

Pengenalan dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMP Kota Lubuklinggau

Rio ^{1*}, Muhammad Fadli ², Abdiansyah ³

¹⁻³ Universitas PGRI Silampari

* riounpari@gmail.com

Abstrak

Di era digital yang terus berkembang, kemampuan berpikir komputasional menjadi elemen penting dalam membekali siswa untuk menghadapi tantangan teknologi masa depan. Coding atau pemrograman kini dianggap sebagai literasi baru yang wajib diajarkan sejak dini. Selain menjadi keterampilan dasar dalam ilmu komputer, coding juga merupakan sarana untuk mengasah kreativitas, logika berpikir, dan soft skills siswa. Universitas PGRI Silampari mengambil inisiatif melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk memperkenalkan konsep dasar algoritma pemrograman kepada siswa SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa dengan memanfaatkan aplikasi Scratch, sebuah platform pemrograman visual yang mudah digunakan. Scratch memungkinkan siswa untuk memahami dasar-dasar pemrograman melalui pembuatan cerita, animasi, dan permainan interaktif. Proses pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer MA Mathlaul Anwar Baros, meliputi pengenalan konsep algoritma, pelatihan penggunaan Scratch, serta praktik langsung untuk membangun keterampilan berpikir komputasional. Melalui pendekatan ini, kegiatan PKM bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar coding, mengasah logika berpikir mereka, dan meningkatkan pemahaman algoritma secara kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang kompeten dalam menghadapi kebutuhan literasi digital di era milenial.

Kata Kunci: *pelatihan algoritma, aplikasi Scratch, siswa*

Pendahuluan

Era globalisasi dan kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi tidak lagi menjadi sekadar alat bantu, melainkan elemen kunci dalam mendukung aktivitas ekonomi, pendidikan, komunikasi, dan kehidupan sehari-hari (Shiddiqy dkk., 2023). Globalisasi, yang ditandai dengan semakin terbukanya akses terhadap informasi dan interaksi lintas batas negara, mempercepat penyebaran teknologi ke berbagai belahan dunia. Kombinasi keduanya menciptakan dunia yang lebih terhubung, di mana kecepatan dan efisiensi menjadi kebutuhan utama (Susilo & Sofiarini, 2020).

Di bidang pendidikan, globalisasi dan teknologi menghadirkan tantangan sekaligus peluang. Kebutuhan akan literasi digital semakin mendesak, mengingat peran teknologi dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Di tengah arus perubahan ini, institusi pendidikan dituntut untuk beradaptasi, mempersiapkan generasi muda agar tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami dan mengelolanya secara kreatif dan inovatif (A. Susilo, 2019). Pemrograman komputer, yang menjadi dasar dari hampir semua teknologi modern, kini diakui sebagai salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda. Dalam konteks globalisasi, pemahaman tentang pemrograman tidak hanya memungkinkan individu untuk menjadi pengguna teknologi, tetapi juga berkontribusi sebagai pencipta inovasi baru. Dengan demikian, penguasaan teknologi dan literasi digital menjadi langkah strategis dalam menghadapi tantangan globalisasi dan memastikan keberlanjutan pembangunan di berbagai bidang (Limbong dkk., 2022).

Untuk mencapai tujuan ini, berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi mulai diperkenalkan di dunia pendidikan, termasuk di sekolah-sekolah menengah. Platform seperti Scratch, yang memungkinkan siswa belajar dasar-dasar pemrograman secara visual dan interaktif, menjadi solusi inovatif untuk mempermudah siswa memahami konsep algoritma dan berpikir logis (Aradea dkk., 2022). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang teknologi, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi, yang semuanya penting dalam era globalisasi dan teknologi. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan dunia modern, di mana keterampilan komputasional, inovasi, dan kemampuan adaptasi menjadi fondasi penting bagi generasi masa depan untuk bersaing di tingkat global (A. A. Susilo, 2020).

