

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN PENGAJARAN KEWIRAUSAHAAN GURU TK HINGGA SMA MELALUI PELATIHAN PROTOTIPE PRODUK**

*Entrepreneurial Teaching Skills Development for Kindergarten to High School Teachers through Product Prototype Training*

**Muhammad Setiawan Kusmulyono**

Universitas Prasetiya Mulya

*Jl. BSD Raya Utama, BSD City 15339 Kabupaten Tangerang, Indonesia*

\*Alamat korespondensi: [setiawan@pmbs.ac.id](mailto:setiawan@pmbs.ac.id)

*(Tanggal Submission: 12 Juli 2023, Tanggal Accepted : 7 Agustus 2023)*



**Kata Kunci :**

*Kewirausahaan, kreativitas, kurikulum merdeka, proses pembelajaran, prototipe*

**Abstrak :**

Implementasi Kurikulum Merdeka melalui penguatan proyek profil Pancasila pada tingkat pendidikan dasar dan menengah merupakan sebuah terobosan berharga untuk menguatkan kompetensi siswa didik bangsa. Implementasi ini perlu didukung dengan penguatan keterampilan guru dan kemampuannya dalam mengelola proses pembelajaran. Kewirausahaan ternyata memberi dampak positif dalam mengakomodasi Kurikulum Merdeka melalui kreativitas dan inovasi yang saling menghubungkan. Meningkatkan pemahaman guru mengenai teknik fasilitasi kegiatan kewirausahaan bagi siswa dengan menggunakan metode pembuatan produk. Metode pengabdian menggunakan pelatihan prototipe produk. Program pengabdian masyarakat di Yayasan ABC (pseudonym) dengan penguatan keterampilan kewirausahaan guru melalui pelatihan prototipe produk memberikan bukti bahwa inisiatif kewirausahaan mampu menstimulasi kreativitas guru untuk membuat suatu produk kreatif. Melalui program ini diharapkan guru-guru dapat memiliki inspirasi untuk mendesain model pembelajaran berorientasi kewirausahaan yang lebih kreatif sehingga dapat mendorong realisasi Kurikulum Merdeka secara lebih komprehensif. Para guru memiliki modal pengetahuan yang baik dalam mengimplementasi kegiatan pengabdian yang diharapkan dapat ditularkan dalam metode pembelajaran mereka di pendidikan dasar dan menengah bagi para peserta didiknya.

**Key word :**

*Creativity, entrepreneurship,*

**Abstract :**

The implementation of the Merdeka Curriculum through strengthening the Pancasila profile project at the primary and secondary education levels is a



*learning process, merdeka curriculum, prototype* valuable breakthrough to strengthen the competence of the nation's students. This implementation needs to be supported by strengthening teacher skills and their ability to manage the learning process. Entrepreneurship turns out to have a positive impact in accommodating the Merdeka Curriculum through creativity and innovation that connect each other. The community service program at ABC Foundation (pseudonym) by strengthening teacher entrepreneurship skills through product prototype training provides evidence that entrepreneurial initiatives can stimulate teacher creativity to create creative products. Through this program, it is hoped that teachers will be inspired to design more creative entrepreneurship-oriented learning models so that they can encourage the realization of the Merdeka Curriculum in a more comprehensive manner.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Kusmulyono, M. S. (2023). Pengembangan Keterampilan Pengajaran Kewirausahaan Guru TK Hingga SMA Melalui Pelatihan Prototipe Produk. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1328-1335. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1017>

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan sebuah terobosan yang dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristekdikti) untuk menguatkan profil kompetensi lulusan sistem pendidikan di Indonesia pada tingkat dasar, menengah, hingga tinggi. Pada tingkat dasar, kebijakan yang dilakukan adalah Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang mendorong 6 dimensi profil kompetensi (BSKAP, 2022). Sebagai sebuah terobosan baru, maka penyesuaian aktivitas pembelajaran terkait dengan penerapan kurikulum merdeka wajib untuk dilakukan agar guru-guru dapat bekerja secara kolaboratif untuk dapat mengalokasikan proyek-proyek pelajar Pancasila yang umumnya berlangsung secara lintas disiplin ilmu (Caesaria, 2022). Konsep kolaboratif ini relevan dengan konsep kewirausahaan yang memiliki variasi proses pembelajaran (Mela & Joko, 2019) dan menuntut kreasi atas konten-konten belajar yang inovatif (Kusmulyono & Karimah, 2022; Setiawan & Karsinah, 2016).

