



## PELATIHAN POWERPOINT UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI ERA DIGITAL

Hellik Hermawan<sup>1</sup>, Riyanto<sup>2</sup>, Dhanar Intan Surya Saputra<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

<sup>2</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Post-el: [hellikhermawan@amikompurwokerto.ac.id](mailto:hellikhermawan@amikompurwokerto.ac.id)<sup>1</sup>

[riyanto@amikompurwokerto.ac.id](mailto:riyanto@amikompurwokerto.ac.id)<sup>2</sup>

[dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id](mailto:dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id)<sup>3</sup>

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pelatihan keterampilan digital menjadi salah satu kebutuhan esensial dalam menghadapi era digital, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus di SLB. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran dan kreativitas, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan. Penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis praktik langsung (hands-on learning) yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan siswa SLB. Tahapan kegiatan mencakup persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan dukungan metode interaktif yang melibatkan pendampingan individu. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap fitur dasar PowerPoint, seperti pembuatan slide, penggunaan desain yang menarik, hingga berdampak positif pada kreativitas dan rasa percaya diri siswa, sebagaimana terlihat dari hasil presentasi yang mereka buat. Pendekatan interaktif dan praktis yang diterapkan berhasil mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan. Namun, tantangan berupa perbedaan tingkat kemampuan siswa menunjukkan perlunya fleksibilitas metode untuk memastikan semua peserta dapat mengikuti pelatihan secara optimal. Kesimpulannya, pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam mengembangkan keterampilan digital siswa berkebutuhan khusus, sekaligus memberikan dasar bagi kegiatan serupa yang lebih inklusif di masa depan. Dengan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, pelatihan ini dapat berkontribusi pada pengembangan kompetensi digital siswa SLB untuk bersaing dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat berbasis teknologi.</i></p>	<p>Diajukan : 12-10-2024          Diterima : 26-12-2024          Diterbitkan : 5-02-2025</p> <p><b>Kata kunci:</b> Keterampilan Digital; Microsoft PowerPoint; Siswa Berkebutuhan Khusus; Hands-On Learning; Era Digital</p> <p><b>Keywords:</b> Digital Skills; Microsoft PowerPoint; Students with Special Needs; Hands-On Learning; Digital Era</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>Digital skills training is one of the essential needs in facing the digital era, especially for students with special needs in special schools. This activity aims to improve students' abilities in using Microsoft PowerPoint as a learning and creativity medium, as well as preparing them to face future challenges. This research uses a direct practice-based approach (hands-on learning) which is specifically designed to suit the needs of special school students. The activity stages include preparation, implementation and evaluation, with the support of interactive methods involving individual assistance. The results of the activity show that this training was successful in increasing students' understanding of basic PowerPoint features, such as creating slides, using attractive designs, and implementing simple animations. Apart from that,</i></p>	

*training also has a positive impact on students' creativity and self-confidence, as can be seen from the results of the presentations they make. The interactive and practical approach implemented succeeded in encouraging students' active participation during the activities. However, challenges in the form of differences in student ability levels indicate the need for flexibility in methods to ensure that all participants can participate in the training optimally. In conclusion, this training is a strategic step in developing the digital skills of students with special needs, as well as providing a basis for similar, more inclusive activities in the future. With continued support from various parties, this training can contribute to the development of digital competence of SLB students to compete and participate actively in a technology-based society.*

**Cara mensitasi artikel:**

Hermawan, H., Riyanto, R., & Saputra, D.I.S. (2025). Pelatihan Powerpoint untuk Mendukung Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Era Digital. *IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication*, 3(1), 1–09. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD>

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan untuk menggunakan teknologi telah menjadi kebutuhan esensial, bukan lagi sekadar keahlian tambahan. Kemajuan teknologi memungkinkan berbagai aktivitas, mulai dari pendidikan hingga pekerjaan, untuk dilakukan secara lebih efisien dan kreatif. Namun, tidak semua individu memiliki akses yang setara terhadap teknologi, terutama anak-anak berkebutuhan khusus yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB). Mereka sering kali menghadapi tantangan besar dalam mengembangkan keterampilan digital, baik karena keterbatasan fasilitas maupun kurangnya pelatihan yang dirancang sesuai kebutuhan mereka.

