Vol. 5, No. 2, 2024, pp. 88-93
DOI: https://doi.org/10.29210/991350

Contents lists available at Journal IICET

Lentera Negeri

Journal homepage: http://journal.iicet.org/index.php/lentera

Transformasi literasi anak usia dini dengan e-book: pelatihan book creator untuk guru pendidikan anak usia dini

Muhamamd Shodikul Haq[*)1], Dini Darmayanti[1], Ria Thalia[1], Rifda Alda Ufaira[1], Raidah Hanifah[2]

[1]Prodi Psikologi/Fakultas Kedokteran/Universitas Sriwijaya.
[2] Prodi Psikologi/Fakultas Sosial dan Bisnis/Universitas Aisyah Pringsewu

Article Info

Article history:
Received Oct 14th, 2024
Revised Nov 26th, 2024
Accepted Dec 23th, 2024

Keyword:
Pelatihan ,
Guru,
Literasi,
Digital

ABSTRACT

Pengembangan literasi digital sangat penting bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang pesat di dunia pendidikan. Program pengabdian masyarakat ini berfokus pada peningkatan keterampilan digital para guru PAUD di TKTI Bustanul Ulum IV melalui pelatihan Book Creator, sebuah perangkat digital untuk membuat buku cerita yang interaktif dan menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para guru dengan kemampuan merancang dan memproduksi buku cerita digital yang kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan menggunakan Book Creator, para guru dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik mengajar mereka, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan ramah anak. Program ini juga mendukung peningkatan bahan ajar, memungkinkan guru untuk membuat sumber daya yang dipersonalisasi yang selaras dengan minat dan tahap perkembangan anak. Inisiatif ini diharapkan dapat memberdayakan para guru di TKIT Bustanul Ulum IV, Bandar Jaya, Lampung agar lebih mahir dalam literasi digital, yang pada akhirnya dapat berkontribusi dalam menumbuhkan minat anak-anak dalam literasi dan pembelajaran digital sambil mempromosikan metode pengajaran yang inovatif.

© 2024 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

Corresponding Author:
Muhamamd Shodikul Haq,
mhshadikulhaq@fk.unsri.ac.id

Pendahuluan

Literasi digital menjadi semakin penting setelah pandemi COVID-19 karena dapat membantu dalam mengakses informasi yang akurat dan mendukung transformasi digital di berbagai sektor. Setelah pandemi COVID-19, pembelajaran mengalami perubahan signifikan. Proses belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka beralih ke pembelajaran daring, memaksa pendidik dan peserta didik untuk mengadopsi teknologi dalam waktu singkat. Kondisi ini mempercepat transformasi digital di bidang pendidikan, tetapi juga menimbulkan berbagai tantangan, seperti kesenjangan akses terhadap perangkat dan internet (Rumahuru, Siahaya & Ambarita, 2021). Pandemi membuat banyak sekolah dan guru harus beradaptasi dengan menggunakan platform pembelajaran daring untuk mengelola kelas. Namun, setelah pandemi mereda, pendekatan hybrid, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan digital, menjadi semakin populer (Waliulu et al, 2023). Model ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk

menggunakan teknologi secara kreatif dalam menyampaikan materi, tetapi memerlukan keterampilan digital yang memadai bagi guru dan siswa.

Pandemi juga meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Ahmadi, 2017). Sayangnya, tidak semua guru memiliki keterampilan atau akses yang diperlukan untuk mencapai harapan ini, terutama di daerah terpencil (Ahmadi, 2017). Oleh karena itu, pelatihan literasi digital menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pascapandemi.

Literasi Digital adalah sebuah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digitalisasi, termasuk alat-alat komunikasi yang modern atau jaringan internet dalam menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan informasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bijak, cerdas, cermat, tepat, dan tentunya patuh hukum serta aturan (Suhedi, dkk, 2021). Hasil survei Indeks Literasi Digital Indonesia tahun 2021 yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) bersama Katadata Insight Center (KIC) menunjukkan bahwa skor literasi digital Indonesia berada pada angka 3,49. Skor ini menempatkan Indonesia dalam kategori sedang pada rentang indeks 0-5 (Syarifudin, 2023).

