

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Instagram* pada Pokok Bahasan Integral Tak Tentu untuk SMA

Welly Yumarsa¹, I Nyoman Arcana², dan Irham Taufiq³

^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta

¹Email: wellyyumarsa03816@gmail.com

²Email: nyoman.arcana@ustjogja.ac.id

³Email: irham.taufiq@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Instagram* yang dapat digunakan dalam pembelajaran integral tak tentu, dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SMA N 2 Bantul dengan subjek penelitian 21 siswa kelas XI IPS 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi, angket respons peserta didik dan tes hasil belajar. Hasil penelitian adalah produk video pembelajaran Kalkulus disajikan melalui *Instagram @Matematika.Asik*. Pengujian kelayakan menunjukkan media pembelajaran layak digunakan. Selain itu, diperoleh korelasi yang positif dan signifikan antara skor angket uji coba dengan skor tes hasil belajar, sehingga ada kesesuaian antara skor angket dengan skor tes hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Instagram*, Integral Tak Tentu.

ABSTRACT

This research aims to develop Instagram-based learning media that can be used in indeterminate integral learning, and find out its feasibility. This study uses the R&D method with the ADDIE model namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted in SMA N 2 Bantul with 21 student of class XI IPS 1 as research subjects. Data was collected using a validation questionnaire, student questionnaire responses and test results. The results of the study are Calculus learning videos presented via Instagram account @Matematika.Asik. The feasibility test shows the learning media is feasible to use. In addition, a positive and significant correlation is obtained between the trial questionnaire score and the learning achievement test score, so that there was a match between these score.

Keywords: learning media, Instagram, improper integral

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menjadi kebutuhan pokok setiap individu (Adawiyah & Sulfasyah, 2016; Kuzminov, Sorokin, & Froumin, 2019; Thyan, 2019). Karena pendidikan dapat mengubah kehidupan ke arah yang lebih baik dan mengubah pola pikir seseorang. Pendidikan adalah proses untuk menyiapkan individu menuju pada kehidupan yang

mendatang (Fauzi, 2020; Kuncoro, Suyitno, & Sugiharti, 2014). Pendidikan yang mendukung hal tersebut adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan *problem* kehidupan peserta didik (Alajmi, 2019; Siagian, Saragih, & Sinaga, 2019; Trianto, 2007).

Pendidikan begitu penting maka perlu adanya peningkatan mutu terhadap pendidikan. Peningkatan pendidikan ini difokuskan pada pendidikan di sekolah. Salah satu peningkatan mutu pada pendidikan di sekolah adalah peningkatan mutu pembelajaran di kelas (Gustini & Mauliy, 2019; Modelu & Pido, 2019). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Gagne (Khanifatul, 2013) “Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik”.

Dalam proses belajar siswa perlu bimbingan dan pendampingan dari guru (Istiqomah, Kuncoro, Oktaviani, & Sujadi, 2019; van Leeuwen & Janssen, 2019; Vorholzer & von Aufschnaiter, 2019; Yuntawati, Aziz, & Agustin, 2020). Siswa juga harus diarahkan pada pemahaman konsep dasar materi pembelajaran. Kesulitan siswa yang sering dialami saat belajar terjadi karena tidak memahami konsep pembelajaran. Terutama pada pembelajaran matematika, kecenderungan siswa hanya mengandalkan hafalan dalam belajar matematika, sehingga siswa sering kesulitan saat mengerjakan soal-soal matematika. Jadi konsep dasar pada pembelajaran matematika sangat penting untuk dipahami. Secara lebih khusus (Ruseffendi, 2006) mengatakan bahwa “agar anak didik memahami dan mengerti konsep matematika, seyogyanya diajarkan dengan urutan konsep murni selanjutnya dengan konsep terapan di samping harus disesuaikan dengan tingkat-tingkat proses anak didik atau peserta didik belajar”. Pada saat pembelajaran di kelas guru menjelaskan tentang konsep dasar dengan rinci serta, mengingatkan siswa pada materi-materi yang lalu terkait dengan materi saat ini. Tahap selanjutnya guru memberikan latihan soal kepada siswa, pada tahap ini, siswa banyak membutuhkan pengarahan dari guru. Setiap siswa bertanya kepada guru sehingga guru harus menjelaskan kembali mengenai konsep dasar materi. Inilah yang menyebabkan KBM dapat terhambat dikarenakan waktu habis untuk menjelaskan ulang materi. Dibutuhkan pengulangan dalam penjelasan terkait konsep dasar ini sampai siswa dapat memahami mengenai pembelajaran tersebut.

