

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN WEBSITE GENIALLY
PADA GURU-GURU SMK ISLAM BATU**

**Wening Patmi Rahayu^{1*}, Rachmad Hidayat², Ika Zutiasari³, Dede Rusmana⁴,
Rila Ayu Agnes Indarwati⁵, Siti Zumroh⁶**
¹⁻⁶ Universitas Negeri Malang
E-mail: ¹⁾ wening.patmi.fe@um.ac.id

Abstract

The rapid development of information technology has resulted in a transformation in the educational paradigm, forcing educators to reformulate their learning models. In this context, technology integration becomes imperative, encouraging teachers to utilize technological tools in the learning process. Despite the abundance of free online learning resources, it remains crucial to align them with real classroom dynamics. In response to this change, an innovative workshop was held at SMK Islam Batu, with the main objective of strengthening educators' competencies in the utilization of technology in learning, particularly through the Genially platform. The workshop explored teachers' skills in technology utilization, with an emphasis on using Genially as a tool to produce interactive and engaging learning content. The results of this workshop were impressive. Teachers not only improved their understanding of technology, but were also able to apply this knowledge effectively in their learning. The positive impact of this change in approach can also be seen in the quality of learning at SMK Islam Batu, where learning becomes more powerful, engaging and interactive. The success of this workshop has wider implications that extend beyond the school itself.

Keywords: Workshop, Teacher, Genially, Technology

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mengakibatkan transformasi dalam paradigma pendidikan, memaksa para pendidik untuk merumuskan ulang model pembelajaran mereka. Dalam konteks ini, integrasi teknologi menjadi imperatif, mendorong guru-guru untuk memanfaatkan alat-alat teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun sumber daya pembelajaran online yang gratis melimpah, tetaplah krusial untuk menyelaraskannya dengan dinamika kelas yang nyata. Sebagai respons terhadap perubahan ini, sebuah workshop inovatif diadakan di SMK Islam Batu, dengan tujuan utama memperkuat kompetensi para pendidik dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui platform Genially. Workshop ini mendalami keahlian guru dalam pemanfaatan teknologi, dengan penekanan pada penggunaan Genially sebagai alat untuk menghasilkan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hasil dari workshop ini sungguh mengesankan. Guru-guru tidak hanya mengalami peningkatan dalam pemahaman mereka tentang teknologi, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara efektif dalam pembelajaran. Dampak positif dari perubahan pendekatan ini juga terlihat dalam kualitas pembelajaran di SMK Islam Batu, di mana pembelajaran menjadi lebih berdaya guna, menarik, dan berinteraksi. Keberhasilan workshop ini membawa implikasi lebih luas, yang melampaui lingkungan sekolah itu sendiri.

Kata kunci: Workshop, Guru, Genially, Teknologi

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan memperoleh informasi. Tidak lagi terbatas pada surat kabar, televisi dan radio, tetapi juga sumber informasi lainnya melalui internet. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat diuntungkan dengan perkembangan teknologi ini (Muzdalipah et al., 2020). Tuntutan global dunia pendidikan dalam menyesuaikan perkembangan teknologi yang berupaya meningkatkan mutu pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaannya untuk dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Semua unsur dalam bidang pendidikan dituntut untuk mampu menguasai perkembangan teknologi (Sari, 2020).

Penggunaan teknologi juga membutuhkan keterampilan teknologi yang baik untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan (Bllaca, 2016). Sejalan dengan hal tersebut, tentunya guru sebagai satu-satunya unsur yang mendidik siswa di kelas dituntut untuk dapat memaksimalkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Kurikulum Merdeka lebih banyak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran (Masfufah et al., 2022). Pada implementasinya, masih terdapat beberapa kendala khususnya pada media pembelajaran yang bervariasi, kurang mahirnya guru dalam pengembangan media serta kurangnya kemampuan menggunakan teknologi (Zulaiha et al., 2022). Teknologi memudahkan guru dan siswa untuk mengakses berbagai informasi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat diunduh secara gratis. Namun, penggunaan dan isinya harus disesuaikan dengan situasi kelas di sekolah. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam pengembangan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Namun, faktanya masih banyak guru SMK yang belum mengembangkan bahan ajar maupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Guru dituntut untuk menyampaikan materi melalui teknologi. Penyampaian materi ini tentunya bukan sekedar memindahkan materi dari buku ke aplikasi. Namun tetap harus interaktif dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya peningkatan keahlian mahasiswa sebagai guru profesional, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ermawati et al., 2022) workshop secara umum dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra tentang pembelajaran yang diampu dan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kantun & Herlindawati, 2021) dengan adanya pelatihan yang telah dilakukan memberikan pemahaman lebih terhadap peserta pelatihan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi atau kemampuan guru. Selanjutnya guru akan dilatih untuk membuat bahan ajar dengan Genially Platform. Genially merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan hemat biaya. Genially adalah platform berbasis web (online) yang membantu pengguna membuat semua jenis konten audio-visual dan interaktif dengan cara cepat dan mudah (<https://genial.ly/>). Genially juga menduduki posisi 100 besar aplikasi media pembelajaran (González & Gómez, 2018). Selain dapat meningkatkan semangat belajar, media ini juga berguna untuk mengukur efektifitas minat belajar siswa. Media Genially merupakan media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan power point. Media Genially dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal-hal lain yang ingin ditampilkan (Ni'mah et al., 2022).