Di tengah derasnya arus digitalisasi, SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau menghadapi tantangan besar sebagai sekolah yang terletak di wilayah dengan akses terbatas terhadap pendidikan teknologi. Namun, keterbatasan ini tidak menyurutkan tekad sekolah untuk mempersiapkan siswanya menyongsong era teknologi. Dengan pendekatan inovatif, sekolah memulai program pengenalan pemrograman melalui platform visual berbasis blok, Scratch, yang dirancang untuk mudah dipahami oleh pemula (Anshori et al., 2022).

Meskipun memiliki laboratorium komputer dengan fasilitas perangkat keras memadai, keterbatasan akses internet menjadi hambatan utama dalam eksplorasi lebih lanjut terhadap komunitas dan sumber daya online Scratch. Di sisi lain, tenaga pendidik yang terlibat memiliki pengetahuan dasar tentang pemrograman, namun membutuhkan pelatihan intensif untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis Scratch (Kertiasih, 2016). Karakteristik siswa juga menjadi faktor krusial: sebagian besar siswa memiliki pengetahuan teknologi yang terbatas dan minimnya paparan terhadap konsep pemrograman menjadikan program ini tantangan sekaligus peluang untuk meningkatkan literasi digital mereka.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, program ini mengadopsi pendekatan berbasis proyek yang dirancang secara bertahap. Siswa diperkenalkan pada konsep dasar algoritma melalui proyek sederhana sebelum beralih ke konsep yang lebih kompleks. Selain itu, pemrograman diintegrasikan dengan pelajaran seperti matematika dan sains

untuk memberikan relevansi praktis dan meningkatkan minat siswa (Karnegi & Iswahyudi, 2019).

Pelatihan intensif bagi guru juga menjadi prioritas agar mereka mampu mengajar Scratch secara efektif, sementara evaluasi berkelanjutan diterapkan melalui tugas, proyek, dan partisipasi siswa (Zubaidi et al., 2021). Program ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan logis.

Dengan lokasi sekolah yang strategis di Jalan Mayor Toha, Kota Lubuklinggau, program ini tidak hanya menjadi langkah awal dalam literasi digital tetapi juga contoh nyata bagaimana pendidikan teknologi dapat membawa dampak signifikan bagi siswa di daerah dengan akses terbatas. Dengan dukungan yang tepat, SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau dapat menjadi pionir dalam mengembangkan generasi muda yang siap menghadapi dunia digital.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan PkM dilakukan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)

Preparation

Tim memulai tahap persiapan dengan mengunjungi sekolah dan berdiskusi langsung dengan kepala sekolah serta guru untuk memahami kebutuhan mitra. Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa mitra membutuhkan kegiatan tambahan yang dapat memperkaya pengetahuan siswa di luar materi yang diajarkan di sekolah. Tim kemudian mengusulkan sebuah kegiatan yang mengajarkan pemrograman dan pengenalan algoritma melalui implementasi dalam pembuatan game sederhana. Untuk memastikan keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), tim mempersiapkan berbagai aspek penting seperti jadwal pelaksanaan, konsumsi, materi ajar, modul praktik, kuesioner, serta tes evaluasi pemahaman peserta.

Implementation

Kegiatan PkM diawali dengan pembukaan berupa do'a, arahan singkat tentang tujuan dan gambaran umum kegiatan, serta pemaparan materi mengenai pengenalan algoritma pemrograman dan aplikasi Scratch. Materi ini dirancang untuk meningkatkan

pemahaman siswa terhadap dasar-dasar algoritma secara interaktif. Setelah pemaparan, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan aplikasi Scratch, di mana siswa membuat proyek game sederhana. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mempelajari algoritma tanpa perlu memahami bahasa pemrograman kompleks, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz untuk menilai pemahaman peserta secara langsung melalui soal-soal interaktif. Selain itu, peserta diminta mengisi kuesioner melalui Google Form untuk memberikan penilaian terhadap kegiatan, serta menyampaikan saran untuk perbaikan program di masa mendatang. Data dari evaluasi ini menjadi bahan penting untuk menilai efektivitas kegiatan dan mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan.