Adanya internet saat ini, persoalan mengenai informasi apa pun dapat ditemukan. Termasuk masalah pembelajaran, saat ini banyak siswa yang menggunakan internet untuk mencari berbagai informasi. Terlebih dengan adanya media sosial setiap orang dapat

terhubung dengan yang lain, serta memudahkan untuk berbagi informasi. Media sosial merupakan tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka yang dikenal di dunia nyata dan dunia maya (Adeola, Hinson, & Evans, 2020). Salah satu media sosial yang banyak diminati siswa adalah *Instagram*.

Perkembangan *Instagram* sangat pesat dan dibuktikan dengan kepopuleran *Instagram* yang sudah mencapai sebanyak 150 juta pengguna, ini merupakan pencapaian rekor yang fantastis (Saifulloh & Siregar, 2019). Nama *Instagram* terdiri dari dua kata yaitu “insta” dan “gram”. Insta berasal dari kata “instan”, seperti kamera polaroid yang dikenal dengan sebutan “foto instan” (Nastiti, 2019). Fitur-fitur yang ditampilkan pada sosial media ini sangat menarik. Salah satunya adalah video, kita dapat membuat video apa saja lalu mengunggahnya di *Instagram*. Jika diterapkan pada pembelajaran tentu bermanfaat. Siswa dapat belajar secara mandiri melalui video di *Instagram* di mana pun dan kapan pun.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba memanfaatkan fasilitas yang disediakan media sosial *Instagram* untuk digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Dalam kenyataannya berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Bantul pada materi integral khususnya integral tak tentu, berdasarkan dengan wawancara dengan guru matematika kelas XII siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal integral tak tentu yang sudah dikembangkan. Hal ini membuat guru harus mengulang penjelasan terkait materi. Sehingga dengan adanya media pembelajaran berupa video di *Instagram* diharapkan dapat membantu siswa belajar mandiri dan dapat diakses di mana pun dan kapan pun, sehingga guru tidak perlu mengulang materi dan pembelajaran dapat dilanjutkan pada materi lain.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Instagram* Pada Pokok Bahasan Integral Tak Tentu Untuk SMA”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian (Sugiyono, 2014). Penelitian ini menggunakan desain *one-shot case study*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implentation, and Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) (Indiarti & Arcana, 2019).

Produk dikembangkan di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Uji coba produk dilaksanakan di

SMA Negeri 2 Bantul dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi, angket respons siswa dan tes hasil belajar. Validasi produk dilakukan untuk menilai kelayakan *Instagram* pembelajaran yang dikembangkan baik dari segi materi, tampilan maupun keefektifan. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang dikembangkan untuk merevisi produk. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan *Instagram* pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan masukan dari validator dan peserta didik. Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas produk *Instagram* pembelajaran berdasarkan penilaian validator, angket respons peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian hasil pengembangan metode metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) sebagai berikut.

1. Pembahasan Hasil *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi di SMA Negeri 2 Bantul dan wawancara kepada salah satu guru matematika kelas XI. Wawancara yang dilakukan pertama kali pada tanggal 5 Maret 2020. Hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber adalah pembelajaran matematika di kelas menggunakan metode ceramah di mana guru yang aktif dalam menjelaskan materi. Guru juga harus mengulang penjelasan terkait materi apabila siswa belum paham, sehingga menghambat pembelajaran pada materi berikutnya.

Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2020 di kelas XI IPS 2, peneliti melihat keadaan kelas dengan fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai. Pada ruang kelas terdapat proyektor dan LCD serta fasilitas *wifi*, akan tetapi fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan maksimal pada saat pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas peneliti memanfaatkan fasilitas tersebut dalam pembelajaran matematika.

2. Pembahasan Hasil *Design* (perancangan produk)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran berbasis *Instagram* dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini

adalah membuat materi, merancang naskah pembelajaran yang memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Selanjutnya peneliti membuat akun media sosial *Instagram*. Berikut ini adalah tampilan utama pada akun *Instagram* yang telah dibuat.