Perbedaanya Genially dengan power point, media ini hadir memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya template-template dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digunakan untuk membuat game quiz sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, menginput media lain dari situs lain secara online misal, youtube, youtube music, spotify, dan dapat pula digunakan pada banyak situs online lainnya, serta dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berasal dari media dalam perangkat computer itu sendiri. Media memuat fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya (Astuti et al., 2022). Tidak hanya itu, kelebihan lain dari media Genially adalah dapat diakses secara online, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau link dari media Genially tersebut, dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan akses dan mengakses materi di media Genially tersebut melalui gawai atau laptop masing-masing di mana saja dan kapan saja.

Peran Sekolah dan Guru juga sangat penting dalam proses pengembangan potensi siswa (Sarmini et al., 2021). Pengabdian ini didasari oleh permasalahan bahwa saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai macam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempengaruhi perkembangan strategi belajar mengajar. Hal tersebut juga terjadi pada Sekolah Menengah Kejuruan yang menjadi tempat program Pengabdian Kepada Masyarakat. Program pengabdian masyarakat dilakukan bertujuan memberikan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Genially bagi Guru SMK Bisnis Digital se-Kota Batu.

Kegiatan ini dapat menjawab beberapa permasalahan mitra terkait pembelajaran yang ada, yaitu (1) ketidaksesuaian materi dalam bahan ajar, dan (2) ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan. Alhasil, pembelajaran di kelas dapat berjalan optimal sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan kejuruan dan siswa. Selain itu, kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan. Guru di SMK Bisnis Digital Kota Batu perlu mengikuti perkembangan teknologi untuk memberikan pendidikan yang relevan dan menarik bagi siswanya. Alat yang sangat berguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif adalah Genially, platform pembuatan konten visual interaktif. Beberapa guru mungkin merasa kurang percaya diri dalam mengadopsi teknologi baru karena kurangnya pengalaman. Pelatihan dapat membantu mereka merasa lebih nyaman dan mahir dalam menggunakan Genially untuk membuat konten pembelajaran yang menarik.

2. METODE PENELITIAN

1. Persiapan

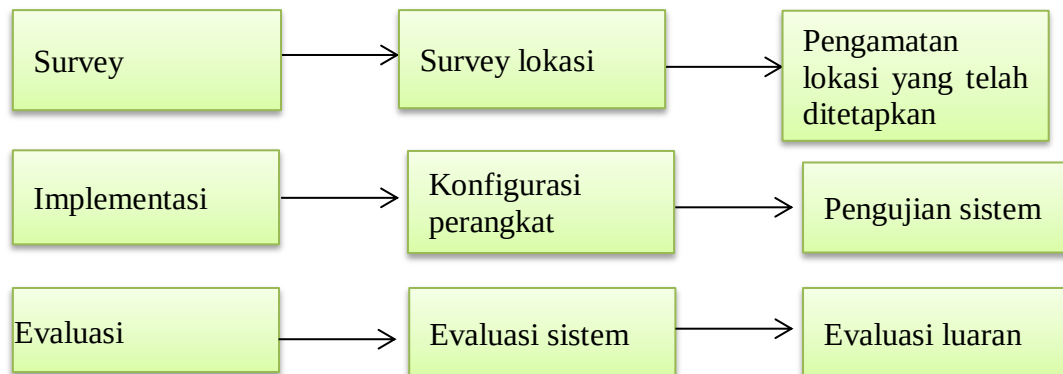
Tahapan – tahapan yang dilaksanakan selama tahap persiapan adalah sebagai berikut:

- a) Penetapan lokasi sasaran
- b) Meninjau lokasi yang akan digunakan / Observasi lapangan
- c) Melakukan pengamatan terhadap lingkungan di lokasi yang telah ditetapkan
- d) Izin pelaksanaan untuk pelatihan Genially