Keterampilan digital, seperti kemampuan membuat presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint, sangat penting untuk mendukung pengembangan diri anak berkebutuhan khusus. Selain menjadi sarana untuk menyampaikan ide secara visual, PowerPoint juga membantu mereka mengasah kreativitas dan kemampuan komunikasi (Mutmainah & Mahfida, 2021). Keterampilan ini tidak hanya relevan untuk mendukung pembelajaran di sekolah tetapi juga menjadi modal penting bagi mereka dalam beradaptasi di dunia kerja dan kehidupan sosial yang semakin mengutamakan teknologi.

Kesenjangan dalam akses pendidikan digital masih menjadi masalah besar bagi siswa SLB di Indonesia. Studi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SLB belum mendapatkan pelatihan teknologi yang memadai. Banyak dari mereka belum mengenal perangkat lunak seperti PowerPoint, yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk membantu mereka mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi khusus untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan memberikan peluang yang lebih setara.

SLB Negeri Purbalingga merupakan salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Purbalingga yang berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan terbaik bagi anak berkebutuhan khusus. Dengan berbagai ragam kebutuhan siswa disabilitas, SLB Negeri Purbalingga menghadapi tantangan dalam menyiapkan siswa untuk menghadapi era digital. Sebagian besar siswa memiliki keterbatasan pengalaman menggunakan teknologi modern, termasuk aplikasi presentasi seperti Microsoft PowerPoint. Kondisi ini

mencerminkan perlunya pelatihan khusus yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan kepercayaan diri siswa.

Pelatihan dan pendampingan yang diadakan di SLB Negeri Purbalingga berfokus pada pengajaran keterampilan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran dan kreativitas. Kegiatan ini melibatkan siswa dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kemampuan individu mereka. Proses pelatihan dilakukan di ruang kelas sekolah yang telah dilengkapi perangkat pendukung seperti laptop, komputer dan proyektor.

Pelatihan PowerPoint untuk siswa SLB memiliki relevansi tinggi dengan tuntutan era digital. Dalam konteks pendidikan inklusif, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan akses yang sama kepada siswa berkebutuhan khusus agar mereka tidak tertinggal dalam penguasaan teknologi. Dengan bekal keterampilan tersebut, mereka dapat lebih mudah beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin bergantung pada teknologi digital.

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk membekali siswa SLB dengan keterampilan dasar menggunakan PowerPoint sebagai media presentasi. Selain itu, pelatihan ini juga dirancang untuk mendorong kreativitas mereka dalam menyusun materi presentasi, membangun kepercayaan diri, dan memperluas wawasan mereka mengenai teknologi digital. Dengan pendekatan yang inklusif dan berpusat pada siswa, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang.

Pelatihan ini didasarkan pada konsep pembelajaran berbasis teknologi, yang menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (D. I. S. Saputra, Handani, Indartono, & Wijanarko, 2020). Selain itu, pendekatan ini juga mendukung prinsip pendidikan inklusif, yaitu memberikan akses setara bagi semua siswa tanpa memandang perbedaan kemampuan (Riyadi et al., 2023). Pendekatan ini relevan untuk diterapkan di SLB, di mana siswa memiliki kebutuhan yang sangat beragam.

