

## Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis TIK di Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur

Anik Yuliani<sup>1</sup>, Heris Hendriana<sup>2</sup>, Aflich Yusnita Fitriana<sup>3</sup>, Sheilla Zalzabilla Aljabar<sup>4</sup>, Ansori<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

\*[anik\\_yuliani0407088601@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:anik_yuliani0407088601@ikipsiliwangi.ac.id)

### Abstract

*Education serves as an essential foundation that cannot be replaced in efforts to build a sustainable society. In this era of globalization, educational challenges are becoming increasingly complex, requiring continuous innovation and adaptation to ensure optimal learning quality for all segments of society. Cianjur Regency, as an integral part of Indonesia's development, located in West Java Province, faces unique challenges in improving the quality of education. One of the districts requiring special attention is Cidaun District. Despite its significant potential, challenges in education persist, particularly in understanding and utilizing various teaching methods, insufficient use of technology, and low student engagement, which hinder the development of the education system in this area. In response to these challenges, a community engagement approach serves as a strong foundation, focusing on empowering the local community to enhance and innovate learning. This community engagement activity takes place over two days in the form of a workshop introducing innovative teaching strategies in the classroom and utilizing technology in learning*

**Keywords:** : Instructional tools; ICT; innovative learning; technology utilization

### Abstrak

Pendidikan menjadi landasan yang esensial dan tidak bisa digantikan dalam upaya membangun masyarakat yang berkelanjutan. Pada era globalisasi ini, tantangan pendidikan semakin kompleks, membutuhkan inovasi dan adaptasi kontinu untuk memastikan kualitas pembelajaran yang optimal bagi semua lapisan masyarakat. Kabupaten Cianjur, sebagai bagian yang tak terpisahkan dari perkembangan Indonesia. Terletak di Provinsi Jawa Barat, Cianjur memiliki sejumlah kecamatan dengan tantangan unik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu kecamatan yang memerlukan perhatian khusus adalah Kecamatan Cidaun. Meskipun memiliki potensi besar, tantangan dalam pembelajaran tetaplah ada terutama pada pemahaman dan pemanfaatan variasi metode pembelajaran, pemanfaatan teknologi yang kurang serta rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menghambat perkembangan sistem pendidikan di wilayah ini. Dalam upaya untuk menjawab tantangan ini, pendekatan pengabdian masyarakat menjadi landasan yang kuat, dengan fokus pada pemberdayaan masyarakat lokal dalam memperbaiki dan meningkatkan inovasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari dalam bentuk workshop tentang pengenalan strategi pembelajaran inovatif di dalam kelas serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

**Kata Kunci:** perangkat pembelajaran; TIK; pembelajaran inovatif; pemanfaatan teknologi

Accepted: 2024-05-22

Published: 2024-07-12

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan terpenting bagi pengembangan masyarakat. Namun upaya peningkatan mutu pendidikan menghadapi tantangan serius di Kecamatan Cidaun, Kabupaten Cianjur. Tantangan terbesarnya adalah rendahnya keterlibatan siswa, rendahnya pemanfaatan teknologi dan keragaman metode pengajaran di kalangan guru (Ayu et al., 2024; Yatimah et al., 2024). Pada era digital, ketika teknologi semakin menjadi satu kesatuan dari kehidupan sehari-hari, tantangan-tantangan ini semakin kompleks, meninggalkan kesenjangan yang besar antara harapan akan pendidikan berkualitas dan kenyataan.

Pada saat yang sama, perkembangan teknologi semakin berkembang. membuka peluang untuk mengatasi tantangan tersebut. Namun, kurangnya akses dan penggunaan teknologi masih menjadi hambatan utama dalam penerapan solusi inovatif (Fauzi, 2023). Perbedaan kualitas pendidikan antara Cidaun dengan daerah lain semakin menunjukkan bahwa diperlukan upaya sistematis dan tepat sasaran untuk menutup kesenjangan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur diperoleh informasi bahwa sebagian besar para guru masih ada yang merasa kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis TIK. Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran dan instrumen evaluasi. Seperti hanya yang diungkapkan oleh Angkur et al., (2022) yang menjelaskan bahwa masih terdapat banyak guru yang kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran.

Dalam konteks ini, workshop pembelajaran baru terbukti menjadi cara strategis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di wilayah Cidaun. Berfokus pada adaptasi pembelajaran inovatif terhadap keadaan dan kebutuhan unik di wilayah tersebut, workshop ini layak mendapatkan nilai lebih. Pentingnya workshop ini semakin meningkat karena kurangnya proyek penelitian dan pengembangan pembelajaran khusus di wilayah Cidaun (Ansori, Hendriana, et al., 2024).

