

## LOKAKARYA IDENTIFIKASI SUMBERDAYA PENGEMBANGAN PROGRAM SEKOLAH

Hendro Prasetyono<sup>1)</sup>, Anna Nurfahana<sup>2)</sup>, Ira Pratiwi Ramdayana<sup>3)</sup>, Iin Asikin<sup>4)</sup>,  
Tri Anita<sup>5)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Magister IPS, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>2,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Indraprasta PGRI

### Abstrak

Kegiatan ini merupakan salah satu rangkaian kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh tim penulis sebagai fasilitator dalam Program Sekolah Penggerak (PSP) angkatan 1. Lokakarya ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengawas, kepala sekolah dan guru dalam mengidentifikasi sumberdaya sekolah untuk pengembangan sekolah. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan orang dewasa yang menekankan pada diskusi aktif secara daring menggunakan aplikasi *googlemeet* dengan akun belajar.id pada tanggal 19 dan 20 Maret 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 23 orang yang terdiri atas pengawas sekolah, kepala sekolah dan perwakilan guru yang berasal dari 7 Sekolah Menengah Atas (SMA) dan 1 Sekolah Luar Biasa (SLB). Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan rangkaian Mulai dari diri, Eksplorasi konsep, Ruang kolaborasi dan Refleksi terbimbing, Demonstrasi kontekstual Elaborasi Pemahaman, Koneksi antar materi dan Aksi Nyata (MERRDEKA). Hasilnya: Peserta mampu menganalisis aset dan kekuatan dalam pengelolaan sumber daya yang efektif dan efisien; Peserta mampu merancang pemetaan potensi yang dimiliki sekolahnya menggunakan Pengembangan Komunitas berbasis Aset; Peserta mampu merancang program kecil menggunakan hasil pemetaan kekuatan atau aset yang sudah dilakukan; Peserta mampu menunjukkan sikap aktif, terbuka, kritis dan kreatif dalam upaya pengelolaan sumber daya. Rekomendasi untuk kegiatan ini adalah untuk selanjutnya diselenggarakan secara luring dan harapannya para kepala sekolah dan guru dapat menyebarkan hasil lokakarya ini kepada guru-guru lain.

Kata Kunci: Guru, Kepala Sekolah, Pengawas, Sekolah Penggerak, Merdeka

### Abstract

*This activity is one of a series of mentoring activities carried out by the writing team as facilitators in the 1st Batch School Mobilization Program. This workshop aims to improve the abilities of supervisors, principals, and teachers in identifying school resources for school development. The implementation method uses an adult approach that emphasizes active discussion online using the Google Meet application with the belajar.id account on March 19, 2022. This activity was attended by 23 people consisting of school supervisors, principals, and teacher representatives from 7 high schools and 1 special school. The implementation of activities is carried out using a series of starting from self, exploring concepts, collaboration spaces, guided reflection, contextual demonstrations of understanding elaboration, and connections between material and real action (MERRDEKA). The results: Participants are able to analyze assets and strengths in effective and efficient resource management; Participants are able to design a mapping of the potential of their school using Asset-based Community Development; Participants are able to design a small program using the results of the strength or asset mapping that has been done; Participants are able to show an active, open, critical and creative attitude in managing resources. The recommendation for this activity is to continue to be held offline and it is hoped that school principals and teachers can disseminate the results of this workshop to other teachers.*

Keywords: Teachers, Principals, Supervisors, Driving Schools, Merdeka

Correspondence author: Hendro Prasetyono, [hendro\\_prasetyono@unindra.ac.id](mailto:hendro_prasetyono@unindra.ac.id), Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

## PENDAHULUAN

Program Sekolah Penggerak (PSP) merupakan andalan utama pemerintah yaitu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam upaya mensosialisasikan Kurikulum Merdeka telah memasuki tahun ke-2. PSP merupakan program yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan sumberdaya manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru). PSP merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya. PSP akan mengakselerasi sekolah negeri/swasta di seluruh kondisi sekolah untuk bergerak 1, 2 dan 3 tahap lebih maju. Program dilakukan bertahap dan terintegrasi dengan ekosistem hingga seluruh sekolah di Indonesia menjadi PSP.