Gambar 1 Tampilan Profil Akun *Instagram* @Matematika.asik

Akun *Instagram* ini diberi nama @Matematika.asik. Tujuan pembuatan akun ini adalah sebagai sarana mempublikasikan video pembelajaran matematika.

3. Pembahasan Hasil *Development* (Pengembangan Produk)

Tahap ini merupakan tahap produksi video pembelajaran matematika berbasis *Instagram*. Untuk selanjutnya video yang telah dibuat diperiksa dan divalidasi oleh ahli media dan materi. Pada tahap produksi media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Materi dibagi menjadi beberapa bagian agar pada saat diubah ke dalam bentuk video tidak membutuhkan waktu yang lama dan video yang dihasilkan tidak berdurasi panjang. Selanjutnya adalah proses *editing*, dalam proses ini dilakukan penggabungan video *PowerPoint*, video penjelasan, musik dan pendukung lainnya menggunakan aplikasi *editing video Camtasia Studio 8*. Berikut merupakan tampilan video pembelajaran berbasis *Instagram*.

a. Tampilan Awal



Gambar 2 Tampilan Awal Video dan Judul Video

Pada tampilan awal ini video berisi logo UST dan judul materi yaitu integral tak tentu.

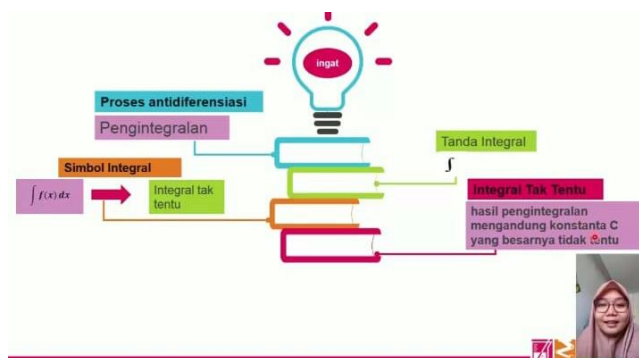
b. Tampilan *Opening*



Gambar 3 Tampilan *Opening* Media Pembelajaran *Instagram*

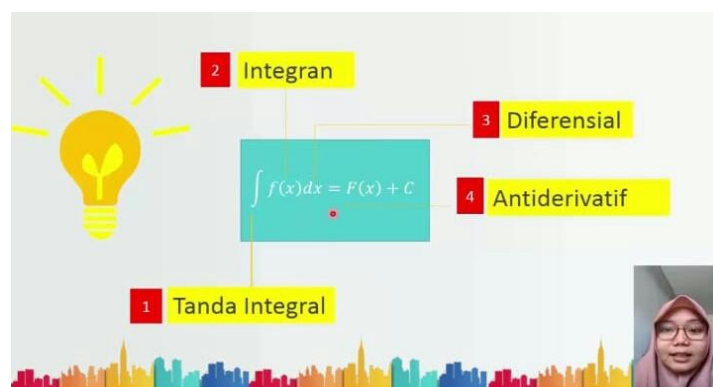
Tampilan *opening* berisi judul sub materi yang akan dibahas dalam video pembelajaran.

c. Tampilan Materi



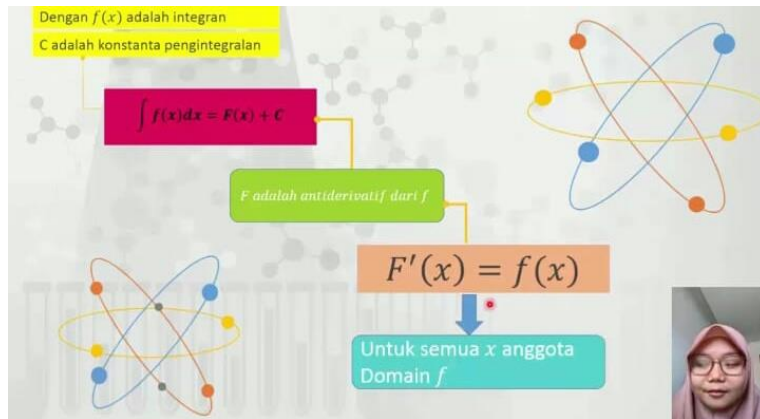
Gambar 4 Tampilan Materi Konsep Dasar Integral Tak Tentu

Pada tampilan materi berisi penjelasan mengenai sub materi. Tampilan materi di atas merupakan materi pengantar notasi antiderivatif dan integral tak tentu.