Pelaksanaan pelatihan ini menggunakan pendekatan praktis dengan metode *hands-on*. Metode *hands-on* adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta secara langsung dalam praktik atau pengalaman nyata untuk memahami suatu konsep atau keterampilan (Mariam & Kelana, 2020). Dalam metode ini, pembelajaran berfokus pada aktivitas fisik atau interaktif, sehingga peserta tidak hanya menerima teori secara pasif, tetapi juga menerapkan apa yang dipelajari melalui pengalaman langsung (J. Saputra, Kustati, Amelia, & Gusmirawati, 2024). Dalam metode ini, siswa secara langsung diajarkan cara membuat slide presentasi menggunakan PowerPoint, mulai dari memilih tema, menambahkan teks dan gambar, hingga membuat animasi sederhana. Pendekatan ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami fungsi PowerPoint secara mendalam sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam mengolah informasi menjadi presentasi yang menarik. Metode *hands-on* diterapkan untuk memastikan siswa dapat langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari (Spaan, Oostdam, Schuitema, & Pijls, 2024), dengan dukungan dari tim pelaksana dan guru. Pelatihan ini juga memberikan perhatian khusus pada aspek inklusivitas, sehingga setiap siswa, terlepas dari perbedaan kemampuan mereka, memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

Manfaat dari pelatihan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja tim. Dengan keterampilan ini, siswa SLB diharapkan mampu memanfaatkan

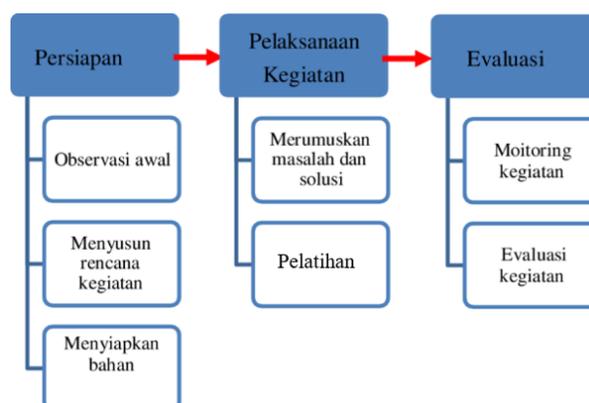
teknologi sebagai alat untuk mengungkapkan ide dan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan, baik di sekolah maupun di masyarakat.

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung efektivitas pelatihan teknologi bagi anak berkebutuhan khusus. Studi oleh (Durrotunnisa & Nur, 2020) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan teknis siswa berkebutuhan khusus. Hasil penelitian ini semakin memperkuat urgensi pelatihan PowerPoint untuk siswa SLB sebagai bagian dari upaya mendukung kreativitas dan kemandirian mereka.

Dengan mempertimbangkan pentingnya keterampilan digital di era modern, pelatihan PowerPoint ini menjadi langkah strategis dalam mendukung siswa SLB agar dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi. Melalui pendekatan yang inklusif dan sesuai dengan kebutuhan mereka, diharapkan pelatihan ini tidak hanya membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis tetapi juga membuka peluang bagi mereka untuk berkontribusi aktif dalam masyarakat yang semakin berbasis teknologi.

## METODE

Kegiatan pelatihan keterampilan PowerPoint bagi siswa SLB Negeri Purbalingga dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi seperti tersaji pada Gambar 1. Ketiga tahapan ini dirancang secara terstruktur dan saling berkesinambungan untuk mencapai hasil yang optimal. Pada tahap persiapan, dilakukan observasi awal untuk memahami kebutuhan siswa serta kemampuan dasar mereka dalam teknologi digital. Menurut (D. I. S. Saputra & Setyawan, 2021), pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan pemahaman awal terhadap tingkat kemampuan peserta agar materi yang diberikan dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka. Berdasarkan hasil observasi, tim menyusun rencana kegiatan yang meliputi jadwal pelatihan, materi pengajaran, dan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa SLB. Selain itu, bahan pelatihan seperti modul PowerPoint, perangkat komputer, dan media visual juga dipersiapkan untuk mendukung kegiatan ini.



**Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan**

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan, yang terdiri dari dua langkah utama, yaitu merumuskan masalah dan solusi serta sosialisasi. Langkah pertama bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi siswa dalam menguasai keterampilan digital, seperti kurangnya kepercayaan diri atau kesulitan memahami fitur teknologi. Dalam

konteks ini, (Apriyani, Yani, & Sulaeman, 2024) menekankan pentingnya *scaffolding*, yaitu memberikan dukungan atau bantuan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih baik. Solusi yang ditawarkan meliputi metode pembelajaran interaktif dengan pendekatan *hands-on*, di mana siswa diajak langsung mempraktikkan pembuatan slide PowerPoint.

Pada langkah pelaksanaan, pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi dasar seperti pengenalan fitur PowerPoint, cara membuat slide, hingga penambahan elemen kreatif seperti gambar dan animasi. Pendekatan ini didukung oleh teori *experiential learning* (Motta & Galina, 2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui pengalaman langsung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Selama pelatihan, siswa didampingi oleh tim pelaksana untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti pelatihan sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan kegiatan sekaligus memberikan umpan balik yang konstruktif. Proses monitoring dilakukan selama pelatihan berlangsung untuk mengevaluasi partisipasi siswa, efektivitas metode pembelajaran, dan kendala yang mungkin muncul. Menurut Kirkpatrick (Nufeto & Tahalele, 2024), evaluasi pembelajaran mencakup empat tingkatan, yaitu reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Dalam konteks kegiatan ini, evaluasi dilakukan dengan mengamati hasil akhir berupa presentasi yang dibuat oleh siswa. Kriteria penilaian mencakup kreativitas desain, pemahaman fitur PowerPoint, dan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide melalui media visual. Selain itu, masukan dari guru dan siswa dikumpulkan sebagai bahan refleksi dan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Keterampilan digital yang inklusif dapat membantu siswa berkebutuhan khusus untuk lebih mandiri dan berkontribusi di Masyarakat (Annisa, 2024). Dengan rangkaian kegiatan yang terstruktur ini, pelatihan diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa SLB Negeri Purbalingga dalam menggunakan teknologi serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital secara mandiri dan kompetitif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan PowerPoint bagi siswa SLB Negeri Purbalingga dilakukan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi, menghasilkan temuan yang menunjukkan keberhasilan metode yang diterapkan. Hasil dari setiap tahapan diuraikan sebagai berikut, dengan analisis berbasis literatur yang relevan.

Pada tahap persiapan, hasil observasi awal bersama tim dan guru (Gambar 2) menunjukkan bahwa siswa SLB Negeri Purbalingga memiliki potensi besar dalam mempelajari teknologi, meskipun sebagian besar belum terbiasa menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft PowerPoint. Temuan ini sejalan dengan penelitian Vygotsky (Payong, 2020), yang menekankan pentingnya "zona perkembangan proksimal," di mana pembelajaran dapat dioptimalkan dengan dukungan pendampingan. Berdasarkan hasil observasi, rencana kegiatan disusun secara rinci, mencakup materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti modul sederhana yang memadukan teks dan

gambar. Hal ini sesuai dengan (D. I. S. Saputra, Hatta, Kamila, & Wijono, 2023), yang menunjukkan bahwa pendekatan multimedia yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.



**Gambar 2.** Diskusi dan Observasi Tim Pelaksana bersama Guru

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, langkah pertama berupa merumuskan masalah dan solusi menghasilkan identifikasi hambatan utama siswa, seperti keterbatasan pemahaman terhadap fitur dasar PowerPoint dan kurangnya pengalaman menggunakan teknologi untuk menyusun presentasi. Untuk mengatasi hambatan ini, diterapkan pendekatan *hands-on learning*, yang memungkinkan siswa untuk belajar langsung melalui praktik. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik (Hermawan et al., 2023). Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa membuat slide presentasi, mulai dari menambahkan teks dan gambar hingga mengaplikasikan animasi sederhana yang dijelaskan pada Gambar 3 berikut.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Selama proses pelatihan, siswa diajak aktif mengikuti pelatihan dengan pendekatan interaktif, di mana mereka terlibat dalam diskusi dan praktik langsung. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan menerapkan konsep dasar PowerPoint, seperti penggunaan desain slide yang menarik dan pemanfaatan fitur animasi, Gambar 4.