Sayangnya, pembelajaran kewirausahaan terutama di pendidikan dasar dan menengah sering terkendala oleh pemahaman yang belum kokoh dari guru-guru mengenai makna kewirausahaan itu sendiri. Selain itu, siswa juga memiliki tantangan dari sisi motivasi karena tidak memperoleh gambaran yang jelas setelah menempuh pelajaran kewirausahaan ini (Haryati, 2015). Kemudian, kondisi ini diperparah dengan metode pembelajaran konvensional yang masih dipergunakan untuk menyampaikan materi kewirausahaan sehingga membuat keaktifan siswa menjadi terbatas (Haryati, 2015). Situasi ini mendorong kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas guru sebagai tenaga pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran kewirausahaan (Pratiwi et al., 2021; Setiawan & Karsinah, 2016).

Kualitas pembelajaran di dalam kelas sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengajar dan memfasilitasi kelasnya (Mela & Joko, 2019). Jika guru memiliki kemampuan fasilitasi dan kepemimpinan yang semakin baik di dalam kelas, maka kualitas pembelajaran kewirausahaan akan semakin meningkat di tingkat peserta didik (Mela & Joko, 2019). Kondisi ini menunjukkan bahwa guru memiliki kebutuhan untuk terus meningkatkan kompetensinya (Martono, 2014). Peningkatan ini dapat dilakukan dalam berbagai macam aktivitas seperti pelatihan maupun pendampingan (Martono, 2014) dengan tujuan agar memiliki literasi kemampuan yang baik untuk mengintegrasikan informasi, teknologi, dan komunikasi kedalam proses pembelajaran (Sarimuna, 2019; Warsiyah et al., 2022).

Kebutuhan akan akomodasi kurikulum merdeka, projek profil pelajar Pancasila dan peningkatan kualitas kewirausahaan guru ini, mendorong salah satu sekolah swasta yang berada di kawasan Kota Tangerang Selatan di Provinsi Banten untuk menumbuhkan kompetensi guru-gurunya. Untuk menjaga

privasi data, nama sekolah tersebut akan dituliskan pseudonim sebagai SMA ABC. Melalui kerjasama dengan Universitas Prasetiya Mulya, sekolah tersebut menyelenggarakan Kegiatan Pengembangan Guru Berorientasi Kewirausahaan pada Bulan Desember 2022. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru dari tingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas yang ada dibawah naungan Yayasan ABC tersebut.

Rumusan permasalahan yang berhasil diidentifikasi sebagai diskusi awal dalam penyelenggaraan kegiatan pelatihan guru ini adalah adanya kebutuhan untuk mengakomodasi kewirausahaan sebagai katalisator proyek-proyek pelajar Pancasila yang akan diselenggarakan di setiap tingkatan pendidikannya. Oleh karena itu, tujuan dari aktivitas pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Universitas Prasetiya Mulya dalam rumusan artikel ini adalah meningkatkan keterampilan pengajaran kewirausahaan dari guru-guru Yayasan ABC.

Topik yang kemudian dipilih adalah pembelajaran kewirausahaan dengan menggunakan pendekatan praktik prototipe produk. Prototipe merupakan bentuk material pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, pengembangan media belajar (Sutedi, 2016) dan secara pedagogi mendorong aktivitas nyata dari peserta didik (Nurpratiwi et al., 2022). Prototipe merupakan manifestasi dari konsep belajar berbasis pengalaman dimana siswa didik diajak untuk terampil mengujicobakan konsep atau ide secara realita (Kusmulyono et al., 2021). Konsep prototipe ini menarik karena melatih empati peserta didik (Kusmulyono et al., 2021) sekaligus mendorong kelekatan antara teori dan praktik dalam ruang pembelajaran (Nurpratiwi et al., 2022). Kegiatan ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran berorientasi kewirausahaan yang bersifat kolaboratif.