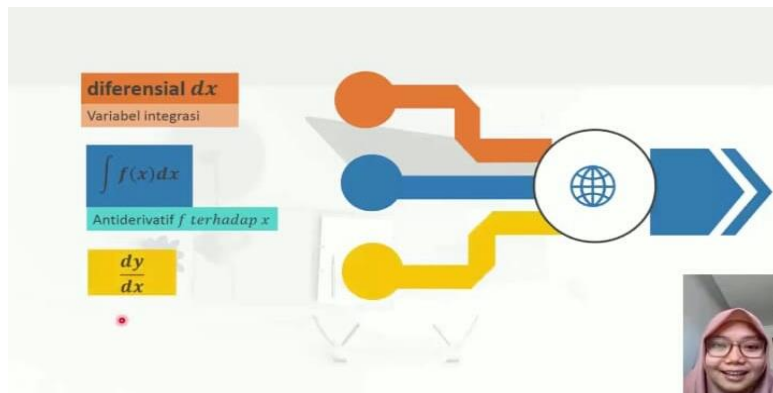
Gambar 5 Tampilan Materi Notasi Integral Tak Tentu

Tampilan materi mengenai bagian-bagian dari notasi integral tak tentu.



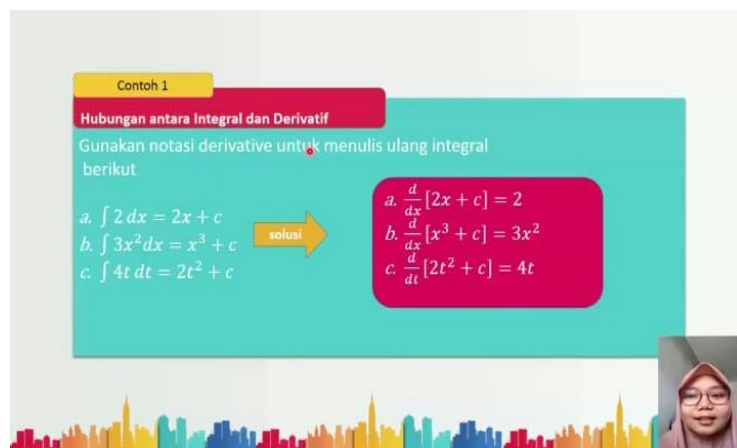
Gambar 6 Tampilan Materi Penjabaran Notasi Integral Tak Tentu

Tampilan ini berisi tentang penjelasan mengenai bagian-bagian dari notasi integral tak tentu pada Gambar 5.



Gambar 7 Tampilan Materi Penjelasan Arti Diferensial dx

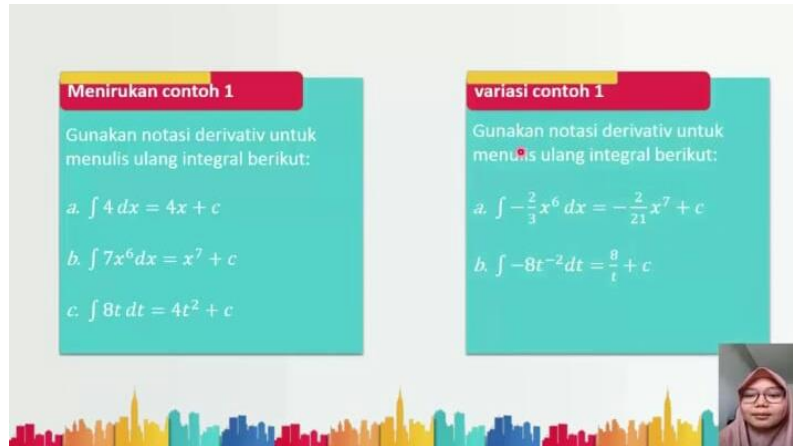
Pada tampilan ini pemateri menjelaskan mengenai notasi integral tak tentu yaitu diferensial dx . Diferensial dx berarti pengintegralan terhadap variabel x .



Gambar 8 Tampilan Contoh Soal dan Pembahasan

Pada tampilan ini diberikan tiga soal integral tak tentu beserta dengan pembahasan soal yang dijelaskan oleh pemateri.

