

Peningkatan Model Kompetensi Praktik Pembelajaran Profesional Pendidik PAUD di Desa Munding Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang

Perdana Afif Luthfy*, Muniroh Munawar, Yuris Setyoadi

Universitas PGRI Semarang

*email: perdanaafifluthfy@upgris.ac.id

Abstract

This Community Service activity aims to improve the pedagogical competence of PAUD Educators in Munding Village, Bergas District, Semarang Regency. HIMPAUDI as a form of learning community collaborates with a team of lecturers at PGRI University Semarang through community service activities, trying to facilitate educators to understand learning outcomes, especially STEAM literacy in the foundation phase (PAUD). Based on the research results of Sandholtz & Ringstaff (2011), problems that occur related to STEAM literacy include: (1) Educators lack adequate knowledge of STEAM content and feel unprepared to teach STEAM content, (2) Educators underestimate the abilities of early childhood children in STEAM integrated activities, (3) Educators do not provide activities that challenge children to think and engage with STEAM content, but only memorize them. However, starting in 2020, the implementation of the STEAM approach at the PAUD level in Indonesia is still in the development stage and has not yet been widely implemented in all schools. The method for implementing this community service activity is in the form of in-house training of PAUD educators in Munding Village, HIMPAUDI Munding Village organizes participants including training tools and materials, while the UPGRIS Lecturer Team serves as facilitators in the training. Participants are taught how to plan and implement learning using a STEAM approach in accordance with learning outcomes at the end of the foundation phase (PAUD). Therefore, the expected outcome is that PAUD educators gain an understanding of how to plan and implement learning using the STEAM approach.

Keywords: *competency model; professional practice learning; preschool teacher*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan model kompetensi praktik pembelajaran profesional Pendidik PAUD di Desa Munding Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. HIMPAUDI sebagai salah satu bentuk komunitas belajar bekerja sama dengan tim dosen Universitas PGRI Semarang melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mencoba memfasilitasi pendidik untuk memahami Capaian Pembelajaran khususnya literasi STEAM pada fase fondasi (PAUD). Berdasarkan hasil riset Sandholtz & Ringstaff (2011), masalah yang terjadi berkaitan dengan literasi STEAM antara lain: (1) Pendidik kurang memiliki pengetahuan konten STEAM yang memadai dan merasa tidak siap untuk mengajarkan konten STEAM, (2) Pendidik *underestimate* kemampuan anak usia dini pada kegiatan terintegrasi STEAM, (3) Pendidik tidak memberikan kegiatan yang menantang untuk anak berpikir dan terlibat dengan konten STEAM, tapi hanya sekedar hafalan. Namun, mulai tahun 2020 penerapan pendekatan STEAM pada jenjang PAUD di Indonesia masih dalam tahap perkembangan dan belum secara luas diterapkan di seluruh sekolah. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa *inhouse training* pendidik PAUD di Desa Munding, HIMPAUDI Desa Munding mengorganisir peserta termasuk alat dan bahan pelatihan, sedangkan Tim Dosen UPGRIS bertugas sebagai fasilitator dalam pelatihan. Peserta diajarkan bagaimana perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan STEAM sesuai dengan capaian pembelajaran di akhir fase fondasi (PAUD). Oleh karena itu, luaran yang diharapkan adalah pendidik PAUD memperoleh pemahaman bagaimana perencanaan dan pelaksanaan Pembelajaran dengan pendekatan STEAM.

Kata Kunci: Model Kompetensi; Praktik Pembelajaran Profesional; Pendidik PAUD

Accepted: 2023-09-27

Published: 2024-01-16

PENDAHULUAN

Munding adalah sebuah desa di Kecamatan Bergas, Semarang, Jawa Tengah. Wilayahnya terdiri dari 3 dusun, yaitu: (1) Gemawang, (2) Munding atau Krajan, dan (3) Cemanggal. (Malik,

A., Wijaya, B. R., Yulianto, A., & Aprilianti, R. (2021:57)). Pendiri Desa Munding adalah Syekh Ghozali dan istrinya Siti Maesaroh. Sebagian besar penduduknya berprofesi sebagai petani, buruh pabrik dan pedagang. Hasil pertaniannya berupa bawang, daun bawang, padi, jagung, cabe serta beberapa buah - buahan. Topografi Munding berupa perbukitan. Cemanggal merupakan dusun di Munding yang paling tinggi letak geografisnya. Sarana Pendidikan yang ada antara lain: 1 (satu) SDN Munding, 1 (satu) Madrasah Ibtidaiyah, 2 (dua) PAUD dan 1 (satu) Taman Kanak-Kanak, 3 (tiga) TPQ di Krajan, Cemanggal, Gemawang. Desa Munding memiliki 1 (satu) unit Puskesmas desa. Fasilitas 4 masjid dan 8 mushola. (Wijaya, M. B. R., Dwijanto, D., & Niravita, A. (2018:581)).