Hasil dan Pembahasan

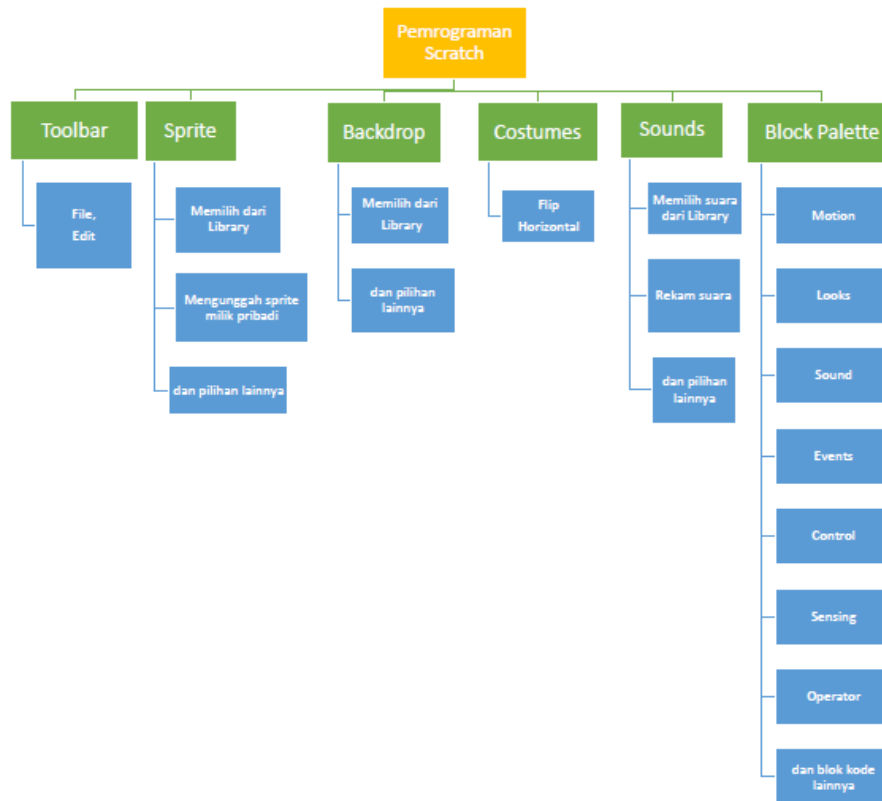
Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pengenalan program pelatihan algoritma pemrograman menggunakan aplikasi Scratch di sekolah diawali dengan pertemuan antara tim pelaksana PKM, pihak sekolah, termasuk guru, kepala sekolah, dan siswa yang menjadi peserta (Shavab, 2020). Kegiatan dimulai dengan sesi sosialisasi, di mana tim memberikan penjelasan menyeluruh mengenai tujuan program dan manfaat yang dapat diperoleh. Fokus utama sesi ini adalah menekankan pentingnya pemahaman dasar algoritma dan pemrograman bagi siswa SMP, terutama sebagai bekal keterampilan yang relevan di era digital.

Dalam sesi pengenalan, tim juga memperkenalkan aplikasi Scratch, sebuah platform pembelajaran pemrograman yang dirancang secara visual dan interaktif. Scratch memungkinkan siswa untuk belajar menyusun logika algoritma dengan cara yang menyenangkan melalui penggunaan blok kode yang dapat dirangkai seperti teka-teki. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep pemrograman tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks.

Untuk memberikan gambaran langsung, tim mempresentasikan contoh proyek sederhana, seperti animasi atau permainan singkat, yang dibuat menggunakan Scratch. Contoh-contoh ini tidak hanya menunjukkan potensi kreativitas yang bisa dieksplorasi siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk antusias mempelajari materi yang akan diajarkan selama program berlangsung. Dengan pendekatan yang menyenangkan ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep dasar algoritma sekaligus terinspirasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka di bidang pemrograman.