Meskipun pentingnya literasi digital telah diakui, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam implementasinya, khususnya di dunia pendidikan. Harapannya, teknologi membuka peluang bagi siswa untuk menjelajahi berbagai sumber daya pembelajaran online, memanfaatkan aplikasi pendidikan, serta berpartisipasi dalam pengalaman pembelajaran yang interaktif (Sholihah et al., 2022). Namun, kenyataannya banyak guru, termasuk guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menghadapi tantangan besar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Rrealitaa di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi masih minim. Guru sering kali kurang memahami cara penggunaan aplikasi tersebut. Menurut Farkhanah (2023), meskipun aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, efektivitasnya bergantung pada pelatihan yang diberikan kepada guru. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak merata, menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini semakin memperlebar kesenjangan antara harapan untuk meningkatkan literasi digital dan kenyataan yang terjadi di lapangan

Salah satu masalah utama adalah kurangnya pelatihan yang memadai bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Guru PAUD sering kali menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya finansial dan keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk membuat media digital yang inovatif. Observasi awal di TKIT Bustanul Ulum IV Lampung Tengah menunjukkan bahwa mayoritas guru PAUD masih mengandalkan media pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya penerapan literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini (Rini et al., 2022).

Harapannya, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Pada usia 0-2 tahun, anak belajar melalui koordinasi antara indera dan motorik, seperti meraih, memegang, dan mengenali objek (Marinda, 2020). Pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), anak cenderung egosentris tetapi mulai mengembangkan kemampuan memahami konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, dan angka (Khaironi, 2020). Teknologi diharapkan mampu mendukung pembelajaran melalui aktivitas bermain yang interaktif, seperti penggunaan aplikasi digital untuk membuat puzzle, eksperimen sederhana, atau buku cerita interaktif.

Salah satu solusi potensial adalah aplikasi Book creator. Book creator merupakan alat sederhana untuk membuat buku digital yang menarik. Daya tariknya terletak pada kemampuannya menyajikan teks, gambar, audio, dan video, menciptakan pengalaman interaktif bagi pengguna (Suryanti & Arsid, 2017). Selain itu, Book creator memberikan akses gratis dan kemudahan penggunaan, sehingga ideal bagi guru PAUD yang ingin meningkatkan literasi digital siswa mereka (Zubair, 2024). Penelitian Sakti dan Purwowidodo (2024) juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat sebesar 61,56% setelah penggunaan Book creator, tetapi kesenjangan keterampilan guru menjadi tantangan utama.

Pelatihan pembuatan Buku Cerita Digital (Book creator) dirancang untuk membantu guru memahami cara membuat bahan ajar digital yang efektif sekaligus mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat baca anak-anak sejak dini melalui media yang menyenangkan.

Pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendidikan. Dengan buku digital, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi secara visual dan inovatif, sekaligus mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi ide dan pengalaman.

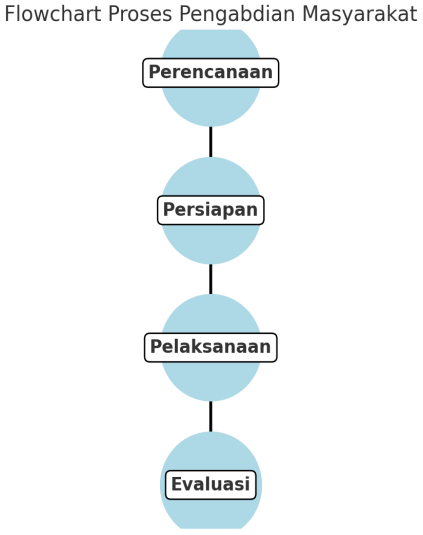
Berdasarkan penjabaran tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pelatihan Book creator dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru PAUD. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pendidikan anak usia dini yang berbasis teknologi, sehingga mampu menghadapi tuntutan era digital dengan lebih baik.

