



# Pemberdayaan Komunitas Belajar (KomBel) Sekolah Luar Biasa Pagar Alam dalam Pembelajaran Berdiferensiasi

Siti Aminah<sup>1\*</sup>, Apriana<sup>1</sup>, Tri Susanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Institut Teknologi Pagar Alam, Jl. MasikSiagim No 75 Simpang Mbacang, Kota Pagar Alam Indonesia, 31520

\*Email koresponden: [gosupeta@gmail.ac.id](mailto:gosupeta@gmail.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 30 Aug 2024

Accepted: 14 Oct 2024

Published: 31 Dec 2024

### Kata kunci:

Kelompok Belajar;  
Media Pembelajaran;  
Pembelajaran  
Berdiferensiasi;  
Pemberdayaan.

### Keywords:

Differentiated Learning;  
Empowerment;  
Learning Media;  
Study Groups.

## ABSTRAK

**Background:** Kegiatan belajar yang diterapkan oleh Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Pagar Alam masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana, yaitu menggunakan papan tulis dan kertas. Walaupun teknologi digital sudah semakin berkembang, tetapi para guru di SLB belum memanfaatkannya dengan maksimal karena kurangnya kemampuan dalam menggunakan teknologi. Tujuan kegiatan ini adalah memberdayakan kelompok belajar yaitu guru Sekolah Luar Biasa Negeri di Kota Pagar Alam dengan memberikan kemampuan *soft skills* agar dapat menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi. **Metode:** Kegiatan ini dilakukan di SLB Pagar Alam dengan peserta berjumlah 19 orang memiliki beberapa tahapan yaitu, analisis kebutuhan kegiatan, perancangan teknologi yang akan digunakan, pendampingan dan implementasi, dan evaluasi. **Hasil:** Hasil dari kegiatan ini guru dapat membuat media pembelajaran berupa presentasi, video, poster dan game edukasi sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa SLB. Bertambahnya pemahaman mengenai prinsip pembelajaran berdiferensiasi serta didapatnya keterampilan guru dalam menggunakan Canva, Capcut dan Educandy. **Kesimpulan:** Seluruh peserta menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dalam menghasilkan media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal.

## ABSTRACT

**Background:** Learning activities implemented by Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Pagar Alam still use very simple learning media, namely using blackboards and paper. Although digital technology is increasingly developing, teachers in SLB have not utilized it optimally due to a lack of ability to use technology. The purpose of this activity is to empower the learning group, namely teachers of State Special Schools in Pagar Alam City by providing soft skills so that they can provide technology-based learning media. **Methods:** This activity was carried out at SLB Pagar Alam with 19 participants and has several stages, namely, analyzing the needs of the activity, designing the technology to be used, mentoring and implementation, and evaluation. **Results:** As a result of this activity, teachers can create learning media in the form of presentations, videos, posters and educational games according to the material to be given to SLB students. Increased understanding of the principles of differentiated learning and gained teacher skills in using Canva, Capcut and Educandy. **Conclusions:** All participants stated that this activity was very useful in producing new learning media to improve optimal learning.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami proses pengembangan, pembaruan dan penyesuaian paradigma sesuai dengan zaman, hal ini mempunyai tujuan, yaitu Pendidikan yang memerdekakan dan bermakna harus dicapai oleh peserta didik. Setiap anak didik mempunyai ciri khas belajar dan keinginan yang berbeda (Rofiah et al., 2024) (Mulia et al., 2022), dan guru dengan pemikiran dan kecerdasan yang hebat dapat menginspirasi siswanya untuk menikmati pembelajaran, seperti halnya siswa yang sukses dan menyukai inovasi (Fuadi et al., 2023), karena hakikatnya pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara peserta didik, pengajar dan juga materi pada media yang diajarkan di sekolah (Halil et al., 2024). Sekolah luar biasa merupakan tempat belajar bagi anak yang berkebutuhan khusus (ABK) (Al Irsyadi et al., 2021). Anak berkebutuhan khusus dapat didefinisikan sebagai anak yang mengalami keterbatasan secara fisik, psikologi, mental dan juga intelektual (Ester, 2021), maka dari itu pembelajaran untuk ABK tidak dapat disamakan dengan anak normal pada umumnya, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi.

