

Optimalisasi Metode Pembelajaran Interaktif dalam Kursus Komputer di LKP Karya Prima Secara Hybrid

^{1,*}Muhammad Zen, Rusmin Saragih², Imeldawaty Gultom³, Ayu Puspita Sari Sinaga⁴, Eka Pandu Cynthia⁵

¹Sains dan Teknologi, Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

²Sistem Informasi, STMIK Kaputama, Binjai, Indonesia

³Komputerisasi Akuntansi, STMIK Kaputama, Binjai, Indonesia

⁴Bisnis Digital, STMIK Kaputama, Binjai, Indonesia

⁵Sains dan Teknologi, Teknik Informatika, Universitas Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹muhammadzen@dosen.pancabudi.ac.id, ²evitha12014@gmail.com, ³imeldagultom81@gmail.com,

⁴ayupuspitasari2056@mail.ugm.ac.id, ⁵eka.cynthia@gmail.com

*Email Corresponding Author: muhammadzen@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama dalam pelaksanaan kursus keterampilan di Lembaga Karya Prima adalah metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah, sehingga partisipasi peserta kurang optimal. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengoptimalkan metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas kursus keterampilan. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, workshop, dan praktikum interaktif yang melibatkan 25 peserta dari berbagai latar belakang usia produktif. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, pre-test dan post-test, serta refleksi harian peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan praktis peserta sebesar 75% dan peningkatan soft skill seperti komunikasi dan kerja tim sebesar 60%. Sebagian peserta juga mampu memanfaatkan keterampilan yang diperoleh untuk membuka usaha kecil secara mandiri. Kegiatan ini membuktikan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan efektivitas proses kursus serta memberi dampak nyata terhadap kemandirian ekonomi peserta.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Kursus Keterampilan, Pemberdayaan Masyarakat, Soft Skill, Karya Prima.

Abstract

The main issue in the implementation of skill courses at Lembaga Karya Prima is the one-way teaching method, which results in less than optimal participant engagement. The purpose of this service is to optimize interactive learning methods to enhance the effectiveness of the skills course. The implementation methods include socialization, workshops, and interactive practical sessions involving 25 participants from various productive age backgrounds. Evaluation was conducted through direct observation, pre-test and post-test, as well as daily participant reflections. The results of the activities showed a 75% increase in participants' practical skills and a 60% increase in soft skills such as communication and teamwork. Some participants were also able to utilize the skills they acquired to start small businesses independently. This activity proves that interactive learning methods can enhance the effectiveness of the course process and have a tangible impact on the economic independence of the participants.

Keywords: Interactive Learning, Skill Course, Community Empowerment, Soft Skills, Karya Prima

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan masyarakat, khususnya bagi mereka yang tidak memiliki akses ke pendidikan formal atau yang ingin meningkatkan kompetensi di luar jalur akademik (Mildawati & Tangngareng, 2023). Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang berkembang pesat adalah lembaga kursus dan pelatihan keterampilan (Ahmad et al., 2022). Di era digital dan serba cepat seperti saat ini, metode pembelajaran yang digunakan dalam kursus harus mampu menyesuaikan kebutuhan peserta yang semakin beragam dan dinamis (Fatmawati, 2025). Lembaga Kursus Karya Prima merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berfokus pada peningkatan keterampilan praktis masyarakat, seperti komputer,