Selain itu, pengenalan program juga mencakup penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang akan dilalui selama pelatihan, mulai dari sesi teori, praktik langsung, hingga evaluasi proyek akhir (Rohmah & Diana, 2023). Tim pengajar memaparkan bagaimana setiap tahapan dirancang secara bertahap untuk membantu siswa memahami konsep dasar algoritma dan pemrograman, hingga akhirnya mampu mengembangkan proyek mini mereka sendiri (Sousa dkk., 2024).



Gambar 2. Blok Kode Proyek Game Sederhana Peserta

Dalam sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi tentang program, sehingga mereka memiliki pemahaman yang jelas mengenai tujuan pelatihan dan apa yang akan mereka pelajari (Kolesnikova & Kudenko, 2023). Pertanyaan siswa dan diskusi terbuka juga menjadi bagian penting untuk menghilangkan kebingungan dan membangun kepercayaan diri mereka sebelum pelatihan dimulai.

Di penghujung sesi, siswa didorong untuk mengidentifikasi tujuan pribadi mereka dalam mengikuti program ini serta menyampaikan harapan mereka terhadap hasil yang ingin dicapai (Norgah dkk., 2024). Dengan pendekatan ini, pengenalan program tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan bersemangat dalam mengikuti rangkaian pelatihan. Selain itu, pengenalan ini memperkuat kolaborasi antara tim pelaksana PKM dan pihak sekolah, menciptakan fondasi kerja sama yang kokoh untuk mencapai hasil pelatihan yang maksimal dan bermanfaat bagi semua pihak.

Pada tahap pengenalan, siswa diberikan pengantar mengenai Scratch, sebuah platform pemrograman visual yang memudahkan pengguna membuat animasi, permainan, dan cerita interaktif. Kemudian, konsep algoritma dasar diperkenalkan melalui langkah-langkah prosedural yang dapat diterapkan menggunakan blok kode Scratch. Studi kasus sederhana, seperti membuat karakter bergerak atau menyelesaikan teka-teki, juga diberikan agar siswa terbiasa dengan cara berpikir algoritmis.

Tahap pelatihan praktik (*hands-on*) mengajak siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun proyek mini menggunakan Scratch. Setiap kelompok didorong untuk

membuat proyek kreatif seperti permainan sederhana atau animasi dengan memanfaatkan konsep algoritma dasar. Instruktur memberikan pendampingan aktif dalam menyusun blok kode dan mengembangkan alur logika, yang memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi (Dinni, 2018). Sesi *problem-solving* dan diskusi juga diadakan, di mana siswa diajak berpikir kritis dalam menyelesaikan tantangan yang muncul saat mereka membuat program (Simanullang dkk., 2024).



Gambar 3. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada tahap evaluasi dan refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil proyek mereka di depan teman-teman. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan komunikasi, tetapi juga membantu meningkatkan rasa percaya diri. Instruktur memberikan masukan yang konstruktif terkait logika dan estetika program yang dibuat, sehingga siswa dapat memahami kekuatan dan area perbaikan dalam karya mereka. Selain itu, siswa mengisi kuesioner untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka tentang konsep algoritma dan pemrograman dasar serta menilai efektivitas metode pembelajaran dengan Scratch.

Sebagai tindak lanjut, siswa yang telah menyelesaikan pelatihan mendapatkan sertifikat dan modul lanjutan untuk mendorong pembelajaran mandiri. Program ini juga menjalin kerja sama dengan sekolah untuk mempertimbangkan integrasi workshop atau program pemrograman berkelanjutan sebagai bagian dari ekstrakurikuler atau mata pelajaran resmi. Seluruh rangkaian kegiatan ini terdokumentasi dengan lengkap melalui foto, video, dan laporan tertulis yang merangkum setiap tahapan pelaksanaan, hasil, serta evaluasi. Dokumentasi ini tidak hanya berguna untuk pelaporan kepada pihak terkait, tetapi juga sebagai panduan untuk pengembangan program serupa di masa depan. Harapannya, kegiatan ini mampu memberikan siswa SMP di Kota Lubuklinggau pengalaman belajar algoritma dan pemrograman yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan minat mereka untuk menjelajahi dunia teknologi dan pemrograman lebih dalam di masa depan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam pengenalan dan pelatihan algoritma pemrograman menggunakan aplikasi *Scratch* untuk siswa SMP di Kota Lubuklinggau dirancang melalui beberapa tahap utama guna memastikan efektivitas program. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan dan penyusunan program. Tahap ini dilakukan melalui survei dan wawancara dengan guru serta kepala