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan kegiatan belajar dengan kebutuhan, kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa di dalam satu kelas (Nurul & Lilik, 2023). Hal ini dilakukan untuk mengejar ketertinggalan Indonesia dari negara lain (Supriyadi, Dina Maulina, Irwandani, 2024). Pendekatan ini sangat memperhatikan perbedaan yang ada di antara kemampuan, minat, dan kebutuhan belajar setiap peserta didik (Sutarsi Suhaeb, Anita Candra Dewi, 2024), oleh karena itu, upaya ini digunakan untuk menyesuaikan proses dan media pembelajaran di kelas guna memenuhi kebutuhan individu (Rosyida, 2022). Pembelajaran berdiferensiasi ini sangat cocok bagi siswa yang mempunyai kebutuhan khusus pada sekolah luar biasa, khususnya kota Pagar Alam, karena anak berkebutuhan khusus mempunyai karakteristik yang berbeda (Yusma Dewi et al., 2022).

Sekolah luar biasa Negeri Pagar Alam, merupakan sekolah bagi anak keterbatasan dari siswa lainnya (Praptaningrum, 2020) yang ada di kota Pagar Alam. Lembaga Pendidikan ini ini mempunyai tiga jenjang, yaitu SDLB, SMPLB dan SMALB dengan jumlah siswa sebanyak 115 orang dan guru berjumlah 19 orang, yang terdiri dari:

**Tabel 1.** Jumlah Siswa SLB Pagar Alam

Jenjang	Jumlah
SD	47
SMP	20
SMA	48

Dari jumlah siswa diatas, terdiri dari berbagai macam ketunaan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Jumlah Siswa SLB Pagar Alam

Ketunaan	Jumlah
Tuna Netra (A)	2
Tuna Rungu (B)	18

Tuna Grahita Ringan (C)	39
Tuna Grahita sedang (C1)	1
Tuna Daksa (D)	9
Hyperaktif (H)	2
Down Syndrome (P)	20
Autis (Q)	24

Pada SLB Pagar Alam saat ini belum ada perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi dan keterbatasan keterampilan dan kemampuan dalam menyediakannya, hal ini ini menyebabkan guru tidak dapat menyediakan media pembelajaran selain menggunakan kertas dan papan tulis, karena pembelajaran yang masih monoton dengan menggunakan media papan tulis dan juga kertas. Ketertarikan siswa melalui media belajar belum dapat dipenuhi karena keterampilan dan keterbatasan pemahaman guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan platform pembelajaran yang telah tersedia, karena rasa bosan dengan cara belajar tidak berubah dapat terjadi kapanpun (Mulia et al., 2022). Maka dari itu, sebagai Upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru (Puspita & Dewi, 2023) tim pelaksana pengabdian memberikan pemahaman mengenai pembelajaran berdiferensiasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan platform serta memberikan akun game educandy dan proyektor sebagai alat pendukung perangkat pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan agar guru mendapatkan pengetahuan dalam menyiapkan model dan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik (Cindy et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru Sekolah Luar Biasa Pagar Alam belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan platform Canva, Capcut dan Educandy, hal ini yang menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini. Untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi tentunya harus didukung dengan media pembelajaran, maka dari itu para guru harus menyediakan media pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi. Pembuatan media pembelajaran poster dan presentasi memanfaatkan canva yang dapat menyediakan template media pembelajaran (Dewi, 2023). Untuk membuat media pembelajaran berupa video dengan memanfaatkan platform Cap Cut untuk mengedit video dengan menggunakan smarphone (Effendy et al., 2023). Salah satu inovasi yang dibuat oleh guru SLB Pagar Alam adalah game edukasi dengan menggunakan Educandy.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini di lakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri Pagar Alam, Kota Pagar Alam, kegiatan ini dilakukan selama 6 bulan mulai dari persiapan sampai dengan tahapan monitoring, evaluasi dan keberlanjutan, waktu pelaksanaan berlangsung dari 27 Februari sampai dengan 27 Agustus 2024. Beberapa tahapan/metode yang dilaksanakan selama kegiatan adalah:

### Tahap Analisis Kebutuhan

#### 1. Identifikasi ruang lingkup

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan identifikasi terhadap tujuan yang akan dicapai pada program pengabdian masyarakat pemula yaitu dengan menerapkan metode belajar dengan media belajar yang baru di SLB.