akuntansi, dan keterampilan wirausaha. Namun, dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran yang masih dominan bersifat satu arah atau konvensional menjadi tantangan tersendiri. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif peserta dan rendahnya efektivitas pembelajaran. Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan peserta secara aktif melalui diskusi, praktik langsung, simulasi, dan kolaborasi (Erikson et al., 2023). Pendekatan ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterampilan teknis dan sosial peserta (Zuliyawati & Agustin, 2024). Oleh karena itu, optimalisasi metode pembelajaran interaktif dalam kursus keterampilan di Lembaga Karya Prima menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pelatihan (Satria et al., 2025).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Karya Prima dengan melibatkan 25 peserta usia produktif dari berbagai latar belakang pendidikan dan sosial (Ngatinem & Talkah, 2022). Metode pelaksanaan dirancang secara partisipatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Suryanda & Supiyandi, 2025). Tahap awal dimulai dengan sosialisasi kepada peserta dan pengelola lembaga terkait pentingnya penerapan metode pembelajaran interaktif dalam kursus keterampilan (Perdana et al., 2024). Selanjutnya dilakukan pelatihan melalui kegiatan workshop dan praktikum, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam diskusi kelompok, simulasi, kerja tim, serta praktik langsung sesuai dengan jenis keterampilan yang diikuti, seperti komputer dasar, akuntansi, dan desain grafis. Peserta juga diberi tugas proyek kecil (mini project) sebagai bentuk penerapan keterampilan yang dipelajari (Angreini & Purnomo, 2024). Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman dan peningkatan keterampilan, observasi langsung terhadap keaktifan peserta, serta refleksi harian yang mendorong peserta memberikan umpan balik selama proses pelatihan (Wahyuningrum et al., 2024). Melalui metode ini, pembelajaran menjadi lebih hidup, aplikatif, dan berdampak pada peningkatan soft skill dan keterampilan teknis peserta.

2.1. Rancangan dan Tahapan Kegiatan

Rancangan kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis untuk mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran interaktif dalam kursus keterampilan di Lembaga Karya Prima (Supiyandi et al., 2022). Kegiatan diawali dengan tahap persiapan berupa koordinasi dengan pihak lembaga mitra guna menjelaskan tujuan, bentuk kegiatan, serta pemilihan peserta yang sesuai dengan kriteria sasaran, yaitu masyarakat usia produktif yang mengikuti kursus keterampilan. Setelah itu, dilaksanakan sosialisasi kepada peserta mengenai pentingnya metode pembelajaran interaktif serta gambaran umum materi dan kegiatan yang akan dilakukan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan inti yang terdiri atas workshop, diskusi kelompok, praktik langsung, dan penugasan berbasis proyek (project-based assignment). Metode interaktif diterapkan secara konsisten dalam setiap sesi agar peserta terlibat aktif, baik secara individu maupun kelompok (Nasaruddin et al., 2024). Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, dan mempraktikkan materi secara langsung. Setelah pelatihan selesai, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test, penilaian proyek akhir, dan refleksi bersama untuk mengetahui efektivitas kegiatan dan dampaknya terhadap peningkatan keterampilan peserta (Sava et al., 2024). Seluruh tahapan kegiatan dirancang agar dapat membentuk proses belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan dunia kerja maupun wirausaha.

2.2. Teknik Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima materi (Risana et al., 2025). Dalam konteks kursus keterampilan di Lembaga Karya Prima, teknik pembelajaran interaktif diterapkan untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan keterampilan peserta secara langsung (Utomo, 2023). Beberapa teknik yang digunakan antara lain adalah diskusi kelompok kecil, yang memungkinkan peserta saling bertukar pendapat dan membangun pemahaman bersama;

simulasi dan role play, yang digunakan untuk melatih respons dan keterampilan praktis dalam situasi tertentu; serta project-based learning, di mana peserta menyelesaikan tugas atau produk tertentu secara kolaboratif. Teknik lainnya termasuk demonstrasi langsung oleh instruktur, yang kemudian diikuti dengan praktik mandiri, serta refleksi harian, yang mendorong peserta untuk mengevaluasi pembelajaran mereka setiap hari. Kombinasi teknik ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan soft skill seperti komunikasi, kerjasama tim, dan pemecahan masalah. Penerapan teknik pembelajaran interaktif ini terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, responsif, dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja maupun wirausaha.