Metode

Kegiatan ini dimulai dengan perencanaan aksi bersama komunitas, yang melibatkan pengorganisasian komunitas secara terstruktur. Subyek pengabdian adalah guru-guru di TKIT Bustanul Ulum IV, Lampung Tengah berjumlah 8 orang yang dilaksanakan pada 21 Oktober 2024 pada tahap perencanaan guru dilibatkan dalam diskusi dan penyusunan rencana kegiatan, yang memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan spesifik di lapangan, serta menciptakan rasa kepemilikan terhadap kegiatan tersebut. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini berfokus pada pendekatan partisipatif dengan menggunakan pelatihan berbasis teknologi digital, seperti Book creator untuk meningkatkan literasi digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang relevan. Menurut Amini dan Ginting (2020), metode penelitian R&D melibatkan serangkaian tahapan sistematis yang mencakup identifikasi masalah, studi literatur, pengembangan produk awal, uji coba dan revisi, hingga implementasi dan evaluasi. Lebih lanjut, Jusuf dan Istiyowati (2023) menjelaskan bahwa penelitian R&D adalah proses yang dirancang untuk mengembangkan dan memvalidasi produk melalui beberapa tahapan terstruktur. Pendekatan R&D ini memastikan bahwa proses pengembangan dilakukan secara relevan dan terukur sehingga menghasilkan produk pelatihan yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan guru PAUD dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran.

Proses pelatihan berbasis aplikasi Book creator dimulai dengan Perencanaan (Analisis Kebutuhan), yaitu melakukan kajian mendalam untuk memahami tantangan dan peluang literasi digital di kalangan guru PAUD, khususnya terkait pemanfaatan teknologi dalam pengajaran. Selanjutnya, dilakukan Persiapan (Perancangan dan Pengembangan Materi), yang mencakup pengembangan materi pelatihan berbasis aplikasi Book creator sebagai solusi untuk meningkatkan literasi digital. Tahapan ini melibatkan perancangan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pendidikan PAUD. Setelah itu, tahap Pelaksnaan (Implementasi Pelatihan di Lapangan) dilaksanakan untuk menguji efektivitas modul yang telah dikembangkan, dengan melibatkan guru PAUD sebagai peserta pelatihan guna memperoleh data empiris terkait kepraktisan dan keberhasilan modul. Terakhir, dilakukan Evaluasi dan Revisi, yaitu mengumpulkan umpan balik dari peserta untuk mengevaluasi kualitas dan relevansi materi, yang kemudian digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas serta efektivitas pelatihan di masa mendatang.Adapun diagram pelaskanaan dari pelatihan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dimulai dengan pemateri pertama dengan materi: "pentingnya penggunakan teknologi digital dalam pembelajaran" yang bertujuan untuk membangun kesadaran peserta mengenai pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan modern. Pemateri pertama menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah cara kita mengakses informasi dan bagaimana kemampuan literasi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Selain itu, pemateri juga menguraikan tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta manfaat jangka panjang dari penguasaan literasi digital bagi pengembangan profesional guru. Saat materi disampaikan, para guru terlihat sangat tertarik terlihat dari banyaknya pertanyaan yang muncul kepada pemateri.