sekolah untuk memahami tingkat kemampuan siswa terhadap teknologi dasar (A. Susilo & Irwansyah, 2019). Berdasarkan hasil identifikasi, materi pelatihan dirancang menggunakan pendekatan berbasis proyek yang sesuai untuk pemula, meliputi konsep dasar algoritma dan penerapannya melalui aplikasi Scratch. Selain itu, pengaturan perangkat dilakukan untuk memastikan aplikasi Scratch dapat diakses baik secara online maupun offline.

Pada tahap pengenalan, siswa diperkenalkan pada aplikasi Scratch, sebuah platform pemrograman visual yang memungkinkan mereka membuat animasi, permainan, dan cerita interaktif. Dalam tahap ini, siswa juga diajarkan konsep algoritma dasar dengan pendekatan langkah-langkah prosedural menggunakan blok kode Scratch. Contoh kasus sederhana, seperti membuat karakter bergerak atau menyelesaikan teka-teki, digunakan untuk membiasakan siswa dengan pola berpikir algoritmis. Tahap pelatihan praktik (hands-on) melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk menyusun proyek mini menggunakan Scratch. Proyek kreatif seperti permainan sederhana atau animasi dirancang untuk memanfaatkan konsep algoritma yang telah dipelajari. Instruktur memberikan pendampingan aktif, membantu siswa memahami alur logika dalam penyusunan blok kode, serta mendorong eksplorasi ide-ide kreatif (Dinni, 2018). Sesi ini juga mencakup kegiatan diskusi dan problem-solving, di mana siswa diajak berpikir kritis untuk menyelesaikan berbagai tantangan teknis (Simanullang, dkk., 2024).

Pada tahap evaluasi dan refleksi, siswa mempresentasikan hasil proyek mereka di depan teman-teman sekelas. Kegiatan ini bertujuan melatih keterampilan komunikasi sekaligus membangun rasa percaya diri. Instruktur memberikan masukan yang konstruktif terkait logika dan estetika proyek, membantu siswa memahami kelebihan serta aspek yang perlu ditingkatkan. Selain itu, siswa mengisi kuesioner untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep algoritma dan menilai efektivitas metode pembelajaran menggunakan Scratch. Sebagai tindak lanjut, siswa yang berhasil menyelesaikan pelatihan diberikan sertifikat dan modul pembelajaran lanjutan untuk mendukung pengembangan mandiri. Program ini juga membuka peluang kerja sama dengan sekolah dalam mengintegrasikan pelatihan Scratch sebagai bagian dari ekstrakurikuler atau mata pelajaran resmi.

Seluruh rangkaian kegiatan ini terdokumentasi secara lengkap melalui foto, video, dan laporan tertulis yang memuat setiap tahapan, hasil, dan evaluasi. Dokumentasi ini tidak hanya digunakan untuk pelaporan kepada pihak terkait, tetapi juga menjadi panduan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang. Harapannya, kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar algoritma dan pemrograman yang menyenangkan bagi siswa SMP di Kota Lubuklinggau, sekaligus menumbuhkan minat mereka dalam mengeksplorasi dunia teknologi dan pemrograman secara lebih mendalam di masa depan.

Kesimpulan

Pengenalan dan pelatihan algoritma pemrograman menggunakan aplikasi Scratch telah membuktikan bahwa pembelajaran pemrograman dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat bagi siswa SMP di Kota Lubuklinggau. Melalui antarmuka visual yang sederhana, Scratch berhasil mengubah persepsi siswa

terhadap dunia pemrograman dari sesuatu yang sulit menjadi aktivitas yang menarik dan penuh kreativitas. Program ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep algoritma dasar, tetapi juga menumbuhkan minat mereka terhadap teknologi serta membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan.