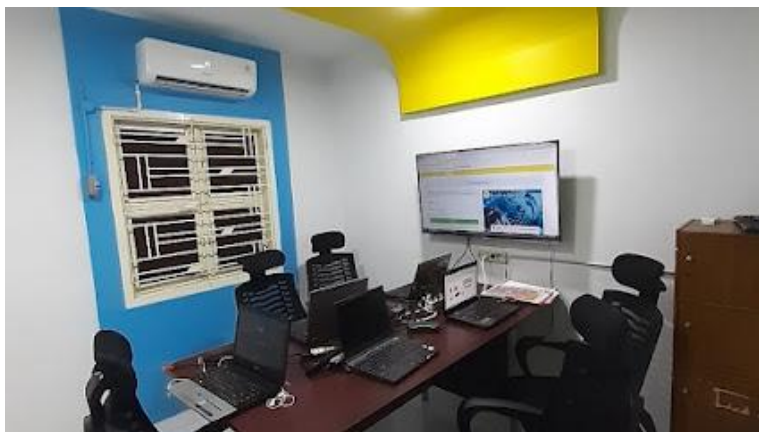
2.3. Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan

Evaluasi dan pengukuran keberhasilan merupakan bagian penting dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat, khususnya dalam menilai efektivitas metode pembelajaran interaktif yang diterapkan (Nurhaida et al., 2023). Dalam kegiatan ini, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan, mulai dari tahap awal hingga akhir pelatihan. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi :

- **Pre-Test Dan Post-Test**, yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan penguasaan keterampilan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.
- **Observasi Keterlibatan Peserta**, dilakukan observasi langsung oleh tim fasilitator selama proses pelatihan untuk menilai keterlibatan peserta, kemampuan kerja sama dalam kelompok, dan inisiatif individu.
- **Refleksi Harian**, di mana peserta diminta menuliskan pengalaman, kendala, dan pembelajaran yang mereka peroleh setiap hari.
- **Penilaian Hasil Proyek Peserta**, Peserta diminta mengerjakan proyek akhir secara individu atau kelompok, misalnya membuat produk sederhana, menyusun laporan, atau menyelesaikan tugas praktik sesuai dengan materi pelatihan.

3. HASIL PEMBAHASAN

Penerapan metode pembelajaran interaktif dalam kursus keterampilan di Lembaga Karya Prima menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar dan capaian peserta. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan pemahaman materi sebesar 75% dari rata-rata nilai awal peserta. Selain itu, observasi selama pelatihan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif peserta, yang sebelumnya cenderung pasif, menjadi lebih komunikatif dan antusias dalam berdiskusi dan praktik kelompok.



Gambar 1. Ruangan yang digunakan untuk Hybrid

Refleksi harian mengungkapkan bahwa peserta merasa lebih terlibat dan termotivasi karena suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Penilaian terhadap proyek akhir peserta juga menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan menerapkan keterampilan secara mandiri. Teknik seperti diskusi kelompok, simulasi, dan project-based learning terbukti efektif dalam membangun soft skill seperti kerja tim, komunikasi, dan problem solving. Hasil ini menguatkan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi pada kemandirian ekonomi peserta.

3.1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta

Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi kursus sebelum dan sesudah pelatihan, dilakukan pre-test dan post-test. Pre-test dilaksanakan pada awal kegiatan untuk mengetahui kemampuan dasar peserta terkait keterampilan yang diajarkan, seperti pengoperasian komputer dasar, pembuatan produk boga, atau penggunaan perangkat lunak desain. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman awal yang masih rendah, dengan nilai rata-rata 52,4. Setelah pelatihan interaktif diterapkan secara konsisten, post-test dilakukan pada akhir kegiatan dan menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan, dengan rata-rata menjadi 91,2.



Gambar 2. Pre-test Komputer Perkantoran

Hal ini mencerminkan efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan materi. Perbandingan antara hasil pre-test dan post-test mengindikasikan adanya peningkatan sebesar $\pm 75\%$, menunjukkan keberhasilan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan kursus keterampilan di Karya Prima.