**Gambar 4.** Peserta Pelatihan Praktik Langsung

Pada tahap evaluasi, monitoring dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama pelatihan. Hasil monitoring menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa. Siswa yang pada awalnya kurang percaya diri menunjukkan peningkatan dalam mengakses dan menggunakan fitur PowerPoint. Evaluasi akhir berupa tugas membuat presentasi menunjukkan hasil yang beragam, dengan sebagian besar siswa mampu menghasilkan slide yang kreatif dan fungsional. Hasil pembelajaran dapat dinilai melalui peningkatan kemampuan teknis dan hasil nyata yang dihasilkan peserta didik, yang dalam hal ini berupa presentasi yang dibuat oleh siswa. Selain itu, dampak positif dari kegiatan ini terlihat pada peningkatan kreativitas siswa. Mereka tidak hanya belajar membuat presentasi secara teknis, tetapi juga memahami cara menyusun informasi dengan cara yang menarik.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini telah mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan digital siswa SLB Negeri Purbalingga dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan era digital. Pendekatan berbasis praktik langsung, interaksi sosial, dan pendampingan individu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Pelatihan berbasis teknologi memberikan peluang kepada siswa berkebutuhan khusus untuk lebih mandiri dan produktif dalam masyarakat berbasis digital.

Dengan keberhasilan yang diraih, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model bagi kegiatan serupa di sekolah lain. Melalui penyempurnaan metode dan pendekatan berdasarkan masukan dari siswa dan guru, pelatihan ini dapat terus dikembangkan untuk memastikan siswa berkebutuhan khusus mendapatkan akses yang setara terhadap pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan PowerPoint bagi siswa SLB Negeri Purbalingga telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang positif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga memberikan dampak signifikan pada pengembangan kreativitas dan rasa percaya diri mereka. Dengan pendekatan *hands-on* yang interaktif dan dukungan pendampingan individu, siswa mampu memahami dan mempraktikkan fitur-fitur PowerPoint untuk membuat presentasi yang menarik. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa dengan metode yang tepat, siswa berkebutuhan khusus dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital.

Namun, pelatihan ini juga mengungkap beberapa tantangan, seperti perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Hal ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dalam metode pengajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan individu siswa secara lebih efektif. Selain itu, dukungan berkelanjutan dari sekolah, guru, dan keluarga sangat diperlukan untuk memastikan siswa dapat terus mengembangkan keterampilan digital mereka setelah pelatihan selesai. Dengan demikian, hasil dari kegiatan ini dapat memberikan dampak jangka panjang yang lebih signifikan bagi siswa.

Sebagai kesimpulan, pelatihan ini menjadi langkah awal yang penting dalam mempersiapkan siswa SLB Negeri Purbalingga menghadapi dunia yang semakin berbasis teknologi. Kegiatan ini juga diharapkan menjadi model untuk pelatihan serupa di sekolah lain, dengan penyempurnaan metode dan pendekatan yang lebih inklusif. Dengan

kolaborasi yang baik antara berbagai pihak, siswa berkebutuhan khusus dapat memperoleh akses yang lebih setara terhadap pendidikan berbasis teknologi, sehingga mereka mampu berkontribusi secara aktif dalam masyarakat digital di masa depan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan untuk kegiatan pelatihan ini melalui skema Amikom Mitra Masyarakat Tahun 2024. Dukungan ini tidak hanya memungkinkan terlaksananya pelatihan keterampilan PowerPoint bagi siswa SLB Negeri Purbalingga, tetapi juga memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan digital yang relevan dengan era modern. Semoga kerja sama yang terjalin ini terus berlanjut dan memberikan kontribusi yang lebih luas bagi masyarakat di masa mendatang.

### DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, A. (2024). Jejak Literasi : Pendekatan Inklusif dalam Pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Seminar Nasional Pendidikan (SNP) 2024*, 424–436. Pontianak: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.
- Apriyani, S., Yani, J., & Sulaeman, A. (2024). Kemampuan Menemukan Gagasan Utama Pada Paragraf Dengan Metode Scaffolded Reading Berbasis Motivasi Membaca Siswa di Kelas IX SMP Negeri 2 Balaraja. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 160–168.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hermawan, H., Mahardika, F., Darmayanti, I., Sumantri, R. B. B., Saputra, D. I. S., & Aminuddin, A. (2023). New Media as a Tools to Improve Creative Thinking: A Systematic Literature Review. *2023 IEEE 7th International Conference on Information Technology, Information Systems and Electrical Engineering (ICITISEE)*, 64–69. <https://doi.org/10.1109/ICITISEE58992.2023.10404556>
- Mariam, L., & Kelana, J. B. (2020). Upaya Pemahaman Konsep Matematika Materi Perkalian Pada Siswa SD Dengan Menggunakan Metode Hands on Activity. *COLLASE (Creative of Learning ...)*, 3(6), 335–341. Retrieved from <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5167>
- Motta, V. F., & Galina, S. V. R. (2023). Experiential learning in entrepreneurship education: A systematic literature review. *Teaching and Teacher Education*, 121, 103919. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103919>
- Mutmainah, N. F., & Mahfida, S. L. (2021). Utilization of Online Learning Media during the Covid-19 Pandemic in Teaching and Learning Activities by Teachers at MTs Muhammadiyah Karangajen. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Indonesia*, 1(3 SE-), 124–132. <https://doi.org/10.59247/jppmi.v1i3.13>
- Nufeto, H., & Tahalele, N. K. (2024). Desain Evaluasi Kirkpatrick Pada Program PPL Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa/i. *Vox Veritatis: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(1), 32–41. <https://doi.org/10.69865/voxver.v3i1.47>
- Payong, M. R. (2020). Zone of Proximal Development and Social Constructivism Based Education According To Lev Semyonovich Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 164–178. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.589>
- Riyadi, S., Nuswantoro, P., Merakati, I., Sihombing, I., Isma, I., & Abidin, D. (2023). Optimalisasi Pengelolaan Sumber Daya Manusia Dalam Konteks Pendidikan Inklusif

- Di Sekolah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 270–278.
- Saputra, D. I. S., Handani, S. W., Indartono, K., & Wijanarko, A. (2020). SMART-In English: Learn English Using Speech Recognition. *Journal of Robotics and Control (JRC)*, 1(4), 109–113. <https://doi.org/10.18196/jrc.1423>
- Saputra, D. I. S., Hatta, H. R., Kamila, V. Z., & Wijono, S. (2023). Multimedia as a tools to improve critical thinking: A systematic literature review. *AIP Conference Proceedings*, 2798(1), 20061. <https://doi.org/10.1063/5.0154906>
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). Virtual YouTuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online [Virtual YouTuber (VTuber) As Online Learning Media Content]. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi (SISFOTEK) Ke 5 Tahun 2021*, 14–20.
- Saputra, J., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Pelatihan Dakwah dan Kutbah Jumat Menggunakan Metode Hands-on di MAN 2 Agam Provinsi Sumatera Barat. *JURAGAN: Jurnal Ragam Pengabdian*, 1(3), 175–184.
- Spaan, W., Oostdam, R., Schuitema, J., & Pijls, M. (2024). Analysing teacher behaviour in synthesizing hands-on and minds-on during practical work. *Research in Science & Technological Education*, 42(2), 219–236. <https://doi.org/10.1080/02635143.2022.2098265>