Melalui workshop yang menggabungkan strategi pembelajaran baru dan penggunaan teknologi, kami berharap dapat menghasilkan hasil yang tepat dan efektif. Fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran dengan memberdayakan guru dengan strategi pembelajaran baru untuk mengatasi tantangan pembelajaran di dunia digital akan berdampak positif pada peningkatan kapasitas mengajar di tingkat lokal dan peningkatan profesionalisme dan kapasitas guru (Astuti et al., 2023; Melati et al., 2023). Dengan terus menerapkan metode pembelajaran baru selain workshop, akan diletakkan landasan bagi peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan di Kecamatan Cidaun, Kabupaten Cianjur, yang akan berdampak signifikan terhadap pembangunan sosial. Bentuk workshop penyusunan perangkat pembelajaran berbasis TIK yang dilakukan adalah pelatihan pembuatan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis live Worksheet akan menjadi salah satu inisiatif yang akan mendukung upaya ini dengan menyediakan guru-guru dengan alat yang lebih efektif dan interaktif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dalam konteks ini, workshop pembelajaran inovatif menjadi strategi yang sangat relevan. Workshop ini tidak hanya memberikan platform bagi para pendidik untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, tetapi juga membangun jaringan kolaboratif yang kuat antara berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan menganalisis dampak workshop pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Kecamatan Cidaun, Kabupaten Cianjur.

Melalui artikel ini, kami akan mengeksplorasi konteks pendidikan di Kecamatan Cidaun, menguraikan kerangka kerja workshop pembelajaran inovatif yang diimplementasikan, menganalisis hasilnya, dan menawarkan rekomendasi untuk masa depan. Penelitian ini tidak hanya relevan secara lokal, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas untuk pembangunan pendidikan di daerah-daerah dengan tantangan serupa di seluruh dunia. Demikian, artikel ini merupakan kontribusi kami dalam upaya mempromosikan pendidikan yang inklusif, berkelanjutan, dan berkualitas di tingkat internasional. Sementara kami menyadari bahwa masih banyak pekerjaan yang harus dilakukan, kami percaya bahwa kolaborasi dan inovasi yang terus-menerus akan membawa perubahan yang positif bagi masa depan pendidikan di Kecamatan Cidaun dan di seluruh dunia.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat untuk kegiatan "Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis TIK di Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur" disusun sebagai berikut:

1. Survey Awal

Survey awal dilaksanakan melalui pedoman observasi dan studi dokumentasi untuk melihat gambaran guru sebelum dijadikan sasaran program pengabdian

2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilaksanakan secara umum berdasarkan hasil pengamatan, potret yang telah di gambarkan sebelumnya, dilihat dari keterampilan guru dalam penggunaan TIK dalam pembelajaran.

3. Analisis Kebutuhan  
Analisis kebutuhan dilakukan sesuai hasil survei melalui observasi, studi dokumentasi dan wawancara kepada guru yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan TIK dalam pembelajaran
4. Pelaksanaan Workshop  
Workshop dilakukan selama 2 hari dengan jadwal sesuai rencana. Workshop terbagi menjadi beberapa sesi, dimulai dari penyampaian materi hingga sesi diskusi. Sesi pertama yaitu penyampaian materi : a) Penyampaian materi mengenai pembelajaran yang inovatif, b) Pembahasan strategi pembelajaran inovatif, dan c) Pengenalan media pembelajaran inovatif. Sesi kedua yaitu diskusi dan tanya jawab : a) Sesi interaktif untuk tanya jawab dan diskusi tentang materi workshop, b) Pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan materi dalam pembelajaran di kelas.
5. Penggunaan Teknologi  
Pemanfaatan teknologi dalam penyelenggaraan workshop untuk mendukung pembelajaran interaktif, seperti menggunakan presentasi multimedia, aplikasi pembelajaran online, dan alat bantu teknologi lainnya.
6. Evaluasi  
Melakukan evaluasi terhadap workshop yang telah dilaksanakan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Mengumpulkan umpan balik dari peserta untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