3.2. Partisipasi Aktif Peserta Selama Pembelajaran

Selama pelaksanaan kursus, dilakukan observasi langsung oleh tim fasilitator untuk menilai tingkat keterlibatan peserta. Sebelumnya, peserta cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan instruktur. Namun, dengan penerapan teknik interaktif seperti diskusi kelompok, simulasi, dan praktik langsung, terjadi perubahan yang signifikan dalam dinamika kelas. Peserta mulai aktif bertanya, memberikan tanggapan, dan berpartisipasi dalam latihan kelompok. Dalam diskusi, peserta mampu menyampaikan pendapat, menanggapi pandangan orang lain, dan menyusun solusi bersama. Kegiatan praktik juga dilakukan dengan antusias, bahkan beberapa peserta secara

sukarela membantu temannya yang mengalami kesulitan. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna karena peserta merasa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Partisipasi Peserta Optimalisasi Pembelajaran

3.3. Refleksi Harian dan Persepsi Peserta

Refleksi harian diberikan kepada peserta di akhir setiap sesi pelatihan. Mereka diminta untuk menuliskan apa yang mereka pelajari, bagian yang paling menarik, tantangan yang dihadapi, serta saran untuk perbaikan kegiatan. Dari hasil refleksi, mayoritas peserta menyatakan bahwa metode pembelajaran interaktif membantu mereka lebih mudah memahami materi karena tidak monoton dan melibatkan praktik langsung.

Beberapa peserta mengaku bahwa ini adalah pertama kalinya mereka merasa nyaman untuk berbicara dan bertanya dalam kelas. Mereka merasa dihargai, didengarkan, dan diberi ruang untuk berkembang. Selain itu, peserta juga menyampaikan bahwa proses belajar menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan pendekatan yang variatif. Refleksi ini menjadi salah satu bukti bahwa pendekatan interaktif memberikan dampak positif tidak hanya dari segi kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial.

3.4. Hasil Proyek dan Penerapan Keterampilan

Sebagai bentuk penerapan pembelajaran, peserta diberikan tugas akhir berupa proyek mandiri sesuai bidang keterampilan yang mereka ikuti. Misalnya, peserta kursus komputer diminta membuat desain presentasi atau dokumen profesional, peserta boga membuat produk makanan siap jual, dan peserta desain grafis menciptakan poster promosi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu menyelesaikan proyek dengan baik, sesuai kriteria yang ditentukan, seperti kerapian, kreativitas, dan fungsionalitas. Beberapa peserta bahkan menunjukkan inisiatif lebih dengan menambahkan elemen tambahan pada proyek mereka. Produk hasil pelatihan juga dipamerkan dalam sesi evaluasi akhir. Hal ini membuktikan bahwa peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat menerapkannya dalam bentuk karya nyata, yang berpotensi digunakan untuk keperluan pribadi maupun usaha.

3.5. Dampak terhadap Soft Skill dan Kemandirian Ekonomi

Penerapan metode pembelajaran interaktif dalam kursus keterampilan di Lembaga Karya Prima memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan soft skill peserta. Selama proses pelatihan, peserta dilibatkan dalam diskusi kelompok, kerja tim, presentasi, dan pemecahan masalah berbasis proyek. Aktivitas-aktivitas tersebut secara langsung melatih keterampilan komunikasi, kolaborasi, manajemen waktu, dan kepemimpinan. Hasil observasi dan refleksi peserta menunjukkan bahwa lebih dari 70% peserta merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan mengambil inisiatif saat menyelesaikan tugas. Perubahan ini menandai peningkatan kemampuan interpersonal yang sangat penting dalam dunia kerja maupun kewirausahaan.