Setelah membangun pemahaman tentang literasi digital, pemateri kedua melanjutkan dengan memberikan pelatihan praktis tentang penggunaan aplikasi Book creator. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada cara membuat buku digital interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video. Peserta dilatih untuk membuat materi ajar yang lebih menarik dan kreatif, yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pelatihan Book creator dimulai dengan pengenalan dasar mengenai aplikasi ini sebagai alat pembuat buku digital yang mudah digunakan. Pemateri menjelaskan berbagai fitur utama Book creator, seperti kemampuan untuk menambahkan teks, gambar, audio, dan video, yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pemateri juga menggarisbawahi keunggulan aplikasi ini yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari pembuatan e-book pendidikan hingga buku cerita interaktif dan dokumentasi proses pembelajaran. Setelah pengenalan, pelatihan dilanjutkan dengan demonstrasi langkah demi langkah mengenai cara membuat buku digital.

Gambar 2. Foto Bersama Guru

Gambar 3. Pemberian Materi

Peserta diajarkan cara membuat proyek baru, memilih template halaman, dan menambahkan elemen-elemen multimodal, seperti teks, gambar, dan media audio-visual. Mereka juga dilatih untuk menyesuaikan layout halaman agar lebih menarik dan terorganisir dengan baik. Selain itu, peserta diperkenalkan dengan fitur untuk menyisipkan audio dan video, yang memungkinkan buku digital menjadi lebih interaktif dan mendalam.

Pada akhir sesi, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari, dengan harapan mereka dapat mengimplementasikan Book creator dalam pembelajaran mereka dan menghasilkan buku digital yang dapat digunakan sebagai materi ajar yang lebih menarik dan efektif. Dalam sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk langsung mencoba aplikasi Book creator dan menerapkan teknik yang telah diajarkan untuk membuat e-book yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran mereka.

Gambar 4. Pelatihan Book creator

Keberhasilan pelatihan ini tidak hanya diukur dari kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Book creator, tetapi juga dari dampaknya terhadap perkembangan literasi digital anak. Ketika guru mampu merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif menggunakan teknologi, hal tersebut akan merangsang minat belajar anak-anak untuk lebih aktif mengeksplorasi dunia digital. Aktivitas seperti membuat buku cerita digital bersama anak-anak tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi mereka, tetapi juga mengajarkan mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, yang merupakan keterampilan penting di dunia digital saat ini.

Sebagai langkah lanjutan, evaluasi dan tindak lanjut terhadap pelatihan ini juga sangat penting untuk memastikan bahwa guru PAUD dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan yang dilakukan harus diikuti dengan sesi mentoring atau workshop rutin yang memungkinkan guru untuk berbagi pengalaman, tantangan, dan keberhasilan dalam menggunakan aplikasi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya dukungan berkelanjutan, guru PAUD akan lebih percaya diri dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, serta lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendidik bagi anak-anak. Ini akan memberikan dampak positif tidak hanya pada anak-anak, tetapi juga pada kualitas pendidikan PAUD secara keseluruhan.

Kesimpulan

Pelaksanaan pelatihan tentang literasi digital dan penggunaan aplikasi Book creator bagi guru PAUD telah berhasil meningkatkan kesadaran dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Materi pertama yang disampaikan tentang pentingnya literasi digital membuka wawasan peserta mengenai peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan profesional guru. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, menunjukkan minat yang tinggi terhadap topik tersebut. Selanjutnya, pelatihan praktis mengenai aplikasi Book creator memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar membuat buku digital interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video, guna menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan kreatif. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan peserta cara menggunakan Book creator, tetapi juga memperkenalkan mereka pada konsep membuat pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif.

Pelatihan penggunaan teknologi digital dan aplikasi Book creator dapat dikembangkan lebih lanjut dengan beberapa pendekatan inovatif. Salah satunya adalah dengan mengadakan workshop tematik yang fokus pada pembuatan buku digital untuk topik-topik pembelajaran tertentu, seperti literasi bahasa, matematika, atau sains. Dalam workshop ini, guru dapat diajarkan cara membuat buku interaktif yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari, misalnya buku yang memperkenalkan konsep angka dan bentuk untuk matematika, atau buku cerita yang mengajarkan kosakata baru untuk literasi bahasa. Hal ini akan membantu guru mengadaptasi konten pembelajaran ke dalam format digital yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Selain itu, pelatihan dapat diperluas dengan melibatkan guru dari berbagai sekolah atau komunitas PAUD dalam program kolaborasi. Melalui kolaborasi ini, para guru dapat berbagi ide, pengalaman, dan sumber daya terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Program semacam ini juga bisa dilanjutkan dengan mengadakan kompetisi antar sekolah untuk menciptakan buku digital terbaik, yang akan mendorong kreativitas dan semangat guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Pendekatan kolaboratif semacam ini tidak hanya memperkaya pengalaman para guru, tetapi juga menciptakan jaringan