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan merupakan acuan dasar proses dalam program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Selanjutnya,

program yang direncanakan akan ditawarkan kepada mitra dan dilaksanakan secara tepat dengan menggunakan metode seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan peserta diklat dan observasi selama kegiatan berlangsung untuk mengetahui respon dan partisipasi peserta saat mengikuti rangkaian kegiatan. Indikator keberhasilan pada tahap ini adalah didapatkan solusi dari permasalahan tersebut dan menjadi acuan untuk kedepannya dan juga terus berkembang dan berjalannya program ini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop Pemanfaatan Teknologi untuk Membuat Media Pembelajaran dengan Bantuan Website Genially dilaksanakan di SMK Islam Batu pada tanggal 8 dan 14 Juli 2023. Workshop ini merupakan hasil kerjasama dengan Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Malang untuk memberikan pelatihan bagi para guru di Batu SMK Islam dalam pemanfaatan teknologi terkini dalam proses pembelajaran. Workshop tersebut bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi para guru dalam mengintegrasikan perangkat pembelajaran digital, khususnya menggunakan platform Genially, yang dapat membuat konten visual interaktif yang menarik. Hal tersebut diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien (Myori et al., 2019). Genially merupakan aplikasi media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif dengan berbagai fitur yang dapat berupa presentasi, permainan, kuis, video pembelajaran dan lain sebagainya (Enstein et al., 2022).



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dimulai pada tanggal 8 juli 2023 dengan materi dasar Genially dan brainstorming dengan guru-guru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan pemateri Bapak Rachmad Hidayat. Brainstorming dengan guru tentang pembuatan bahan ajar sangat berharga untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Melalui kolaborasi ini, ide-ide inovatif dari berbagai perspektif dapat disatukan, menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Guru dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif, serta teknologi terbaru yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Manfaat pemilihan strategi media pembelajaran adalah siswa mendapat layanan yang baik dalam pemahaman materi pelajaran karena materi dapat diterima dengan cepat melalui bantuan media pembelajaran; meningkatkan prestasi belajar siswa karena materi secara maksimal dapat diserap oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Prastya, 2016). Selain itu, brainstorming juga memungkinkan dilakukannya refleksi lebih dalam terhadap kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga materi pembelajaran yang dihasilkan lebih responsif dan relevan. Selain manfaat tersebut, kemitraan ini mendorong pengembangan profesional guru, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan memperkuat rasa saling mendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan kompetitif.

Kemudian pada tanggal 14 Juli 2023 dilakukan pemaparan materi tentang pemanfaatan genially sebagai teknologi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Penyajian materi dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan kombinasi metode presentasi, tanya jawab, dan praktek atau demonstrasi. Pemateri memulai dengan metode presentasi visual yang menarik yang menggabungkan gambar, diagram, dan teks ringkas untuk mengilustrasikan konsep-konsep utama. Selain itu, juga disertakan sesi Tanya Jawab interaktif untuk mendorong partisipasi aktif dari peserta. Peserta dapat mengajukan pertanyaan selama presentasi, yang akan dijawab langsung untuk memperjelas pemahaman. Selain itu, dilakukan juga praktik langsung atau demonstrasi, di mana kami mendemonstrasikan penerapan konsep secara praktis dalam situasi kehidupan nyata. Metode demonstrasi digunakan dalam proses memberikan contoh dalam setiap pelatihan, sehingga memberikan kemudahan kepada peserta dalam memahami materi yang disampaikan. Metode praktik langsung digunakan untuk mengaplikasikan materi yang telah didapatkan, tentunya dengan bimbingan pemateri (Purwasih et al., 2020). Dengan memberikan contoh-contoh praktis dan memungkinkan peserta untuk menyaksikan prosesnya secara langsung, dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman mereka dan membantu mereka menghubungkan

informasi teoretis dengan aplikasi praktis. Kombinasi ketiga metode ini yaitu presentasi, tanya jawab, dan praktik memastikan peserta memiliki pengalaman belajar multi-indra yang komprehensif, sekaligus mempercepat pemahaman dan menghafal materi.



Gambar 3. Pelaksanaan Praktek

Guru-guru SMK Islam Batu berpartisipasi dengan antusias dalam setiap langkah workshop yang diadakan. Mereka menunjukkan dedikasi yang luar biasa untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka di dunia pendidikan. Partisipasi aktif mereka dalam workshop ini mencerminkan komitmen mereka untuk memberikan pendidikan terbaik bagi siswanya. Dengan partisipasi yang antusias, para guru ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka sendiri tetapi juga memperkaya lingkungan belajar di sekolah. Semangat mereka menjadi inspirasi bagi semua yang terlibat dalam dunia pendidikan, karena mereka menunjukkan bahwa pembelajaran dan pengembangan profesional tidak pernah berakhir dalam perjalanan pendidikan. Mereka berhasil mengembangkan keterampilan baru dengan menggunakan Genially untuk membuat konten pembelajaran yang lebih interaktif, intuitif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswanya. Selain itu, peserta mendiskusikan berbagai strategi untuk menggunakan Genially dalam pembelajaran jarak jauh, menawarkan alternatif yang menarik.