Selain peningkatan soft skill, pelatihan ini juga berdampak pada munculnya kemandirian ekonomi. Beberapa peserta, khususnya dari kelompok keterampilan boga dan desain, menunjukkan minat dan kesiapan untuk memulai usaha kecil berbasis keterampilan yang diperoleh. Berdasarkan wawancara tindak lanjut, sekitar 30% peserta telah mencoba menawarkan jasa atau produk hasil karya mereka kepada lingkungan sekitar, seperti pembuatan kue rumahan, desain kartu nama, atau jasa pengetikan dan editing. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya menghasilkan output berupa pengetahuan teknis, tetapi juga menciptakan motivasi dan peluang nyata bagi peserta untuk mengembangkan usaha mandiri. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran interaktif terbukti efektif tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam pemberdayaan ekonomi masyarakat secara langsung.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kursus keterampilan dengan pendekatan pembelajaran interaktif di Lembaga Karya Prima terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta. Metode interaktif yang diterapkan, seperti diskusi kelompok, simulasi, praktik langsung, dan proyek berbasis tugas nyata, mampu meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan, yang ditunjukkan melalui hasil pre-test dan post-test. Selain peningkatan dalam keterampilan teknis, peserta juga mengalami perkembangan dalam soft skill, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan kepercayaan diri. Melalui refleksi harian dan observasi langsung, ditemukan bahwa peserta merasa lebih terlibat, termotivasi, dan nyaman dalam proses belajar. Hasil proyek akhir peserta menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk karya nyata. Lebih lanjut, kegiatan ini berdampak pada munculnya kemandirian ekonomi, di mana sebagian peserta mulai memanfaatkan keterampilan yang dimiliki untuk membuka usaha kecil. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil dalam aspek pendidikan, tetapi juga berkontribusi pada pemberdayaan masyarakat secara berkelanjutan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Karya Prima yang telah menjadi mitra pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini serta memberikan dukungan penuh selama proses pelatihan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta kursus yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap sesi pembelajaran. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada tim fasilitator dan mahasiswa pendamping yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan, baik bagi peserta secara individu maupun bagi masyarakat secara luas.

6. REFERENSI

- Ahmad, A., Sari, A. J. T., Wardana, A. H., Rosyid, M. N. I., Widiyanto, E., & Rasyad, A. (2022). Tren Perkembangan Pendidikan Non-Formal. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 7(2), 76–82.
- Angeini, W., & Purnomo, T. (2024). Integrasi Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Project Based

-
- Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Biosfer: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 9(1), 1–8.
- Erikson, J. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Memahami Peran Pendidikan Di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1572–1578.
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(1), 25–39.
- Mildawati, T., & Tangngareng, T. (2023). Jenis-Jenis Pendidikan (Formal, Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam. *Vifada Journal of Education*, 1(2), 1–28.
- Nasaruddin, N., Ilham, I., Nurdiniawati, N., & Alimudin, A. (2024). Pendampingan dan Peran TPQ Untuk Meningkatkan Baca Al-Qur'an di Dusun Soro Bali Desa Karampi. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 29–41.
- Ngatinem, N., & Talkah, A. (2022). Strategi Pelatihan Pertanian Dalam Rangka Peningkatan Mutu Sumberdaya Manusia Di Unit Pelaksana Teknis Pelatihan Pertanian Lawang Kabupaten Malang. *REVITALISASI: Jurnal Ilmu Manajemen*, 11(2), 199–215.
- Nurhaida, I., Windah, A., & Yudha, A. N. (2023). Transformasi Paradigma Pembelajaran: Kolaborasi dan Partisipasi Aktif Melalui Sosialisasi Program Praktisi Mengajar. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1315–1325.
- Perdana, A., Farhana, N. A., Nurmadi, R., Duha, A. N., Pinem, M. Z., & Chairani, T. S. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI E-LEARNING INTERAKTIF BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(6), 5652–5662.
- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619–632.
- Satria, D., Kusasih, I. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini: Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 292–309.
- Sava, N. A., Kusumawati, N. K., & Hazin, M. (2024). Evaluasi Program Sekolah Penggerak Di Kota Kediri Menggunakan Model KIRKPATRICK. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam*, 6(1), 53–66.
- Supiyandi, S., Rizal, C., Zen, M., & Eka, M. (2022). PELATIHAN PERANGKAT DESA DALAM PENERAPAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI DESA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2346–2356.
- Suryanda, D., & Supiyandi, S. (2025). Kegiatan Bakti Sosial Donor Darah PMI Cabang Medan Berkerjasama Dengan Rumah Sakit Umum Sufina Aziz. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 9–16.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wahyuningrum, P. M. E., Winei, A. A. D., Sawo, E. S., & Aprilia, S. (2024). Model pembelajaran bagi guru pendidikan agama Katolik. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(3), 448–457.
- Zuliyawati, E. M., & Agustin, A. S. (2024). Analisis respon peserta didik terhadap penguatan literasi dalam pembelajaran IPAS berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2), 509–532.
-