## 2. Studi Literatur

Pada tahapan ini tim pelaksana mempelajari literatur yang dapat membantu mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi dengan membuat perancangan teknologi yang akan diajarkan kepada kelompok belajar SLB yaitu guru mata pelajaran. Sumber literatur sendiri terdiri dari jurnal, artikel yang membahas tentang pembelajaran berdiferensiasi, membangun media pembelajaran digital dengan video, presentasi, game edukasi dan juga poster. Pembuatan media dimulai dari mengumpulkan bahan ajar, membuat desain, dan mengimplementasikan bahan ajar ke dalam platform.

## 3. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan untuk membantu tim pelaksana dalam merancang media pembelajaran digital yang akan dibuat oleh kelompok belajar SLB. Pengumpulan data berupa foto-foto, dokumen sekolah, proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta data guru dan murid SLB. Mitra secara aktif memberikan informasi yang dibutuhkan selama proses pengumpulan data.

## Tahap Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan proses perancangan teknologi yang direkomendasikan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh mitra, yaitu sebagai berikut:

### 1. Perancangan media ajar presentasi dan poster

Dalam hal ini Presentasi dan poster dibuat dengan menggunakan aplikasi canva yang dapat digunakan secara cuma-cuma (Aminah, S., Gusmaliza,D., Puspita, 2024). Bahan presentasi dan poster diambil dari buku mata pelajaran yang akan diajarkan.

### 2. Perancangan Video

Pada tahapan ini perancangan media pembelajaran yang lebih menarik dengan menampilkan gambar bergerak dan suara yang berisi tentang materi pelajaran pada SLB.

### 3. Perancangan Game Edukasi

Pada tahapan ini, media pembelajaran dibuat lebih interaktif, tidak hanya guru yang berperan, tetapi juga murid SLB, karena pada teknologi game edukasi membutuhkan interaksi, guru dapat memberikan pertanyaan dan murid nantinya akan memberikan jawaban, sesuai dengan materi yang dibuat pada media pembelajaran.

## Tahapan Pembimbingan dan Implementasi.

Pada tahapan ini dilakukan pembimbingan, pendampingan dan implementasi, yaitu:

1. Pendampingan pembuatan presentasi dan poster dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran visual yang akan diberikan guru kepada siswa SLB. Pendampingan ini dilakukan oleh tim pengusul Siti Aminah sebagai desainer media pembelajaran dan Apriana sebagai penyusun materi yang diambil dari buku mata pelajaran SLB.
2. Pendampingan pembuatan media pembelajaran audiovisual dengan video, yang dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran digital. Pendampingan ini akan dilaksanakan oleh Siti Aminah sebagai desainer dan Tri Susanti yang akan menyusun timeline materi pelajaran menjadi video.

3. Pendampingan pembuatan game edukasi digunakan secara interaktif antara guru dan siswa SLB. Pendampingan ini akan dilakukan oleh Siti Aminah dalam membuat desain membangun game edukasi dan dibantu oleh Tri Susanti.

### **Tahapan Evaluasi.**

Pada tahapan ini akan dilakukan pretest dan posttest evaluasi dengan menggunakan kuesioner pada google form. Pada tahap evaluasi yang dilakukan adalah untuk menggali informasi pada program Pengabdian Masyarakat Pemula dimulai dari perencanaan hingga pada hasil yang diperoleh sesuai dengan target atau belum. Kegiatan evaluasi ini akan dilakukan dengan melalui monev internal oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi Pagar Alam. Hasil dari kegiatan ini akan dijadikan sebagai wahana sekolah binaan. Keberhasilan kegiatan ini akan diukur dari perolehan keberhasilan kelompok belajar SLB dalam membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berupa presentasi, poster, video dan juga game edukasi pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