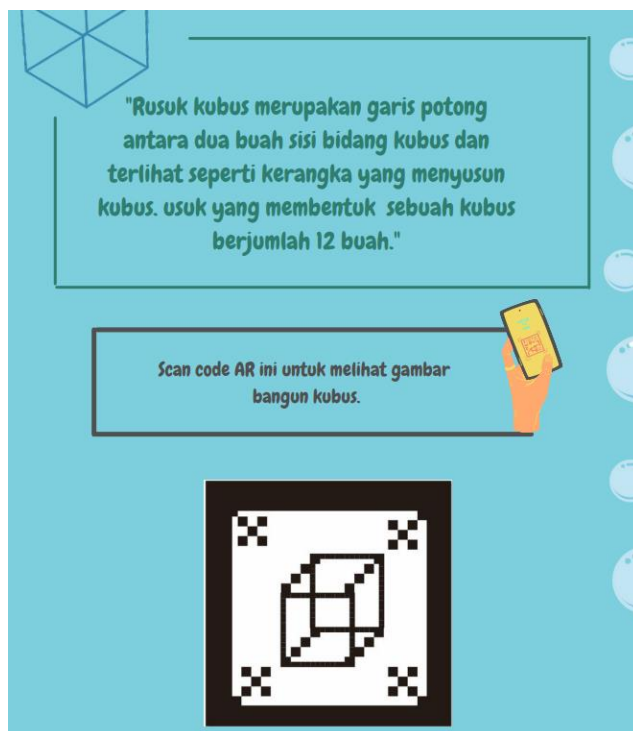
Workshop pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada daerah cidaun khususnya. Dengan meningkatnya pemahaman mengenai konsep pembelajaran inovatif dan keterampilan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang beragam juga pemanfaatan teknologi dalam pembuatan ragam media yang inovatif untuk pembelajaran. Hal tersebut, berdampak baik bagi siswa. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, rasa ingin tahu dalam pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.



Gambar Nomor 1

Penyampaian materi mengenai pembelajaran yang inovatif & Strategi pembelajaran inovatif

Materi pembelajaran yang inovatif dan strategi pembelajaran inovatif dilaksanakan di awal workshop untuk memberikan kerangka berpikir sebagai pondasi dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif. Materi ini berisi paradigma pembelajaran abad 21, dan macam-macam model pembelajaran. Materi ini disampaikan oleh Dr. Anik Yuliyani, M.Pd.



Gambar Nomor 2  
Media pembelajaran inovatif

Selanjutnya penjelasan tentang media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Materi ini sebagai materi lanjutan serta penyempurna dalam inovasi pembelajaran. Materi ini berisi salah satu bentuk pengembangan media yang interaktif bagi siswa. Selain itu terdapat pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Pelatihan pembuatan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis Live Worksheet juga disertakan sebagai bagian dari program ini. LKPD berbasis Live Worksheet merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa melalui platform digital.



Gambar Nomor 3  
Sesi tanya jawab dan diskusi

Pada sesi ini, tanya jawab dilakukan oleh peserta dan pemateri workshop mengenai materi yang sudah dipaparkan pada sesi sebelumnya. Dilanjutkan dengan diskusi antar peserta workshop mengenai macam-macam media pembelajaran inovatif yang interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, membahas mengenai paradigma 21 dan macam-macam model pembelajaran yang sesuai dilihat dari keunggulan dan kekurangannya masing-masing.

## Pembahasan

Workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan dari seorang guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat berperan aktif dalam setiap proses belajar. Hal tersebut dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan mudah karena pengemasan yang menarik dengan pengemasan yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran. Di bawah ini akan dipaparkan secara menyeluruh mengenai hasil workshop di kecamatan Cidaun (Elfarini, 2013).

### 1. Penyampaian materi mengenai pembelajaran yang inovatif & Strategi pembelajaran inovatif

Pemaparan materi ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada guru dan tutor kecamatan cidaun sebagai peserta workshop dalam upaya meningkatkan kualitas guru dan tutor. Materi ini membahas mengenai kerangka berpikir sebagai pondasi dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif menekankan pentingnya memiliki landasan konseptual yang kuat dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif. Kerangka berpikir ini memungkinkan pendidik untuk memahami secara menyeluruh bagaimana konsep pembelajaran inovatif dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran mereka. Dalam konteks ini, pendidik perlu mempertimbangkan paradigma pembelajaran abad 21, yang menekankan pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, pemikiran kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Paradigma ini menuntut pendidikan yang berorientasi pada siswa, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pembuat pengetahuan aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran (Ansori, Mulyono, et al., 2024; Ansori, Nuraeni, et al., 2024; Fricticarani et al., 2023).

Selain itu, materi ini juga membahas berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif. Model-model ini mencakup pendekatan yang beragam, mulai dari model pembelajaran berbasis proyek, cooperative learning, flipped classroom, hingga inquiry-based learning. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan strategi yang berbeda, yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran tertentu. Pendekatan ini memungkinkan pendidik untuk memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia, sehingga memungkinkan implementasi pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang kerangka berpikir, paradigma pembelajaran abad 21, dan berbagai macam model pembelajaran, pendidik dapat menjadi fasilitator pembelajaran yang efektif dan dapat menginspirasi siswa untuk mencapai potensi mereka secara maksimal dalam era pendidikan yang terus berubah dan berkembang (Ambarwati et al., 2021; Angkur et al., 2022; Elfarini, 2013; Juhaeni et al., 2023).