Pada jenjang PAUD, Capaian Pembelajaran (CP) untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai kebutuhan Pendidikan abad 21 di Indonesia mencakup 3 elemen, yaitu: (1) Nilai agama dan budi pekerti, (2) Jati diri, (3) Dasar-dasar literasi, sains, teknologi, rekayasa (*engineering*), seni dan matematika (STEAM). Memahami CP adalah langkah pertama yang sangat penting dipahami oleh Pendidik. Akan tetapi, sebagian pendidik masih mengalami kesulitan untuk memahami CP secara utuh. Oleh karena itu, pendidik dapat dianjurkan untuk berpartisipasi dalam komunitas dimana mereka dapat mengembangkan profesionalisme mereka dan belajar lebih jauh tentang CP. HIMPAUDI sebagai salah satu bentuk komunitas belajar bekerja sama dengan tim dosen Universitas PGRI Semarang melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mencoba memfasilitasi pendidik untuk memahami CP khususnya literasi STEAM. Pemikiran kritis dan pemecahan masalah merupakan inti dari Pendidikan STEAM. Oleh karena itu, melalui pelatihan ini sebagai cara mengenalkan konsep STEAM di PAUD, Pendidik yang tergabung di Himpaudi desa Munding kecamatan Bergas Kab Semarang akan belajar tentang : (1) kompetensi literasi STEAM apa saja yang perlu dimiliki peserta didik untuk mencapai akhir fase PAUD?, (2) materi apa yang akan dipelajari oleh peserta didik untuk mengenalkan literasi STEAM?, (3) proses belajar seperti apa yang akan ditempuh peserta didik sehingga mampu mencapai elemen literasi STEAM di akhir fase PAUD?

Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya kompetensi praktik pembelajaran pendidik PAUD di Indonesia: 1) kualifikasi dan pelatihan yang terbatas, diantaranya: beberapa pendidik PAUD tidak memiliki kualifikasi dan pelatihan yang memadai dalam bidang pendidikan anak usia dini, pelatihan yang terbatas atau kurang terfokus pada aspek kritis dalam mengajar anak usia dini, seperti pengelolaan kelas, metode pengajaran yang berbasis pada bermain, dan penilaian yang tepat untuk anak usia dini, dapat mengurangi kompetensi mengajar pendidik PAUD; 2) kurangnya sumber daya dan dukungan, meliputi kurangnya sumber daya, termasuk buku teks, materi ajar, alat peraga, dan fasilitas yang memadai, dapat mempengaruhi kompetensi mengajar pendidik PAUD, pendidik PAUD sering kali menghadapi keterbatasan dalam memperoleh sumber daya dan dukungan yang mereka butuhkan untuk menghadirkan pengajaran yang efektif; 3) kondisi kerja yang tidak mendukung diantaranya beberapa pendidik PAUD mungkin menghadapi kondisi kerja yang tidak mendukung, termasuk beban kerja yang berat, gaji yang rendah, dan kurangnya dukungan dari pihak sekolah atau pemerintah, kondisi kerja yang tidak baik dapat mempengaruhi motivasi dan dedikasi pendidik PAUD dalam meningkatkan kompetensi mengajar mereka; 4) tantangan dalam menghadapi kebutuhan khusus anak, diantaranya anak-anak di usia dini memiliki kebutuhan khusus yang harus dipahami dan dihadapi oleh pendidik PAUD, tantangan dalam menghadapi keberagaman anak-anak, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, dapat mengurangi kompetensi mengajar pendidik PAUD jika mereka tidak memiliki pengetahuan, keterampilan, atau dukungan yang cukup untuk mengatasi hal ini.

Untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik PAUD di Indonesia, diperlukan upaya yang komprehensif, antara lain perbaikan kurikulum, peningkatan kualifikasi dan pelatihan,

penyediaan sumber daya dan dukungan yang memadai, peningkatan kondisi kerja pendidik, serta peningkatan pemahaman tentang kebutuhan khusus anak usia dini. Dukungan dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat secara keseluruhan juga sangat penting dalam meningkatkan kompetensi mengajar pendidik PAUD di Indonesia.

Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan konsep dan aplikasi ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam suatu kerangka holistik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi pada siswa. Di Indonesia, pendekatan STEAM mulai dikenalkan pada jenjang PAUD secara bertahap dalam kurun waktu sekitar tahun 2020-an.

Selain itu, sejumlah lembaga pendidikan, organisasi nirlaba, dan komunitas pendidikan di Indonesia juga mulai mengadakan kegiatan, seminar, dan workshop yang mengenalkan pendekatan STEAM kepada guru, siswa, dan masyarakat umum. Ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya pendekatan STEAM dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis.

Namun, penting untuk diingat bahwa penerapan pendekatan STEAM di Indonesia masih dalam tahap perkembangan dan belum secara luas diterapkan di seluruh sekolah. Seiring dengan perkembangan pendidikan di Indonesia, pendekatan STEAM diharapkan akan semakin diperkenalkan dan diimplementasikan dalam kurikulum dan metode pengajaran di berbagai jenjang pendidikan untuk menghasilkan siswa yang siap menghadapi tantangan masa depan. (The Head Foundation, 2022). Berdasarkan hasil riset Sandholtz & Ringstaff (2011), masalah yang terjadi berkaitan dengan literasi STEAM antara lain: (1) Guru kurang memiliki pengetahuan konten STEAM yang memadai dan merasa tidak siap untuk mengajarkan konten STEAM, (2) Guru *underestimate* kemampuan anak usia dini pada kegiatan terintegrasi STEAM, (3) Guru tidak memberikan kegiatan yang menantang untuk anak berpikir dan terlibat dengan konten STEAM, tapi hanya sekedar hafalan.

Solusi permasalahan untuk meningkatkan kompetensi praktik pembelajaran pendidik PAUD di Desa Munding, antara lain:

1. Peningkatan pengetahuan konten STEAM agar para pendidik mampu mengajarkan konten STEAM ke peserta didik;
2. Peningkatan pemahaman perancangan ragam main terintegrasi STEAM;
3. Peningkatan kompetensi praktik pembelajaran melalui simulasi mengajar dengan pendekatan STEAM menggunakan produk STEAM Corner PAUD.

Gambaran iptek yang akan diimplementasikan di mitra sasaran adalah:

1. Pendidik PAUD harus menguasai konten STEAM di PAUD, yang mencakup:

- a. *Science*:

- 1) Sains fisik: karakteristik benda/bahan, perubahan wujud dan kekuatan yang mempengaruhinya,
- 2) Sains kehidupan: manusia, hewan, binatang – karakteristik, siklus hidup, habitat, kebutuhannya,
- 3) Sains bumi, antariksa dan komponen/benda-benda didalamnya (batu, tanah, matahari, bulan, bintang, siang, malam, gejala alam, cuaca, musim, abrasi, erosi, dll).

- b. *Technology*:

Alat yang dipakai anak baik teknologi sederhana ataupun digital dalam bereksplorasi/eksperimennya, yang memudahkan/ membantu memecahkan masalah sehari-hari seperti:

1) Teknologi sederhana: gilingan, pengupas buah, saringan, corong, penjepit, cetok, palu, pipet, pisau plastik, katrol, roda, sekrup, penggaris, gunting, kaca pembesar, crayon/pencil, baji/alat pemotong, balok.

2) Teknologi digital: Spotify, youtube, gadget, komputer, robot, proyektor, microwave, dsb.

c. *Engineering:*

Berkaitan dengan proses/bagaimana cara kerja suatu benda/alat sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih bermanfaat di bidang *Civil engineering; Mechanical engineering; Chemical engineering; Electrical engineering*

d. *Art:*

Penemuan aktif dan mandiri adalah inti dari seni dan untuk belajar STEAM. *Art* adalah eksplorasi sensori. Anak menggunakan simbol yang menggambarkan objek, peristiwa, perasaan. Dengan musik anak belajar pola dan angka.

e. *Mathematic:*

Angka dan operasi, pengukuran, aljabar (mengelompokkan dan membuat pola), geometri dan data analisis dan probabilitas. Anak sudah mengenal matematika sejak lahir sampai usia lima tahun. anak-anak menjelajah setiap hari matematika, termasuk pengetahuan informal "lebih" dan "kurang," sama, bentuk, ukuran, urutan, volume, simetris/tidak dan jarak. (Siantajani, Y.: 2020).

2. Pendidik PAUD menguasai model kompetensi praktik pembelajaran professional seperti: bagaimana merancang dan mengajarkan konten STEAM dalam pembelajaran PAUD.

