kekurangan yang tampak dalam pelaksanaan program. Waktu pelaksanaan evaluasi akan dilakukan satu minggu setelah pelaksanaan program (sesuai dengan jadwal yang telah disusun tim

PKM) dengan melibatkan seluruh peserta dan MGMP Guru Sejarah SMA/MA/SMK Lampung Timur.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

### HASIL PELAKSANAAN PKM

Pelaksanaan kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital ini secara umum telah sesuai dengan target tim pengabdian, mulai dari jumlah peserta, hasil yang diharapkan, dan evaluasi yang berjalan dengan lancar, walaupun ada berbagai hambatan, misalnya, berkaitan dengan penentuan waktu workshop yang tepat. Namun, akhirnya semua itu dapat dipecahkan dengan baik berkat kerja sama semua pihak yang mendukung terselenggaranya kegiatan ini.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari 10 guru mata pelajaran Sejarah SMA/MA/SMK Se-Kabupaten Lampung Timur. Setelah dilakukan observasi dan menerima saran dari Ketua MGMP Mata Pelajaran Sejarah, maka kegiatan ini dilakukan dengan empat kali penyampaian materi, yaitu materi *pertama* berkaitan dengan Pengantar Media Pembelajaran Canva, *kedua* tentang Aplikasi Slido, dan *ketiga* tentang Media Pembelajaran Berbasis Animasi melalui Canva, *Keempat* gamifikasi, virtual reality dan augmented reality, Pertemuan yang dapat diartikan sebagai workshop para guru MGMP Sejarah SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 Juli 2024.

Tim pengabdian berjumlah 4 dosen yang masing-masing mempunyai peran sendiri-sendiri. Peran dosen adalah sebagai pemateri workshop, di samping itu, masing-masing pemateri juga siap membantu melakukan pendampingan atau pembimbingan seandainya para guru meminta dan membutuhkan.

#### 1. Penyampaian Materi Pertama

Penyampaian materi pertama mengenai Pengantar Media Pembelajaran & Canva yang di sampaikan oleh ibu Dra. Elis Setiawati, M.Pd. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memiliki peran yang semakin penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media pembelajaran tidak hanya membantu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan berkesan tetapi juga mendukung siswa dalam memahami konten pembelajaran secara lebih mendalam.

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang intuitif, yang memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah, termasuk presentasi, poster, infografis, dan banyak lagi. Keunggulan Canva terletak pada antarmuka yang user-friendly dan beragam template serta elemen desain yang siap pakai. Hal ini memungkinkan pengguna, termasuk pendidik, untuk dengan cepat membuat materi pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis yang mendalam.

Dalam konteks pendidikan sejarah, Canva dapat digunakan untuk membuat: (1) Presentasi Interaktif: Dengan fitur animasi dan desain yang menarik, Canva membantu dalam menciptakan presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga memikat perhatian siswa. (2) Infografis Edukatif: Infografis dapat digunakan untuk menggambarkan data historis, rangkaian peristiwa, atau konsep sejarah yang kompleks secara visual dan mudah dipahami. (3) Poster Pendidikan: Poster dapat digunakan untuk menyoroti tokoh-tokoh sejarah, peristiwa penting, atau tema-tema sejarah tertentu dengan tata letak dan gambar yang menarik. (4) Materi Bacaan: Canva dapat digunakan untuk merancang materi bacaan yang menarik, dengan memadukan teks, gambar, dan elemen visual lainnya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah

## **2. Penyampaian Materi Kedua**

Penyampaian materi kedua ini mengenai Aplikasi Slido yang disampaikan oleh Bapak Bahtiar Afwan, M.Pd. Slido adalah sebuah aplikasi yang dapat sangat bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran sejarah. Aplikasi ini khususnya berguna dalam menciptakan interaksi antara pendidik dan siswa, serta memfasilitasi diskusi dan evaluasi dalam konteks pembelajaran sejarah.

Berikut adalah beberapa cara penggunaan Slido dalam pengembangan media pembelajaran sejarah: (1) Pertanyaan dan Jawaban Interaktif: Pendidik dapat menggunakan Slido untuk mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang topik sejarah yang sedang dipelajari. Siswa dapat menjawab melalui perangkat mereka sendiri, dan hasilnya dapat ditampilkan secara langsung di layar, memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut. (2) Sesi Tanya Jawab: Slido memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan secara anonim atau dengan nama mereka sendiri. Hal ini

membantu dalam menciptakan lingkungan yang inklusif di mana setiap siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam diskusi tentang topik sejarah. (3) Jajak Pendapat atau Abstain: Penggunaan jajak pendapat atau opsi "abstain" di Slido memungkinkan pendidik untuk mengukur tingkat persetujuan atau pendapat siswa tentang berbagai topik sejarah atau isu yang sedang dibahas dalam pembelajaran.