### 2. Media pembelajaran inovatif

Penyampain materi media pembelajaran inovatif bertujuan untuk memberikan gambaran dan referensi bagi para guru dalam pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, dapat memperjelas konsep-konsep yang kompleks, dan dapat membantu mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata. Dalam mata pelajaran matematika, media pembelajaran dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, memfasilitasi eksplorasi dan percobaan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa contoh media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika antara lain Geogebra, Augmented reality, scratch, app inventor. Media *Augmented reality* ini digunakan untuk memvisualisasikan bentuk geometri bangun ruang sisi datar yang abstrak menjadi nampak nyata dan lebih menarik karena hanya dengan handphone kita dapat melihat bangun ruang sisi datar dengan animasinya. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, serta membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika (Melati et al., 2023). Selain itu, diselenggarakan pelatihan pembuatan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

berbasis Live Worksheet sebagai tambahan dalam program ini. LKPD berbasis Live Worksheet merupakan teknologi yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika, meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Elfarini, 2013; Hapsari et al., 2023; Hikmah et al., 2021; Juhaeni et al., 2023; Melati et al., 2023; Nurnaningsih et al., 2023).

### 3. Sesi tanya jawab dan diskusi

Setelah pemaparan materi pembelajaran inovatif, strategi inovatif dan media pembelajaran yang inovatif. Peserta workshop aktif bertanya apa yang belum diketahui, memvalidasi apa yang sudah di terima untuk dipahami. Selain itu, dilakukan juga diskusi antar peserta workshop untuk memperkuat pemahaman dan menambah luas wawasan mengenai materi materi yang sudah disampaikan. Adapun tujuan tanya jawab dan diskusi ini untuk memperkuat pemahaman mengenai materi-materi yang telah disampaikan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan Pendidikan di Kecamatan Cidaun, Kabupaten Cianjur, menghadapi tantangan serius, seperti rendahnya keterlibatan siswa, rendahnya pemanfaatan teknologi, dan keragaman metode pengajaran di kalangan guru. Workshop pembelajaran inovatif terbukti menjadi cara strategis dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di wilayah tersebut dengan fokus pada adaptasi pembelajaran inovatif terhadap keadaan dan kebutuhan unik di wilayah tersebut.

Workshop ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada peserta, tetapi juga membangun jaringan kolaboratif yang kuat antara berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Artikel ini memberikan kontribusi dalam upaya mempromosikan pendidikan yang merata, berkelanjutan, dan berkualitas, bukan hanya secara lokal tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas untuk pembangunan pendidikan di daerah-daerah dengan tantangan serupa di seluruh Indonesia.

Dengan demikian, workshop pembelajaran inovatif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Cidaun, Kabupaten Cianjur. Melalui pendekatan ini, guru dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menyusun perangkat pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi secara efektif, sehingga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Angkur, M. F. M., Palmin, B., & Yurnia, R. (2022). Kesulitan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(2), 130–136.
- Ansori, A., Hendriana, H., Westhisi, S. M., Rukanda, N., & Alam, S. K. (2024). Workshop Pembelajaran Inovatif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 4(1), 57–66.
- Ansori, A., Mulyono, D., Estherlita, T., Nulhakim, F., & Hermawan, D. (2024). Inovasi Pengelolaan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM): Peningkatan Kualitas Kelembagaan PKBM di Kabupaten Bandung. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1526–1533.
- Ansori, A., Nuraeni, L., Rukanda, N., Firdaus, N. M., Widayawari, M., Muharry, A., & Muhadi, L. (2024). *Strategi Pemberdayaan Masyarakat*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Rahma, M., Salbiah, S., & Soleha, I. J. (2023). Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Islam. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 28–40.



- Ayu, M., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2024). REVITALISASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: EKSPLORASI APLIKASI TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2515–2526.
- Elfarini, R. S. (2013). *Pengembangan Media Monopoli Asertif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VIII-A*. State University of Surabaya.
- Fauzi, M. N. (2023). Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1661–1674.
- Fricitarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
- Hapsari, W. K., Nurteti, L., Sudrajat, D., Irawan, I., Merizawati, H., & Suwarma, D. M. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN FITUR CANVA. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 6902–6906.
- Hikmah, N., Suradika, A., & Gunadi, R. A. A. (2021). Metode Agile Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Berbagi Pengetahuan (Knowledge Sharing)(Studi Kasus: Sdn Cipulir 03 Kebayoran Lama, Jakarta. *Instruksional*, 3(1), 30–39.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nurnaningsih, A., Norrahman, R. A., & Wibowo, T. S. (2023). Pemberdayaan Sumber Daya Manusia dalam Konteks Manajemen Pendidikan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(2), 221–235.
- Yatimah, D., Ansori, A., Hermawan, Y., Alhadihaq, M. Y., Erlangga, E., Putri, P. K., Lestari, R. D., Suhendi, H. Y., Laksono, B. A., & Novianti, S. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bayfa Cendekia Indonesia.