## METODE KEGIATAN

Pelatihan merupakan metode yang dipilih untuk menyampaikan maksud dari kegiatan pengabdian di SMA ABC (*pseudonym*) tersebut. Pelatihan prototipe ini dilaksanakan di sekolah tersebut pada Senin, 19 Desember 2022 dari pukul 08.00 hingga pukul 14.00. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka langsung dengan pelaksanaan protokol kesehatan yang ketat dimana seluruh peserta menggunakan masker dengan duduk yang diatur jaraknya. Pendekatan kualitatif dilakukan sebagai metode dasar dalam kegiatan penelitian pengabdian ini dengan mendokumentasikan seluruh kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir dan dinamika yang ada di dalam kegiatan tersebut.

Peserta kegiatan pengabdian adalah seluruh guru yang berada di bawah naungan yayasan tersebut dari tingkat taman kanak-kanak hingga sekolah menengah. Kegiatan dimulai dengan penyampaian pesan oleh Kepala Sekolah dari perwakilan SMA ABC sebagai koordinator kegiatan. Selanjutnya, kegiatan dimulai dengan pemanasan, penyampaian materi, dan presentasi dari peserta.

Hasil analisis dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diamati dengan menggunakan pendekatan analisis tematik agar dapat melihat informasi tentang kegiatan pengabdian ini secara lebih jelas (Saunders et al., 2016). Analisis ini juga menjadi bahan evaluasi bagi narasumber dan penyelenggara kegiatan untuk dapat meningkatkan kualitas kegiatannya di masa depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 hari penuh pada Hari Senin, 19 Desember 2022 dengan lokasi kegiatan di aula sekolah yang berada di wilayah Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Sesuai informasi awal, jumlah peserta adalah 76 guru yang berasal dari beragam tingkat pendidikan.

Tabel 1. Daftar Peserta

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
Taman Kanak-kanak	15	19,74%
Sekolah dasar	27	35,52%
Sekolah Menengah Pertama	15	19,74%
Sekolah Menengah Atas	19	25,00 %
Subtotal	76	100%

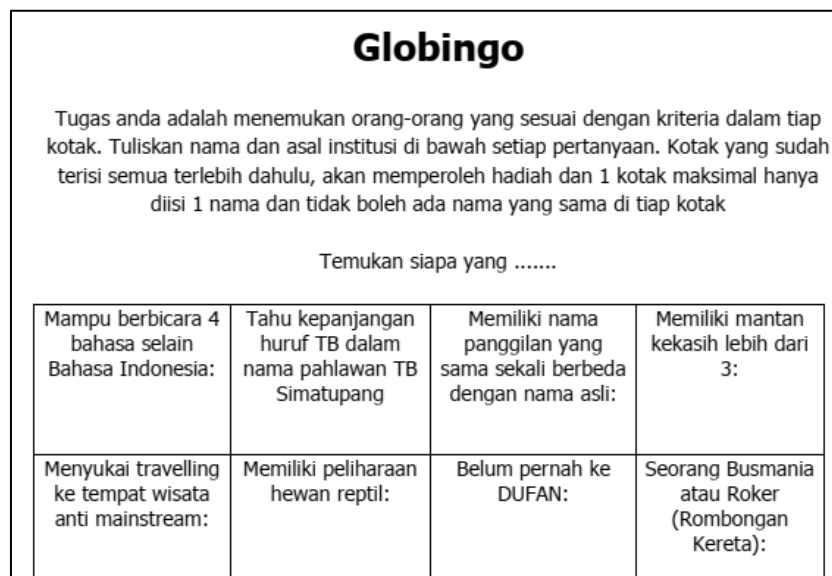
Data diolah sendiri dari daftar presensi yang dibagikan

Aktivitas pelatihan prototipe dibagi dalam beberapa sesi antara lain:

- Sesi 1 : Latihan pemanasan dengan menggunakan kerangka Globingo
- Sesi 2 : Pemaparan materi mengenai pentingnya belajar kewirausahaan serta manfaat dari ide dan kreativitas.
- Sesi 3 : Simulasi pembuatan prototipe dari bahan kain daster secara berkelompok

### Pembahasan

Permainan Globingo adalah sebuah permainan menebak suatu jawaban yang diminta dalam kertas kerja dimana jawaban hanya tersedia dengan syarat peserta bertanya kepada peserta lainnya. Kesan pertanyaannya memang sederhana, namun hal tersebut dapat memancing keseruan interaksi antar peserta yang mungkin saja bisa saling tidak kenal. Permainan ini merupakan pemanasan yang pas sebelum masuk dalam simulasi prototipe. Hal ini karena aktivitas Globingo menuntut peserta untuk mengujicoba konsep dengan bertanya kepada peserta lainnya (Kusmulyono et al., 2021) dan melatih kemampuan fasilitasi guru dalam kelas (Mela & Joko, 2019).



Gambar 1. Tangkapan Layar Kertas Kerja Globingo (dokumen pribadi)

Pemanasan ini berlangsung hingga 30 menit dilengkapi dengan pembahasan dari masing-masing pertanyaan yang diajukan. Peserta pelatihan juga diberikan penjelasan bahwa kolaborasi sebagai salah dasar pelaksanaan proyek pelajar Pancasila dapat dimulai dan dirintis dengan permainan Globingo ini. Peserta mengikuti dengan antusias dan tidak ada permasalahan berarti selama pelaksanaan kegiatan ini.

### *Sesi Pengenalan Kewirausahaan dan Kreativitas Ide*

Pemaparan kewirausahaan ini diawali dengan diskusi mengenai pemahaman apakah tujuan dari aktivitas pembelajaran kewirausahaan di sekolah. Pertanyaan sederhana disampaikan oleh narasumber mengenai pilihan tujuan dalam belajar kewirausahaan, apakah ingin menghasilkan siswa yang berjiwa wirausaha atau ingin menghasilkan siswa yang memulai sebuah bisnis. Perwakilan dari guru SMA cenderung memilih siswa yang memulai sebuah bisnis, sedangkan pada tingkat yang lebih rendah cenderung kepada jiwa wirausaha. Diskusi ini bukan untuk menyampaikan benar dan salah mengenai kewirausahaan melainkan mendorong peserta untuk lebih memahami situasi yang ada dalam jenjang pendidikannya.



Gambar 2. Sesi Pemaparan

Paparan selanjutnya disampaikan mengenai ide dan kreativitas dimana salah satu dasar pembangunan prototipe adalah kemampuan kreativitas yang memadai (Kusmulyono et al., 2021). Prototipe dapat dibangun ketika pengajar mampu mendorong kelas menjadi interaktif dan siswa dapat berpartisipasi aktif di dalam kelas (Nurpratiwi et al., 2022). Sayangnya, tantangan pembelajaran ini sangat beragam, mulai dari padatnya kegiatan guru (Martono, 2014), kurangnya interaksi dan keterlibatan siswa di dalam pembelajaran (Haryati, 2015), dan keengganan untuk mencoba model pembelajaran baru (Haryati, 2015).

### *Simulasi Pembuatan Prototipe dengan The Daster*

Setelah melalui pelatihan ide dan kreativitas, maka peserta mulai masuk dalam tahap mendesain prototipe. Hal ini bertujuan agar para guru dapat menyelesaikan masalah yang ada, mengembangkan peluang, hingga mendorong kemandirian siswa (Sutedi, 2016). Kreasi produk ini merupakan kemampuan penting yang harus dikuasai oleh siswa (Mahardhika et al., 2016). Kemampuan ini juga selaras dengan kebutuhan kolaborasi dalam penguatan siswa untuk menjalankan proyek pelajar Pancasila dan memenuhi seluruh dimensi yang ada (BSKAP, 2022).