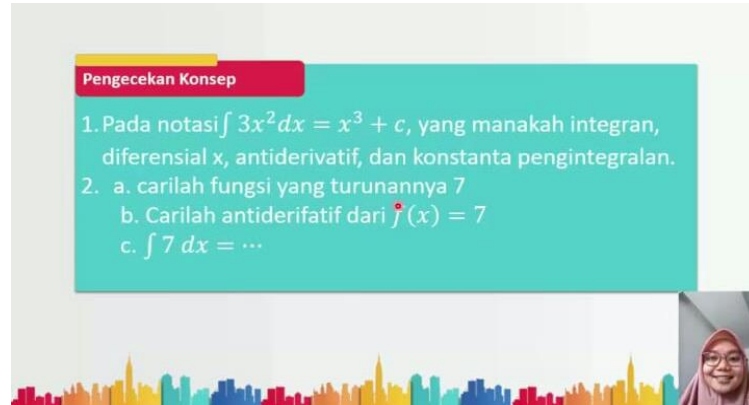
d. Tampilan Latihan Soal



Gambar 9 Tampilan Latihan soal

Pada tampilan ini terdapat latihan soal dan variasi latihan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa. Soal di atas sesuai dengan materi yang ditampilkan.

e. Tampilan Akhir



Gambar 10 Tampilan Akhir Latihan Soal Pengecekan Konsep

Pada tampilan akhir ini berisi latihan soal pengecekan konsep yang dapat dikerjakan siswa sebagai latihan soal terakhir pada materi notasi antiderivatif dan integral tak tentu. Video yang selesai dibuat kemudian video divalidasi oleh ahli media dan materi. Berdasarkan validasi dari ahli media dan materi yang dilakukan oleh dosen pendidikan matematika dan guru matematika. Hasil validasi media pembelajaran berbasis *Instagram* memperoleh skor rata-rata 4,55 dengan kategori sangat valid (berdasarkan tabel 1).

Tabel 1. Kriteria dan Batas Nilai

Kriteria	Batas Nilai
Sangat Valid (SV)	$\bar{X} > 4,2$
Valid (V)	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$
Kurang Valid (KV)	$2,5 < \bar{X} \leq 3,4$
Tidak Valid (TV)	$1,8 < \bar{X} \leq 2,5$
Sangat Tidak Valid (STV)	$\bar{X} < 1,8$

4. Pembahasan Hasil *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan pada siswa kelas XI SMA N 2 Bantul. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan terbatas dilakukan terhadap 10 siswa kelas XI IPS 2 secara *online* melalui *platform Google Classroom*. Setelah video pembelajaran ditampilkan kemudian siswa mengisi angket untuk mendapatkan komentar dan saran. Uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 21 siswa kelas XI IPS 1 secara *online* melalui *platform Google Classroom*. Setelah video pembelajaran ditampilkan kemudian siswa mengisi angket yang telah diberikan. Hasil penilaian dari angket respons siswa memperoleh skor rata-rata 3,91, hal ini menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai termasuk dalam kategori baik (berdasarkan Tabel 2).

Tabel 2 Kriteria dan Batas Nilai

Kriteria	Batas Nilai
Sangat Baik (SB)	$\bar{X} > 4,2$
Baik (B)	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$
Kurang Baik (KB)	$2,5 < \bar{X} \leq 3,4$
Tidak Baik (TB)	$1,8 < \bar{X} \leq 2,5$
Sangat Tidak Baik (STB)	$\bar{X} \leq 1,8$

5. Pembahasan Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan untuk mengukur layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Hasil pengembangan tersebut diproduksi dan disebarluaskan serta digunakan di SMA N 2 Bantul. Evaluasi produk media pembelajaran dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 1 untuk mengetahui tanggapan mengenai media

pembelajaran yang dikembangkan. Dari evaluasi diperoleh data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran yang valid atau tidak valid.