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi Mengenai Aplikasi Slido

(4) Sesi Brainstorming: Slido dapat digunakan untuk melakukan sesi brainstorming bersama siswa tentang berbagai aspek dari periode sejarah tertentu, peristiwa penting, atau tokoh sejarah. Ini membantu dalam memunculkan ide-ide baru dan perspektif yang beragam dari siswa. (5) Evaluasi Formatif: Pendidik dapat menggunakan fitur Slido untuk memberikan kuis singkat atau pertanyaan evaluasi selama atau setelah pelajaran sejarah. Ini membantu dalam memonitor pemahaman siswa secara real-time dan menyesuaikan pendekatan pengajaran jika diperlukan. (6) Feedback dan Refleksi: Setelah sesi pembelajaran selesai, Slido dapat digunakan untuk meminta umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka selama pembelajaran sejarah. Hal ini membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Dengan memanfaatkan Slido secara efektif, pendidik dapat meningkatkan interaktivitas, keterlibatan siswa, dan pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Aplikasi ini juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan reflektif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

### 3. Penyampaian Materi Ketiga

Penyampaian materi ketiga disampaikan oleh Ibu Umi Hartati, M.Pd mengenai Media Pembelajaran Berbasis Animasi melalui Canva. Materi media pembelajaran sejarah berbasis animasi yang dibuat menggunakan Canva dapat mencakup berbagai elemen untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap topik sejarah. Berikut ini adalah contoh materi yang di kembangkan: (1) Peta Interaktif Peradaban Kuno: animasi peta interaktif yang menampilkan peradaban kuno seperti Mesir, Yunani Kuno, atau Romawi. Animasi ini dapat memperlihatkan perkembangan wilayah, pusat-pusat kekuasaan, dan perjalanan perdagangan yang mempengaruhi perkembangan peradaban tersebut.



Gambar 2. Proses Penyampaian Materi Mengenai Media Pembelajaran Berbasis Animasi

(2) Biografi Tokoh Sejarah: biografi tokoh-tokoh sejarah yang berperan penting dalam suatu periode sejarah. Misalnya, animasikan kehidupan Aleksander Agung atau Julius Caesar dengan menggambarkan peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan mereka. (3) Ilustrasi Peristiwa Bersejarah: animasi yang menggambarkan peristiwa bersejarah seperti Pertempuran Thermopylae, Pemilihan Kaisar Romawi, atau Perjanjian Versailles. Animasi ini dapat membantu siswa memvisualisasikan kronologi peristiwa dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasilnya.

Setiap materi animasi yang di buat menggunakan Canva harus didesain dengan mempertimbangkan kejelasan informasi, kohesi visual, dan daya tarik untuk siswa. Menggunakan elemen-elemen animasi dengan bijak sehingga tidak mengganggu pemahaman

siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi melalui Canva dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran sejarah di kelas.

#### **4. Penyampaian Materi Keempat**

Penyampaian materi ketiga disampaikan oleh Bapak Dr. Johan Setiawan, M.Pd mengenai Gamifikasi, Virtual Reality, dan Augmented Reality. Media pembelajaran sejarah yang berbasis gamifikasi, virtual reality (VR), dan augmented reality (AR) dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendalam bagi siswa. Berikut adalah contoh bagaimana ketiga teknologi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah: (1) Gamifikasi: Penggunaan Poin dan Reward: Siswa dapat mendapatkan poin atau reward berdasarkan pencapaian dalam menjawab kuis sejarah, menyelesaikan misi terkait sejarah, atau berkontribusi dalam diskusi online tentang topik sejarah. (2) Virtual Reality (VR): Simulasi Situs Bersejarah: Siswa dapat "mengunjungi" situs-situs bersejarah seperti Piramida Giza, Kota Roma kuno, atau Benteng Great Wall China dalam lingkungan VR. Mereka dapat menjelajahi lingkungan tersebut, melihat struktur bangunan, dan memahami kehidupan sehari-hari masyarakat pada masa itu. (3) Augmented Reality (AR): Penambahan Informasi Interaktif: Siswa dapat menggunakan perangkat AR untuk melihat tambahan informasi sejarah saat mereka mengarahkan perangkat mereka ke sebuah lokasi atau objek tertentu. Misalnya, mereka dapat melihat papan informasi virtual yang menjelaskan sejarah di museum atau situs bersejarah. Visualisasi Objek Bersejarah: AR dapat digunakan untuk menampilkan objek bersejarah seperti senjata kuno, artefak, atau dokumen bersejarah dalam lingkungan fisik mereka sendiri, memberikan konteks tambahan dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.