Workshop ini memiliki dampak positif yang signifikan dalam konteks pendidikan. Guru di SMK Islam Batu dapat memperoleh wawasan tentang potensi pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan pelatihan ini, mereka dapat mengatasi hambatan teknologi dan kekurangan pengetahuan sebelumnya, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan konten pembelajaran yang lebih dinamis dan juga interaktif. (Davies, 2014) menekankan bahwa di abad ke-21 ini, salah satu peran utama guru adalah untuk dapat mengajar siswa bagaimana menemukan dan bekerja dengan teknologi informasi. Di saat teknologi menjadi bagian penting dalam pendidikan, guru yang mahir dalam penggunaan perangkat digital seperti Genially akan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa kelahirannya. Guru yang berkualitas akan dapat mengajar dengan baik, merencanakan dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan terfasilitasi untuk belajar dengan mudah dan efektif, yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Lehan et al., 2023).

Kerjasama antara Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Malang dan SMK Islam Batu melalui workshop ini juga mencerminkan pentingnya sinergi antara lembaga pendidikan dengan masyarakat. Universitas Negeri Malang sebagai lembaga pendidikan tinggi mencoba memberikan kontribusi nyata dengan menyelenggarakan seminar-seminar yang bermanfaat langsung bagi sekolah dan guru. Workshop ini

merupakan langkah konkrit dalam menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran di tingkat sekolah.



Gambar 3. Penutupan Kegiatan

Workshop ini menghasilkan luaran dalam bentuk peningkatan teknologi guru dan keterampilan pedagogis. Penerapan teknik pembelajaran yang diperoleh dalam workshop ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi mutu pendidikan di SMK Islam Batu. Kerjasama tim pengabdian masyarakat Universitas Negeri Malang dengan pihak sekolah membuktikan bahwa pelatihan ini mampu mengatasi tantangan teknologi dalam dunia pendidikan dan membuka peluang baru untuk belajar sesuai dengan kebutuhan di era digital saat ini.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini sangat penting untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital. Workshop yang diadakan merupakan langkah awal dalam membekali para guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Genially sebagai alat untuk membuat materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Workshop ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Islam Batu dan berdampak positif bagi perkembangan pendidikan di daerah ini. Hal tersebut diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingsy, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901.
- Bllaca, N. (2016). *Smartphone use in English language learning*. <https://dspace.aab-edu.net/handle/123456789/306>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Davies, G. (2014). Changing with the Times. [webinar]. *OUP 30 January 2014*.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.
- Ermawati, E. A., Hardiyanti, S. A., Yustita, A. D., & Rusadi, T. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Menggunakan Metode Workshop

- Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SDN 3 Aliyan. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(3), 335–341.
- González, F. J. C., & Gómez, M. P. (2018). Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos. *Motivar y aprender*.
- Kantun, S., & Herlindawati, D. (2021). Merancang RPP Inovatif Dalam Program Merdeka Belajar Pada MGMP IPS SMP Se-Kabupaten Jember. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 137–146.
- Lehan, A. A. D., Koroh, T. R., Nawa, N. E. A., Kota, M. K., Nurhabibah, S., & Fembriani, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–28.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2, 347–352.
- Muzdalipah, I., Rustina, R., & El Akbar, R. R. (2020). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT). *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 202–208.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102–109.
- Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Prastya, A. (2016). Strategi pemilihan media pembelajaran bagi seorang guru. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII Tahun*, 294–302.
- Purwasih, R., Anita, I. W., & Afrilianto, M. (2020). Pemanfaatan limbah kain perca untuk mengembangkan media pembelajaran matematika bagi guru SD. *Jurnal Solma*, 9(1), 167–175.
- Sari, F. A. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo dalam menunjang proses pembelajaran di SMAN 1 Ciomas. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 83–96.
- Sarmini, S., Pembayun, N. L. P., & Nurdewanti, N. P. (2021). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Filmora Kepada Guru Madrasah Aliyah (Ma) Tanbihul Ghofiliin, Kabupaten Banjarnegara. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 672–677.
- Zulaiha, S., Meisin, M., & Meldina, T. (2022). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.