METODE

Metode Pelaksanaan yang ditempuh adalah melalui *inhouse training* bekerja sama dengan HIMPAUDI Desa Munding. Materi *inhouse training* antara lain memuat:

1. Peningkatan pengetahuan konten STEAM agar para pendidik mampu mengajarkan konten STEAM ke peserta didik;
2. Perancangan ragam main terintegrasi STEAM;
3. Simulasi mengajar dengan pendekatan STEAM menggunakan produk STEAM Corner PAUD;
Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM ini antara lain:
 1. Menyiapkan sarana prasarana yang menunjang pelaksanaan kegiatan *inhouse training*, seperti: gedung tempat pelatihan, meja dan kursi, dan *sound system*
 2. Mengorganisir peserta *inhouse training* yang tergabung dalam HIMPAUDI di Desa Munding
Evaluasi dan keberlanjutan program pelatihan diberikan dengan materi tentang:
 1. Pendidik akan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan STEAM menggunakan alat bahan yang ada disekitar lingkungan desa
 2. Pendidik akan mengakses siplah STEAM Corner PAUD menggunakan dana BOP, sebagai alternatif memberikan variasi alat permainan edukatif kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Perdirjen GTK Nomor 6565/B/GT/2020 tentang Model Kompetensi dalam Pengembangan Profesi Guru, dinyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Model kompetensi guru adalah representasi dari kompetensi guru dan kompetensi kepemimpinan Pendidikan menjadi kompetensi yang terintegrasi. Salah satu model kompetensi guru yaitu: praktik pembelajaran profesional dengan kompetensi:

1. mengembangkan lingkungan kelas yang memfasilitasi murid belajar secara aman dan nyaman;

2. menyusun desain, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran yang efektif;
3. melakukan asesmen, memberi umpan balik, dan menyampaikan laporan belajar; dan
4. mengikutsertakan orang tua/wali murid dan masyarakat dalam pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan praktik pembelajaran profesional guru, maka dilaksanakan kegiatan pelatihan STEAM di PAUD diawali dengan pertemuan dengan Ibu Kepala Desa Munding, pertemuan ini dilakukan untuk meminta izin melakukan pelatihan di Desa Munding Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.



Gambar 1. Pertemuan dengan Kepala Desa Munding Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.

Selanjutnya sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan setelah berkoordinasi dengan pihak HIMPAUDI Kecamatan Bergas dilakukan Pelatihan bertempat di SD Negeri Munding - Bergas pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi dan praktik baik penerapan STEAM di PAUD. Adapun tim PKM mengenalkan tips implementasi STEAM dalam pembelajaran yang terintegrasi dalam alat permainan steam corner yaitu: a) menggunakan konsep matematika ketika guru berbicara dengan peserta didik, b) mengajak peserta didik melihat dunia sekitar dan mengkomunikasikannya, c) menggunakan pertanyaan terbuka, d) memberikan kesempatan peserta didik bereksplorasi dan membuat hipotesis, e) bermain (belajar) bersama anak, f) mengembangkan kosakata anak melalui buku, g) menggunakan pengulangan kata melalui lagu atau nyanyian. (Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019:282)).

Adapun tips tersebut diterapkan saat mengimplementasikan empat produk steam corner, yaitu antara lain: a) magnetic book, b) buff, c) zoo, dan robokids steam. Ke empat produk ini dapat mengembangkan keterampilan inkuiri ilmiah pada anak, antara lain: 1) kemampuan bertanya; 2) kemampuan identifikasi masalah; 3) kemampuan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kebiasaan dan perilaku yang akan membantu mereka dalam mencapai kemampuan akademik. Selain mengembangkan model; 4) kemampuan merencanakan dan melakukan investigasi; 5) kemampuan interpretasi data; 6) kemampuan berpikir matematis dan komputasi; 7) kemampuan membangun penjelasan; 8) kemampuan pemecahan masalah; 9) kemampuan argumentatif; 10) kemampuan mengevaluasi dan berkomunikasi. (Munawar, M., & Roshayanti, F. (2020, March: 169)).

Tanya jawab interaktif dilakukan setelah pemberian materi dan praktik dengan perangkat alat permainan edukatif berbasis STEAM selesai. Dari hasil kegiatan tanya jawab dapat disimpulkan bahwa rata-rata pendidik PAUD di Kecamatan Bergas belum cukup memiliki literasi tentang pembelajaran STEAM. Hal ini disebabkan minimnya pelatihan serupa yang diselenggarakan oleh dinas maupun asosiasi guru PAUD/TK.