Gambar 3. Proses Penyampaian Materi Mengenai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi, VR, AR

Integrasi teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis, seperti pemecahan masalah, pemahaman konseptual, dan penghargaan terhadap konteks sejarah. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta mempertimbangkan kebutuhan dan kesiapan siswa dalam menghadapi teknologi canggih ini.

### **PEMBAHASAN DAN DAMPAK PELAKSANAAN KEGIATAN PKM**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian telah mendapatkan respon yang positif dari peserta. Sejak pertama kali program ini dibicarakan dengan para pengurus MGMP Guru Sejarah SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur, antusiasme sangat terasa, dan koordinasi telah dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan waktu yang pas kapan pelaksanaan kegiatan ini akan dimulai. Kesulitan yang timbul dalam pelaksanaan PkM ini tidak lain adalah mensinkronkan antara jadwal para peserta dengan jadwal tim pengabdian. Setelah melakukan koordinasi berulang kali akhirnya kegiatan ini bisa dilaksanakan dan berjalan dengan lancar.

Dari beberapa kesan dan masukan dari peserta, umumnya mereka merasa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, metode yang digunakan dalam pelatihan ini tidak

memforsir mereka untuk langsung bisa menguasai materi pelatihan dan terkesan santai. Bahkan mereka berharap kegiatan semacam ini tidak hanya sekali saja dilakukan. Mereka sadar bahwa SDM yang dimiliki sangat terbatas sehingga membutuhkan bimbingan yang berkelanjutan. Memperhatikan respon yang demikian, tim pengabdian pun langsung menanggapi dan memberi penjelasan pada mereka, bahwa memang dalam program ini kita juga melakukan pendampingan.



Gambar 4. Dokumentasi Foto Bersama setelah Berakhirnya Kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis Digital

Pada intinya pelaksanaan pelatihan ini berjalan dengan baik dan lancar, *follow up* dari kegiatan ini nantinya diharapkan peserta workshop untuk terus mencoba mengembangkan kreativitasnya dalam pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat dipetik manfaatnya. Dengan demikian, kegiatan ini berdampak pada guru mampu meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan yang baik.

## SIMPULAN

Kegiatan ini nantinya diharapkan peserta workshop untuk terus mencoba mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat dipetik manfaatnya. Dengan demikian, kegiatan ini berdampak pada guru mampu meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis digital.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan PkM ini yaitu: (1) Guru-guru MGMP Sejarah SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur telah memahami urgensinya pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital, dan (2) Para guru SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur telah memahami bagaimana menggunakan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran seperti melalui canva. Dengan demikian, aktualisasi dari kegiatan PkM ini yaitu para guru MGMP Sejarah mampu meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman yang baik terhadap kompetensi mitra dalam menunjang karir mereka sebagai guru yang professional

## DAFTAR PUSTAKA

- Henriksen, D., Richardson, C., & Shack, K. (2020). Mindfulness and creativity: Implications for thinking and learning. *Thinking Skills and Creativity*, 37(December 2019), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100689>
- I Putu Arya Dharmayasa, Made Aristia Prayudi, N. W. A. S. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah bagi Guru Sekolah Muhammadiyah di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(3 SE-Articles), 416–428. <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/660>
- Kawuryan, S. P., Sayuti, S. A., Aman, & Dwiningrum, S. I. A. (2021). Teachers Quality and Educational Equality Achievements in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 6(2), 811–830. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2021.14245a>
- Krismiati, K. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak. *Jurnal Office*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3459>
- Lisadwati, I., Nisa, U., Fauziah, E., Ambhara, C., Pendidikan, P., Inggris, B., Bahasa, F. P., & Siliwangi, I. (2022). *Workshop dan Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah bagi guru-guru sejarah Kabupaten Musi Rawas Utara*. 5(1), 191–200.
- Noorjannah, L. (2014). Pengembangan Profesionalisme Guru melalui Penulisan Karya Ilmiah bagi guru Profesional di SMA Negeri 1 Kauman Kabupaten Tulungagung. *Humanity*, 10, 97–114.
- Sani, R. A. (2015). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sari, M., Dafrita, I. E., Darmawan, H., Trisianawati, E., Sulistiany, H., & Nawawi. (2019). *Ilmiah Berbasis Penelitian Bagi Guru Mgmt Ipka Kabupaten Mempawah*. 3(2), 170–179.