Keberhasilan implementasi kurikulum sangat bergantung kepada kompetensi yang dimiliki oleh para guru (Prasetyono, Abdillah, Djuhartono, Ramdayana, & Desnaranti, 2021). Kurikulum merdeka yang saat ini digunakan oleh setiap lembaga pendidikan di Indonesia juga harus didukung oleh guru-guru yang kompeten. Oleh karena itu pengembangan kompetensi guru harus selalu dilakukan dengan terprogram sehingga simultan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang terbaru. Mengacu kepada hal ini Kemendikbudristek memberikan pendampingan kepada satuan pendidikan yang tergabung dalam PSP. Sampai dengan saat ini sebaran sekolah penggerak di 34 Provinsi dan 509 Kabupaten/Kota dengan perincian PAUD 3.645, Sekolah Dasar 6.039, Sekolah Menengah Pertama 2.972, Sekolah Menengah Atas 1.322 dan Sekolah Luar Biasa SLB dengan total 14.237 (Kemendikbudristek, 2022).

Pengembangan kompetensi guru harus menggunakan pendekatan orang dewasa (andragogi) karena bersifat tidak lagi hanya transfer ilmu pengetahuan, akan tetapi berbagi pengalaman dalam mengkaji suatu konsep atau masalah untuk dicarikan solusi terbaik (Budiwan, 2018). Salah satu metode pengembangan kompetensi guru dengan pendekatan orang dewasa adalah lokakarya. Lokakarya adalah suatu acara di mana beberapa orang berkumpul untuk memecahkan masalah tertentu dan mencari solusinya (Nurcahyono, Sutisnawati, & Nurasih, 2019).

Lokakarya ini biasa juga disebut sebagai *workshop* sehingga pada akhir kegiatan ada produk yang dihasilkan. Jika *workshop* biasanya menghasilkan suatu produk berupa hasil karya sedangkan lokakarya biasanya menghasilkan rencana kerja atau pengisian lembar kerja. Proses pembuatan produk biasanya akan dipandu atau dibimbing oleh fasilitator untuk dibahas langsung bersama para ahli. Tak hanya itu, kegiatan yang dilakukan dengan konsep lokakarya akan mencari solusi atau permasalahan yang terjadi (Prihantini, Tyara, Dinila, Puspitasari, & Khairunnisa, 2021). Biasanya para ahli di bidang pendidikan ini akan melakukan kegiatan secara rutin pada waktu tertentu.

Kegiatan lokakarya merupakan salah satu model kegiatan yang digunakan dalam pendampingan PSP. Kegiatan lokakarya dipilih karena mayoritas pengawas sekolah, kepala sekolah dan guru merupakan individu-individu yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan. Sehingga secara keilmuan dan kemampuan para pengawas, kepala sekolah dan guru tidak perlu diragukan lagi. Lokakarya juga memungkinkan para peserta memiliki kesempatan untuk berbagi praktik baik dari kegiatan atau kebijakan yang telah diimplementasikan di satuan pendidikan masing-masing.

Berbagi praktik baik antar peserta merupakan *best practice* yang efektif dalam membangun pemahaman dari suatu konsep dan solusi praktis akan permasalahan yang dihadapi. Sangat mungkin terjadi permasalahan yang sedang dihadapi oleh suatu lembaga pendidikan pernah dialami oleh lembaga pendidikan lain. Ketika sekolah tersebut berbagi praktik baik

mengenai upaya yang telah dilakukan oleh pihak satuan secara langsung dapat ditiru oleh satuan pendidikan lain sehingga dapat bermanfaat. Berdasarkan hal tersebut kegiatan lokakarya ini bertujuan untuk mengidentifikasi sumber daya sekolah untuk pengembangan program sekolah. Sehingga satuan pendidikan dapat lebih optimal dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar yang efektif.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan orang dewasa yang menekankan diskusi aktif secara daring menggunakan aplikasi *googlemeet* dengan akun belajar.id. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 19 dan 20 Maret 2022 dengan durasi 8 jam pelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 23 orang yang terdiri atas pengawas sekolah, kepala sekolah dan perwakilan guru yang berasal dari 7 Sekolah Menengah Atas (SMA) dan 1 Sekolah Luar Biasa (SLB). Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan rangkaian Mulai dari diri, Eksplorasi konsep, Ruang kolaborasi, Refleksi terbimbing, Demonstrasi kontekstual Elaborasi Pemahaman, Koneksi antar materi dan Aksi Nyata (MERRDEKA).