Permainan The Daster merupakan sebuah permainan mendesain prototipe dimana setiap kelompok yang beranggotakan 8-10 orang wajib membuat 2 produk fesyen dari sebuah daster yang diberikan. Setiap kelompok dibekali dengan seperangkat alat jahit untuk membantu merangkai produk fesyen yang ingin dibuat. Kelompok diberikan waktu 30 menit untuk berdiskusi, mendesain, dan memproduksi produk fesyen mereka.



Gambar 3. Sesi Pembuatan Prototipe Daster

Keseruan aktivitas ini adalah karena segmen pasar yang dipilih adalah anak muda usia 18-24 tahun yang memiliki selera dinamis. Selain itu, bahan baku yang terbatas, pengetahuan yang tidak banyak terkait fesyen, juga menjadi tantangan unik dalam menyusun produk dalam permainan simulasi ini. Setiap kelompok berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik dan menampilkan produk-produk kreatifnya dengan luar biasa.

Pembelajaran yang memiliki efektivitas tinggi adalah pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan kompetensi siswa di masa depan (Mahardhika et al., 2016; Mela & Joko, 2019; Pratiwi et al., 2021). Sayangnya, masih banyak guru yang merasa bahwa semua pembelajaran harus terpusat pada mereka. Hal yang seharusnya adalah bagaimana siswa menjadi pusat pembelajaran dan terbangun suatu integrasi yang sistemik antara siswa, guru, kurikulum, konten, fasilitas, dan aktivitas pembelajaran lainnya (Mela & Joko, 2019; Setiawan & Karsinah, 2016). Hal inilah yang sebenarnya menjadi nilai luhur dari pengupayaan implementasi Kurikulum Merdeka dan proyek profil pelajar Pancasila.

Pembelajaran mengenai prototipe ini mendorong guru untuk memahami adanya sebuah metode pembelajaran lain yang menarik dan dapat menggugah kreativitas siswa. Hal ini penting karena kegiatan belajar dan mengajar merupakan bagian esensial dalam proses perjalanan siswa menuju perubahan yang positif dalam dirinya (Solomon, 2020). Kegiatan belajar ini harus menjadi bagian konstruksi penting dalam upaya mengakomodasi kewirausahaan bersamaan dengan Kurikulum Merdeka.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan kualitas dan kompetensi guru dalam bidang kewirausahaan sudah menjadi hal yang harus dilaksanakan sesegera mungkin. Kewirausahaan memiliki bukti signifikan untuk menjadi penghubung penting dalam upaya proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan untuk mengakomodasi Kurikulum Merdeka. Namun, guru harus menjadi motor penggerak terlebih dahulu dengan tetap mendorong siswa sebagai pusat pembelajaran ketika di kelas.

Pelatihan kewirausahaan dengan menggunakan topik prototipe ini sangat bermanfaat untuk membantu guru-guru dalam mencari metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan beberapa aktivitas dalam kerja yang bersifat kelompok dan biaya yang efisien. Pelatihan ini menunjukkan bahwa guru memiliki kreativitas tinggi untuk mendesain produk yang nantinya akan ditularkan kepada peserta didiknya. Pengalaman dalam pembelajaran ini menunjukkan bahwa kegiatan semacam ini masih dibutuhkan untuk menjadi media belajar baru bagi para guru.

Program Kurikulum Merdeka yang digagas oleh Kemenristekdikti melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan sebuah inisiatif berharga untuk meningkatkan daya saing anak bangsa melalui perumusan kompetensi yang lebih spesifik dan terlatih. Tantangan awal dalam mengimplementasikan kurikulum ini ternyata dapat diakomodasi dengan sentuhan kewirausahaan