### **Keberlanjutan**

Setelah selesainya Program Pengabdian Masyarakat Pemula ini, dapat dilakukan keberlanjutan melalui kegiatan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Institut Teknologi Pagar Alam sebagai lokasi Sekolah Binaan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan tindakan yang tepat yaitu dengan memberikan pelatihan kepada komunitas guru yang ada di Sekolah Luar Biasa Pagar Alam. Adapun hasil kegiatan diuraikan sebagai berikut:

### **Tahap Analisis Kebutuhan**

Langkah dari tahapan ini adalah melakukan survey untuk mengetahui kondisi yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Pagar Alam, sedangkan studi pustaka yang dilakukan mengenai pemberdayaan guru dengan memanfaatkan teknologi dan pembelajaran berdiferensiasi pada anak berkebutuhan khusus, mengumpulkan data berupa jumlah siswa dan ketunaannya, data dosen serta materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa, dokumentasi yang dikumpulkan berupa proses pembelajaran, yang diperlukan untuk merancang kegiatan yang dapat berjalan dengan efektif dan sesuai rencana.



**Gambar 1.** Survei tim pengabdian pada kegiatan belajar mengajar di SLB

## Tahapan Pendampingan

Pada tahapan pendampingan dilakukan kegiatan pematerian dan pelatihan. Pada kegiatan pematerian, diberikan materi tentang Pembelajaran Berdiferensiasi. Dari kegiatan ini kelompok guru dapat memahami suatu pendekatan yang dapat diberikan kepada peserta didik di Sekolah Luar Biasa Pagar Alam.

### 1. Pematerian Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada materi pertama, diberikan pematerian mengenai pembelajaran berdiferensiasi. Pada materi ini diberikan pengetahuan mengenai pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, yang dapat diterapkan di Sekolah Luar Biasa Pagar Alam untuk memberikan gaya belajar yang berbeda dari yang telah dilakukan selama ini dengan tujuan agar guru dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kondisi siswa. Substansi pembelajaran berdiferensiasi yang disampaikan adalah bagaimana guru sebagai pendidik anak yang berkebutuhan khusus menciptakan lingkungan belajar yang mengundang murid belajar dengan bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat pada [gambar 2](#) berikut:



**Gambar 2.** Pematerian Pembelajaran Berdiferensiasi

### 2. Pelatihan pembuatan media pembelajaran Poster dan Presentasi

Pada materi kedua, diberikan keterampilan untuk membuat poster dan presentasi menggunakan platform canva. guru diajarkan membuat akun di canva, penggunaan tools pada canva berupa pemilihan template dan menentukan ukuran, elemen yang dipakai dan proses editingnya dengan pembuatan media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran.



Gambar 3. Poster dan Presentasi Pembelajaran hasil pelatihan

3. Pelatihan Pembuatan media pembelajaran Video

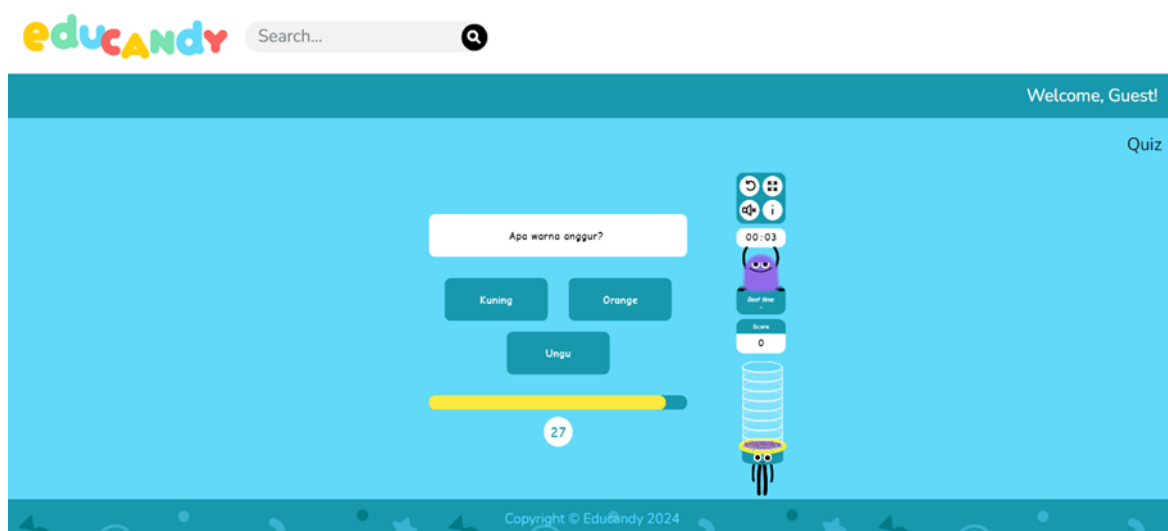
Pada materi ketiga, para guru diberikan keterampilan dengan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi capcut. Materi pembelajaran dibuat dari buku yang digunakan untuk mengajar.