dukungan yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan PAUD.

Referensi

Ahmadi, F. (2017). Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi. CV. Pilar Nusantara.
Aima, Z., Anggraini, V., Edriati, S., Putri, A., Alma, S. H., & Syahwa, K. A. (2024). Pelatihan penyusunan buku digital menggunakan platform book creator. Beujroh: Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat, 2(1), 69-83.
Amini, A., & Ginting, N. (2024). Metode penelitian (kualitatif, kuantitatif, ptk, dan r&d). Medan: UMSU PRESS
Ezeh, C. (2021). A comparison of storyjumper with book creator, and storybird for multimodal storytelling. Ezeh, C.(2020). A comparison of Storyjumper with Book creator and Storybird for multimodal storytelling. TESL-EJ, 24(1), 1-9.
Farkhanah, E. (2023). Pemanfaatan Book creator dalam pembelajaran literasi digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Jurnal Cahaya Mandalika (JCM), 4(1), 243-259.
Hayati, N. (2023). Users' Experiences in Using Book creator for Creative and Innovative Learning. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 4(3), 2272-2285.
Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2020). Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan. Indonesia Emas Group.
Khaironi, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. Jurnal Golden Age, 4(02), 261-266.
Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. An-Nisa Journal of Gender Studies, 13(1), 116-152.
Paramita, M. V. A., & Sufiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. Jurnal Golden Age, 4(02), 343-350.
Puspitasari, V., & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. Jurnal Education and development, 8(4), 310-310.
Rini, K. P. S., Syarifah, Z., & Maranatha, J. R. (2024). Pelatihan penggunaan book creator untuk membuat buku digital di tk yos sudarso purwakarta. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(12), 924-932.
Rumahuru, Y. Z., Siahaya, A., Th, M., & Ambarita, J. (2021). Transformasi Budaya Pembelajaran Era Kenormalan Baru Pasca Covid-19. Penerbit Adab.
Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Book creator dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(3), 1395–1405.
Sholihah, D. Z., Wardani, N. S., & Prasetyo, A. K. (2022). The Development of e-Book Based on Problem and Project Based Learning Assisted by Book creators. JT - Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(2), 258–270
Suherdi, D., Rezky, S. F., Apdilah, D., Sahputra, A., Syahputra, D., Wahyuni, D. (2021). Peran literasi digital di masa pandemik. Medan: Cattleya Darmaya Fortuna.
Sulistiani, Suparman, & Fajrie, N. (2022). Development of Electronic Mathematics Student Worksheets Assisted by Book creators to Support Problem-Based Learning Models to Achieve Student Problem-Solving Ability. Asian Pendidikan, 2(2), 41–51.
Suryanti, S., & Arsid, I. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi book creator pada materi persamaan lingkaran. ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 167-179.
Syafuddin, K. (2023). Peningkatan literasi keamanan digital dan perlindungan data pribadi bagi siswa di SMPN 154 Jakarta. Eastasouth Journal of Impactive Community Services, 1(03), 122-133.
Waliulu, Y.S., Wahid, W., Arif, H.M., Mokoginta, D & Iswahyudi, M.S. (2023). Pendidikan Dalam Transformasi Digital. Cendikia Mulia Mandiri.
Zubair, S. (2023). Book creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat, 3(1), 8-12.12.