melalui aspek pemikiran tingkat tinggi. Hal ini tentunya akan menjadi rujukan menarik untuk penelitian dan kegiatan pengabdian di masa depan untuk melihat bagaimana peran kewirausahaan secara lebih masif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan bila ada. Hal ini biasanya disampaikan kepada penyandang dana kegiatan yang telah dikerjakan, pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan dan pihak yang memberikan fasilitas, sehingga kegiatan dapat dikerjakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- BSKAP. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (1st ed.). Kemdikbud. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669_manage_file.pdf)
- Caesaria, S. D. (2022). *Mengenal Profil Pelajar Pancasila, "Roh" Kurikulum Merdeka Belajar*. Kompas.Com.
- Haryati, S. P. (2015). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Menerapkan Strategi Optimalisasi Kepemimpinan Guru Melalui Learning Manager Pada Siswa Kelas X Tata Busana 2 di SMK Negeri 3 Pati. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 80–127.
- Kusmulyono, M. S., & Karimah, R. (2022). Studi Tantangan dan Harapan Guru Geografi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, Dan Agama*, 8(2), 475–486. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i2.565>
- Kusmulyono, M. S., Leilani, A., Priyantini, D., & Prakoso, G. H. (2021). *Kewirausahaan; Merintis Sebuah Bisnis Kreatif*. Politeknik AUP Press.
- Mahardhika, G., Sriyanto, S., & Budiawan, W. (2016). Perancangan E-commerce Pada Sentra UKM Kauman Surakarta Menggunakan Metode User Centered Design. *Industrial Engineering Online Journal*, 5(2), 1–14.
- Martono. (2014). Pelatihan Pembelajaran Keterampilan Pada Guru- Guru SMP Keterampilan Se-Kota Yogyakarta. *Inotek*, 14(2), 152–166.
- Mela, I., & Joko, W. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Guru dan Fasilitas Belajar Terhadap Kualitas Pembelajaran Kewirausahaan. *Economic Education Analysis Journal*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31509>
- Nurpratiwi, S., Amaliyah, A., Hakam, A., & Romli, N. A. (2022). Developing Teacher Professionalism in Online Learning Through Assistance of Web-Based Digital Teaching Materials. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 21(2), 221–232. <https://doi.org/10.21580/dms.2021.212.9367>
- Pratiwi, N., Lestari, N. D., Rachmawati, D. W., Gunawan, H., Januardi, J., Kurniawan, C., Masnunah, M., & Yusmiono, B. A. (2021). Workshop Media Pembelajaran Kewirausahaan Bagi Guru SMA dan SMK di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 1(2), 57–67. <https://doi.org/10.31004/abdira.v1i2.35>
- Sari, W. K., Nada, E. I., & AH, B. (2022). Pelatihan Pengembangan Instrumen HOTS bagi Guru Kimia SMA dan MA di Kota Semarang sebagai Upaya Mewujudkan Paradigma Pendidikan Abad 21 Wiwik Kartika Sari , Ella Izzatin Nada , Busiri AH Pendahuluan Pelaksanaan pembelajaran meliputi perencanaan , pelaksan. *DIMAS : Jurnal Pemikiran Agama Dan Pemberdayaan*, 22(1), 149–164. <https://doi.org/10.21580/dms.2022.221>.
- Sarimuna, L. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Metode Kooperatif Learning Tipe STAD Pada Pembelajaran Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Binaan Melalui Workshop Di MGMP (Penelitian Tindakan Sekolah). *Forum Ilmu Sosial*, 46(2), 165–179.
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2016). *Research Methods for Business Students* (7th ed.). Pearson Education Limited.



- Setiawan, A. B., & Karsinah, K. (2016). Recharging Metode Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Multimedia untuk Guru SD di Desa Tieng Wonosobo. *Abdimas*, 20(2), 67–76.
- Solomon, Y. (2020). Comparison between problem-based learning and lecture-based learning: Effect on nursing students' immediate knowledge retention. *Advances in Medical Education and Practice*, 11(7), 947–952. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S269207>
- Sutedi, S. (2016). Perancangan Prototype Media Pembelajaran Analisis Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Pusat Pelatihan Information Access Center IBI Darmajaya. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 2(1), 16–25. <https://ojs.stitmultazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/15>
- Warsiyah, W., Madrah, M. Y., Muflihin, A., & Irfan, A. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Pendidik dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 22(1), 115–132. <https://doi.org/10.21580/dms.2022.221.10042>