Gambar 2. Tim PKM Memberikan Materi tentang Pembelajaran STEAM di PAUD

Sekolah, Keluarga dan Masyarakat adalah tiga pusat yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan, Ki Hajar Dewantara menyebutnya sebagai tri pusat pendidikan. Sekolah merupakan lembaga sosial sehingga keterlibatan masyarakat dan orang tua akan menguatkan fungsi sekolah dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. (Magta, M., Marsinah, N., Novita, D., & Budiman, M. H. (2023:474)). Dengan demikian sumbangsih dunia perguruan tinggi melalui dharma pengabdian kepada masyarakat memberi kontribusi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.



Gambar 3. Praktik Pembelajaran Para Pendidik PAUD Kecamatan Bergas dalam Kegiatan PKM

Pada saat seminar tim PKM memaparkan dengan didampingi fasilitator dari tim PKM. Fasilitator mendampingi tiap kelompok untuk mengimplementasikan pembelajaran STEAM berbasis Alat Permainan Edukatif KIT STEAM. Pendampingan kemudian dilanjutkan secara daring, ini merupakan tahapan dimana peserta pelatihan dapat selalu mengkonsultasikan tentang implementasi dari hasil pelatihan di sekolah. Para guru dapat berdiskusi dengan tim PKM melalui *Whatsapp Group* jika menemui kendala dalam menyusun perencanaan.

Pertemuan luring kedua dan ketiga dilakukan dalam rangka monitoring dan evaluasi kegiatan pelatihan. Selama kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan wawancara dengan peserta, dikatakan bahwa pelatihan ini bagi Guru PAUD sangat bermanfaat dan menambah pengetahuan yang sebelumnya belum pernah diterima. Sementara peserta lain menyarankan kegiatan ini dapat diikuti oleh seluruh Guru PAUD lainnya.



Gambar 4. Kegiatan Monitoring Sekaligus Pendampingan

Tim PKM menyebarkan angket yang memuat tentang kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan dan angket penguasaan materi pembelajaran. Dari hasil penyebaran angket diperoleh data hampir seluruh peserta menyatakan puas dengan kegiatan pelatihan tersebut. Sedangkan hasil angket penguasaan materi pembelajaran STEAM di PAUD diperoleh data rata-rata 85,7% peserta memahami tentang materi STEAM.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bermanfaat dan meningkatkan pemahaman Guru PAUD di Kecamatan Bergas. Dapat dikatakan bahwa masih banyak Guru PAUD yang kurang memahami pembelajaran STEAM di PAUD dengan benar sehingga membutuhkan pelatihan-pelatihan serupa untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan mereka dalam pembelajaran STEAM.

Namun demikian ada beberapa kendala dalam kegiatan pelatihan ini yaitu keterbatasan jumlah peserta dalam setiap pelatihan sehingga tidak memungkinkan dilakukan dengan peserta yang sangat banyak.



Gambar 5. Penutupan Pelatihan Bersama Guru PAUD Kecamatan Bergas

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan kegiatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pelatihan STEAM di PAUD merupakan pelatihan yang sangat dibutuhkan dan memiliki manfaat untuk meningkatkan salah satu model kompetensi guru khususnya praktik pembelajaran profesional. Diperlukan kerja sama antara perguruan tinggi dan dinas pendidikan agar dapat memberikan pelatihan yang sesuai dan dibutuhkan para pelaku pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Perdirjen GTK Nomor 6565/B/GT/2020 tentang Model Kompetensi dalam Pengembangan Profesi Guru

Malik, A., Wijaya, B. R., Yulianto, A., & Aprilianti, R. (2021). Pemberdayaan Pendidik PAUD dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Menuju Terwujudnya Sekolah Menyenangkan. *Jurnal Implementasi*, 1(1), 57-60.

Sandholtz, J. H., & Ringstaff, C. (2011). Reversing the downward spiral of science instruction in K-2 classrooms. *Journal of Science Teacher Education*, 22(6), 513-533.

Siantajani, Y. 2020. Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD. Semarang: PT Sanggar Seratus Aksara.

The Head Foundation. 2022. Mengajar STEM di Asia Tenggara – sebuah Buku Panduan untuk Para Pendidik. Singapura.

Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)-based early childhood education learning in Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276-285.

Munawar, M., & Roshayanti, F. (2020, March). STEAM-Based Learning Through Magnetic Book: Efforts to Introduce Science Inquiry for Early Children. In *2nd International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE 2019)* (pp. 167-170). Atlantis Press.

Wijaya, M. B. R., Dwijanto, D., & Niravita, A. (2018). Pemberdayaan Masyarakat Munding Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang untuk Mendukung Program Desa Wisata Alam dan Religi. *SNKPPM*, 1(1), 581-586.