Berdasarkan hasil korelasi menggunakan *SPSS 20* diperoleh korelasi yang positif dan signifikan antara skor angket uji coba dengan skor tes hasil belajar, sehingga terlihat bahwa ada kesesuaian antara skor angket dengan skor tes hasil belajar. Maka berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli media serta materi, hasil angket respons siswa dan hasil tes belajar menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Instagram* layak digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai tujuannya yaitu: Telah berhasil dikembangkan video pembelajaran berbasis *PowerPoint* dengan materi kalkulus yang disajikan melalui *Instagram*. Materi yang dibahas adalah integral tak tentu. Pengembangan media pembelajaran ini dapat diakses menggunakan *Instagram* dengan nama akun @matematika.asik. Video pembelajaran tersebut berjudul antiderivatif, notasi antiderivatif, dan rumus dasar pengintegralan. Pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan tahap evaluasi. Media yang sesuai dengan pembelajaran berbasis *Instagram* untuk materi Integral Tak Tentu di SMA adalah media dengan tampilan penyajiannya berupa video, yang materinya dibuat dalam bentuk *PowerPoint* dengan animasi, musik, suara *presenter*, *pointer* dan *presenter* yang tampak, penyajian gambar menarik sehingga mempermudah pemahaman. Media yang dikembangkan ini telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran mandiri maupun di kelas. Uji kelayakan meliputi aspek kesesuaian materi, penyajian materi, dan rancangan media. Hal ini sesuai dengan hasil validasi ahli dan analisis angket respons siswa. Media pembelajaran dinyatakan layak dengan hasil validator sangat baik dan berdasarkan respons siswa media dinyatakan layak dengan hasil baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., & Sulfasyah, J. A. (2016). Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, 4(2).
- Adeola, O., Hinson, R. E., & Evans, O. (2020). Social media in marketing communications: A synthesis of successful strategies for the digital generation. In *Digital Transformation in Business and Society* (pp. 61–81). Springer.

- Alajmi, M. M. (2019). The impact of E-portfolio use on the development of professional standards and life skills of students: A case study. *Entrepreneurship and Sustainability Issues*, 6(4), 1714–1735.
- Fauzi, H. (2020). STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER DI PERGURUAN TINGGI. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 60–77.
- Gustini, N., & Mauly, Y. (2019). IMPLEMENTASI SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 4(2), 229–244.
- Indiarti, S., & Arcana, I. N. (2019). Pengembangan Youtube Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran di SMA Menggunakan Videoscribe. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 125–134. <https://doi.org/10.30738/union.v7i1.4053>
- Istiqomah, I., Kuncoro, K., Oktaviani, D., & Sujadi, A. (2019). *Developing Number Theory Textbook to Improve Understanding of the Prospective Teachers' Concept*. (157). <https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2282536>
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Kuncoro, K. S., Suyitno, A., & Sugiharti, E. (2014). Keefektifan Pembelajaran TPS Berbantuan Mouse Mischief Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(2), 205–211.
- Kuzminov, Y., Sorokin, P., & Froumin, I. (2019). Generic and specific skills as components of human capital: New challenges for education theory and practice. *Форсайт*, 13(2 (eng)).
- Modelu, R., & Pido, A. (2019). Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS): antara Harapan dan Realita di SMA Negeri 3 Atinggola. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 128–142.
- Nastiti, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran komik fisika SMA berbasis instagram dengan aplikasi comic life pada pokok bahasan gerak lurus. *SKRIPSI Jurusan Fisika-Fakultas MIPA UM*.
- Ruseffendi, E. T. (2006). Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. *Bandung: Tarsito*.
- Saifulloh, M., & Siregar, M. U. (2019). PENGUNGKAPAN DIRI GOFAR HILMAN SEBAGAI INFLUENCER MELALUI MEDIA INSTAGRAM. *JURNAL PUSTAKA KOMUNIKASI*, 2(2), 167–180.
- Siagian, M. V., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of Learning Materials Oriented on Problem-Based Learning Model to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Metacognition Ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. <https://doi.org/10.29333/iejme/5717>
-

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Thyan, P. H. (2019). Basic Needs: Literacy, Education, and Communicative Relationships. *JADARA*, 12(4), 24.
- Trianto. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. In *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- van Leeuwen, A., & Janssen, J. (2019). A systematic review of teacher guidance during collaborative learning in primary and secondary education. *Educational Research Review*, 27, 71–89.
- Vorholzer, A., & von Aufschnaiter, C. (2019). Guidance in inquiry-based instruction—an attempt to disentangle a manifold construct. *International Journal of Science Education*, 41(11), 1562–1577.
- Yuntawati, Y., Aziz, L. A., & Agustin, W. (2020). Pendampingan Guru BAIK (Belajar, Aspiratif, Inklusif, dan Kontekstual). *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(2), 70–79.