Gambar 4. Video Pembelajaran hasil pelatihan

4. Pelatihan Pembuatan media pembelajaran Game edukasi

Pada pembuatan game, dilakukan dengan menggunakan aplikasi educandy. Aplikasi ini digunakan untuk membuat game, pada aplikasi ini dapat dibuat game dengan menggunakan foto atau gambar, teks dan suara. Pada saat pelatihan guru dapat membuat game untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah diberikan.



Gambar 5. Game Pembelajaran hasil pelatihan

### Tahapan Evaluasi

Pada tahap evaluasi kegiatan ini, dilakukan penilaian terhadap keseluruhan program kegiatan pengabdian yaitu pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan serta respon peserta saat kegiatan berlangsung. Sebelum pemberian materi, tim pengabdian kepada masyarakat Institut Teknologi Pagar Alam melakukan *pretest* terhadap peserta, untuk mengetahui tingkat pemahaman para peserta, pemahaman mengenai materi pembelajaran berdiferensiasi, penggunaan canva, capcut dan educandy sebagai platform media pembelajaran berbasis web. Berikut rekapitulasi penilaian *pretest* dan *posttest*:

Tabel 3. Data perbandingan nilai rata-rata pertanyaan pada angket, sebelum dan sesudah pelatihan

No	Pertanyaan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Persentase (%)
1	Pengetahuan konsep Pembelajaran Berdiferensiasi	2,10	3,00	98,7
2	Penggunaan Canva	2,30	3,00	97,65
3	Pembuatan Video dengan Capcut	1,98	2,68	92
4	Membuat Game dengan Educandy	0,35	2,86	97,4
				96,44

Pemberian angket dilakukan pada saat sebelum materi diberikan dan setelah diberikan materi, skala yang digunakan dengan kategori nilai mulai dari 1 (belum mengetahui), skala 2 (cukup mengetahui), dan skala 3 (sudah mengetahui). Hasil penilaian pada angket, rata-rata terjadi peningkatan pengetahuan pada peserta pendampingan untuk seluruh point pertanyaan.

Indikator keberhasilan kegiatan pemberdayaan komunitas belajar Sekolah Luar Biasa Pagar Alam dalam Pembelajaran Berdiferensiasi dilakukan dengan mengukur pada waktu sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan, dengan tingkat pemahaman dan keterampilan dari segi pembuatan media pembelajaran berupa poster, presentasi, video dan game. Hasil yang diperoleh yaitu terjadi



peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru yang tinggi dengan tingkat persentase 96,44 % masuk pada kategori tinggi. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peserta dan Sekolah Luar Biasa Pagar Alam pada umumnya.

### Keberlanjutan Program

Keberlanjutan dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendampingan dan kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang akan dilakukan oleh tim Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Institut Teknologi Pagar Alam sebagai lokasi Sekolah Binaan.

### KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan komunitas belajar guru yang dilakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri Pagar Alam adalah suatu Upaya yang dilakukan oleh tim untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia secara gratis dengan pemakaian yang mudah. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran berdiferensiasi dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, Capcut dan Educandy. Produk media pembelajaran yang telah berhasil dibuat oleh peserta berupa presentasi, poster, video dan game edukasi yang nantinya dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada kegiatan ini peserta telah berhasil membuat produk media pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa di SLB Pagar Alam sebagai bentuk peningkatan layanan pembelajaran yang diberikan oleh para guru.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan Pendidikan tinggi (Kemendikbudristekdikti) sebagai pemberi dana kegiatan, Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi Pagar Alam, serta pihak mitra yaitu Sekolah Luar Biasa Pagar Alam.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Susanti, L. D., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.54082/jiki.7>
- Aminah, S., Gusmaliza, D., Puspita, D. (2024). *Optimalisasi Pembuatan Media Promosi Menggunakan Canva Pada PAUD An Naba Kota Pagar Alam*. 2(2), 33–39. <https://doi.org/10.59395/ahsana.v2i2.336>
- Cindy, A. H., Hariyati, N., Haq, M. S., Setiawan, A. C., Berliana, D. A. D., & Aulia, A. Z. (2024). Pelatihan Digitalisasi Penerapan Model dalam Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru Di Siln Singapura. *Journal of Community Engagement in Education*, 3(1), 1–16.
- Dewi, C. (2023). Training To Create Digital Learning Media Through Canva and Camtasia. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 7(2), 269–292.
- Effendy, V., Alibasa, M. J., & Herdiani, A. (2023). Peningkatan Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Video Ajar dengan Capcut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 2309–2317. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/5981%0Ahttps://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/download/5981/3377>

- Ester, V. (2021). Hak Anak Berkebutuhan Khusus untuk Mendapatkan Pendidikan di Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Samarinda. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(9), 337–347. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i9.523>
- Fuadi, D., Widayari, C., Prayitno, H. J., Pristi, E. D., Syaadah, H., Muliadi, M., Rohmah, N. D., Putri, A. K., Arista, A. D., Sari, D. W., Komara, O. C. R., & Elhawwa, T. (2023). Pemberdayaan Guru dan Fasilitator dalam Pembelajaran Berdeferensiasi dengan Pendekatan Pendidikan Berpihak pada Anak di Sanggar Belajar Permai Penang Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 117–124. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i2.23049>
- Halil, R., Wahyudi, H., & Darmawan, H. (2024). Pelatihan bagi Guru Bahasa Arab dalam Menggunakan Educandy sebagai Media Pembelajaran di Kabupaten Kampar. 6, 1–15.
- Mulia, I., S, L. Y., & W, N. M. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Arab VIII AKelas DI SMP MASHITA Batam. 2(2), 10–23.
- Nurul, A., & Lilik, S. H. (2023). Pelatihan pembelajaran berdiferensiasi pada implementasi kurikulum merdeka. *JDIMAS (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 49–54.
- Praptaningrum, A. (2020). PENERAPAN BAHAN AJAR AUDIO UNTUK ANAK TUNANETRA TINGKAT SMP DI INDONESIA Agnes Praptaningrum seperangkat tunanetra dan noncetak . *Bahan ajar cetak dapat*. 5, 1–19.
- Puspita, D., & Dewi, N. C. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Digital dengan Canva bagi Sekolah Penggerak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(4), 4382–4387. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/2075%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/2075/1420>
- Rofiah, N. H., Setyawati, N., Peni, N., & ... (2024). Professional Development Pembelajaran Berdiferensiasi Bagi Guru Di Sekolah Indonesia Jeddah, Arab Saudi. *Sawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa Dan Masyarakat*, 5(November 2023), 1–10. <http://jurnal.unpad.ac.id/sawala/article/view/50937>
- Rosyida Nurul Anwar. (2022). Pelatihan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Guru Di Kota Madiun. 24(2), 17–33.
- Supriyadi, Dina Maulina, Irwandani, M. K. (2024). Pemberdayaan Komunitas Belajar Guru Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 12–21. <https://doi.org/10.46843/jmp.v3i1.294>
- Sutarsi Suhaeb, Anita Candra Dewi, N. (2024). Pelatihan Implementasi Media Berbasis IT Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Kurikulum Merdeka Di Sulawesi Selatan. 02, 5–16.
- Yusma Dewi, Januar, H., Nuvitalia, D., & Hartati4. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Antusiasme Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.