Sesi mulai dari diri dilaksanakan dengan fasilitator memberikan pertanyaan pemantik mengenai sumber daya/aset apa saja yang selama ini ada di sekolah dan dapat digunakan untuk menunjang pengembangan program sekolah yang berpihak pada murid. Kemudian tantangan yang ditemui dalam mengelola dan menggunakan sumber daya/aset sekolah tersebut untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, bagaimana strategi yang sudah dilakukan dalam menghadapi tantangan dalam mengelola dan menggunakan sumber daya/aset sekolah tersebut untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.

Sesi eksplorasi konsep berisi tentang para peserta mempelajari secara mandiri video sekolah sebagai ekosistem, materi pendekatan berbasis masalah dan berbasis aset serta tujuh aset utama, contoh situasi pendekatan berbasis aset dan masalah, dan BAGJA (B = Buat pertanyaan, A = Ambil pelajaran, G = Gali mimpi, J = Jabarkan rencana dan A = Atur eksekusi). Kegiatan kolaborasi berisi tentang diskusi kelompok setiap sekolah memetakan sumberdaya atau aset daerahnya untuk menunjang kegiatan sekolah. Kemudian mengidentifikasi tantangan dalam memanfaatkan sumber daya untuk menunjang pengembangan program sekolah. Setiap kelompok sekolah diminta untuk memberikan umpan balik dari setiap pemaparan sekolah lain.

Sesi refleksi terbimbing berisi tentang kegiatan para peserta diminta untuk menyebutkan hal yang menarik dari aktivitas pemetaan sumber daya atau aset yang dimiliki daerahnya untuk menunjang pengembangan program sekolah. Peserta juga diminta untuk menyebutkan pemahaman baru apa yang didapatkan setelah melakukan aktivitas hari ini. Sesi demonstrasi kontekstual merupakan kegiatan peserta untuk menonton video BAGJA dan 7 aset sekolah sebagai penyegaran materi (dapat dilakukan atau tidak, sesuai kebutuhan peserta). Kemudian peserta menganalisis dan memetakan tujuh kelompok aset/sumber daya yang dimiliki oleh sekolah. Pada akhir sesi ini peserta membuat rancangan pengembangan program sederhana dalam menjalankan peran peserta di sekolah menggunakan metode BAGJA (sebagai aksi nyata).

Sesi elaborasi pemahaman merupakan kegiatan peserta mengamati hasil analisis dan pemetaan aset sumber daya milik peserta lain dengan cara panen karya. Kegiatan pada sesi ini dilanjutkan dengan mempresentasikan rencana pengembangan program sekolah di satuan pendidikan masing-masing dengan format BAGJA dalam kelompok

kecil. Sesi koneksi antar materi merupakan kegiatan peserta untuk membuat diagram keterkaitan antar materi dengan melengkapi lembar kerja yang disediakan. Sesi aksi nyata merupakan kegiatan peserta menyiapkan diri melakukan aksi nyata yang dibuat pada satuan pendidikan masing-masing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi *googlemeet* dengan susunan acara sebagai berikut:

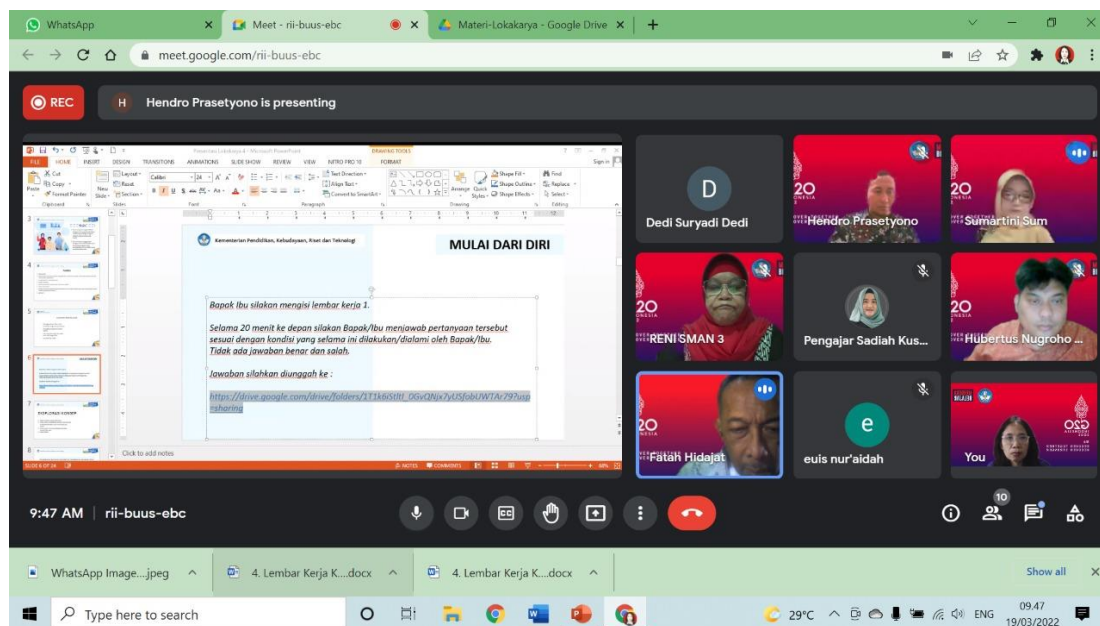
NO	WAKTU	DURASI	KEGIATAN
<b>HARI 1</b>			
1	08.30-08.50	20'	Pembukaan
2	08.50-09.05	15'	Mulai dari Diri
3	09.05-09.50	45'	Eksplorasi Konsep Membaca materi dan menonton video pembelajaran
4	09.50-11.20	80'	Ruang Kolaborasi Mengerjakan tugas kelompok Identifikasi dan pemanfaatan aset
5	11.20-11.30	20'	Refleksi Terbimbing: Melakukan refleksi terhadap proses identifikasi yang dilakukan sebelumnya dan penutup
<b>HARI 2</b>			
1	08.30-08.40	10'	Pembukaan hari kedua dan energizer
2	08.40-09.50	70'	Demonstrasi Kontekstual: 1. Menganalisis/memetakan 7 kelompok aset 2. Refreshment materi BAGJA melalui video 3. Membuat rencana aksi nyata dengan format BAGJA
3	09.50-10.40	50'	Elaborasi Pemahaman : Melakukan <i>gallery walk</i> , presentasi hasil tugas, dan saling memberikan umpan balik
4	10.40-11.05	25'	Koneksi antar Materi: Membuat diagram keterkaitan antara materi dengan tujuan menjadi sekolah yang berpihak pada murid
5	11.05-11.10	5'	Aksi Nyata: Mempersiapkan diri untuk mempraktikkan aksi nyata di sekolah
6	11.10-11.30	20'	Penutup lokakarya 4

Gambar 1. Susunan acara kegiatan lokakarya

Kegiatan lokakarya diawali dengan pembukaan dan sesi mulai dari diri. Sesi mulai dari diri kegiatan diawali dengan salam, berdoa dan pembukaan berupa *ice breaking* permainan tebak aset. Kegiatan dilanjutkan dengan tim fasilitator memberikan lembar kerja yang berisi 3 buah pertanyaan sebagai berikut: Sumber daya apa saja yang selama

ini ada di sekolah Bapak/ Ibu dan dapat digunakan untuk menunjang pengembangan program sekolah yang berpihak pada murid dan bagaimana pemanfaatannya; Tantangan yang ditemui dalam mengelola dan menggunakan sumber daya sekolah tersebut untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran; Strategi yang sudah dilakukan dalam menghadapi tantangan dalam mengelola dan menggunakan sumber daya sekolah tersebut untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Peserta lokakarya diberikan waktu selama 20 menit untuk menjawab pertanyaan pada lembar kerja tersebut.