Keberhasilan ini menunjukkan potensi besar Scratch sebagai alat pembelajaran teknologi di sekolah-sekolah, terutama dalam membangun fondasi literasi digital siswa. Ke depannya, diharapkan program ini dapat diperluas cakupannya untuk menjangkau lebih banyak siswa, termasuk di daerah dengan akses pendidikan teknologi yang terbatas. Dengan dukungan dari sekolah, pemerintah, dan masyarakat, pelatihan ini dapat menjadi langkah awal untuk memperkenalkan generasi muda pada pemrograman yang lebih kompleks dan teknologi canggih lainnya.

Melalui kolaborasi yang berkelanjutan, kegiatan seperti ini dapat menjadi salah satu solusi strategis untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era digital. Tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator yang mampu berkontribusi dalam perkembangan dunia teknologi dan informasi di masa depan.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari kewajiban dosen dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi di Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. Dalam pelaksanaan kegiatan yang berjalan dengan lancar ini, tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan. Ucapan terima kasih ditujukan kepada disampaikan kepada Bapak Dr. Rudi Erwandi, M.Pd., Rektor Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, atas motivasi dan dorongan yang diberikan kepada dosen dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada Bapak Dr. Ahmad Gawdy Pranansa, M.Pd., selaku kepala LPPM beserta stafnya yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan administrasi sehingga program pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar. Seluruh tim pelaksana, baik dosen maupun mahasiswa, juga tidak luput dari apresiasi atas dukungan dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian laporan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.

Referensi

- Aradea, R., Cahyono, S., Sasongko, R. N., Kristiawan, M., & Lestari, N. D. (2022). The Impact of a Scramble-Based Cooperative Learning Model Using Video Media on Student Learning Outcomes. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6551–6558. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2315>
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 170–176.
- Kolesnikova, E. M., & Kudenko, I. (2023). Male Educators in Pre-School Education: Recognition or Anxiety? *Integration of Education*, 27(4), 646–668. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.113.027.202304.646-668>

- Limbong, N. M., Firmansyah, N., Fahmi, N. F., & Khairiah, N. R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Norgah, E., Subramanyam, T., & Boison, D. K. (2024). Assessing the Relevance of Existing E-Procurement Models and Critical Attributes: A Systematic Literature Review. *International Journal of Religion*, 3538(11), 8665–8675. <https://doi.org/10.61707/swypz547>
- Rohmah, S. A., & Diana, E. (2023). Teacher's Strategy in Overcoming Students' Moral Decadence through Character Education. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 201–214. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.232>
- Shavab, O. A. K. (2020). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Edmodo Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 14(2), 142–152.
- Shiddiqy, M. A. A., Alficandra, A., Syarfan, L. O., & Irvan, M. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi Digital Di Era Globalisasi Sebagai Upaya Pendukung Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 010 Desa Batu Sasak. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(2), 386–391.
- Simanullang, F., Roem, E. R., & Arif, E. (2024). Cross-Cultural Communication and Organizational Culture in Forming Organizational Cohesiveness. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 157–164. <https://doi.org/10.24815/jr.v7i1.36866>
- Sousa, M., Andrade, J., de Castro Rodrigues, A., Caridade, S., & Cunha, O. (2024). The Effectiveness of Intervention Programs for Perpetrators of Intimate Partner Violence with Substance Abuse and/or Mental Disorders: A Systematic Review. *Trauma, Violence, and Abuse*. <https://doi.org/10.1177/15248380241270063>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Susilo, A., & Irwansyah, Y. (2019). Pendidikan dan Kearifan Lokal Era Perspektif Global. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31540/sdg.v1i1.193>
- Susilo, A. (2019). *Strategi Pembelajaran Kreatif & Inovatif di Perguruan Tinggi*. Cirebon: Nusa Litera Inspirasi.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Pembelajaran Sejarah Online Mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau di Masa Pandemi Covid 19. *KAGANGA Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v3i1.1303>