Pemberian ice breaking saat awal kegiatan sangat bermanfaat untuk meningkatkan konsentrasi peserta dan semangat untuk menjalankan kegiatan lokakarya (Khoerunisa & Amirudin, 2020). Sehingga sebelum masuk kepada materi peserta diajak untuk melakukan *ice breaking* dengan tema tebak aset. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berikutnya. Kegiatan ini terdokumentasi pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Sesi mulai dari diri

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi eksplorasi konsep dimana tim fasilitator memutar 4 video, yaitu video sekolah sebagai suatu ekosistem, video materi pendekatan berbasis aset dan masalah, video contoh situasi pendekatan berbasis masalah dan aset, dan video BAGJA.

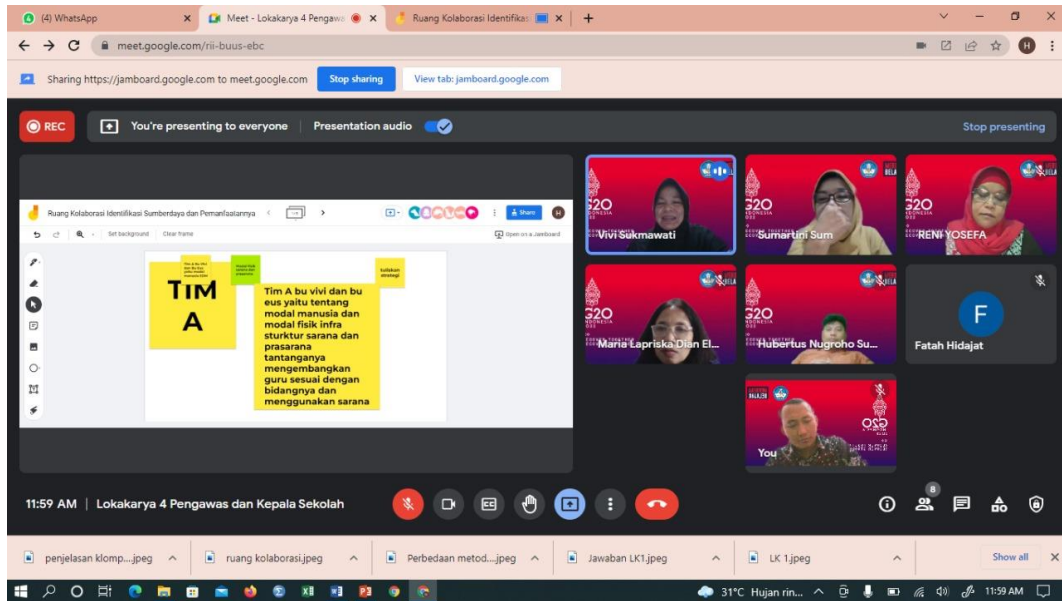
Kemudian untuk mengecek pemahaman peserta tim fasilitator memberikan beberapa pertanyaan berikut: Ciri masing-masing pendekatan berbasis masalah dan pendekatan berbasis asset; sumber daya yang termasuk 7 aset/modal utama dalam pengembangan komunitas; Untuk Kepala Sekolah: Tindakan yang perlu dilakukan Kepala Sekolah dalam mengelola sumber daya sekolah secara efektif dan efisien; Untuk Pengawas Sekolah: Tindakan yang perlu dilakukan Pengawas Sekolah dalam mendampingi Kepala Sekolah dalam mengelola sumber daya sekolah secara efektif dan efisien; Dampak sumber daya yang dimiliki sekolah untuk memfasilitasi proses pengembangan program sekolah yang berpihak pada murid. Sesi eksplorasi konsep terdokumentasikan pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Sesi Eksplorasi Konsep Menonton Video

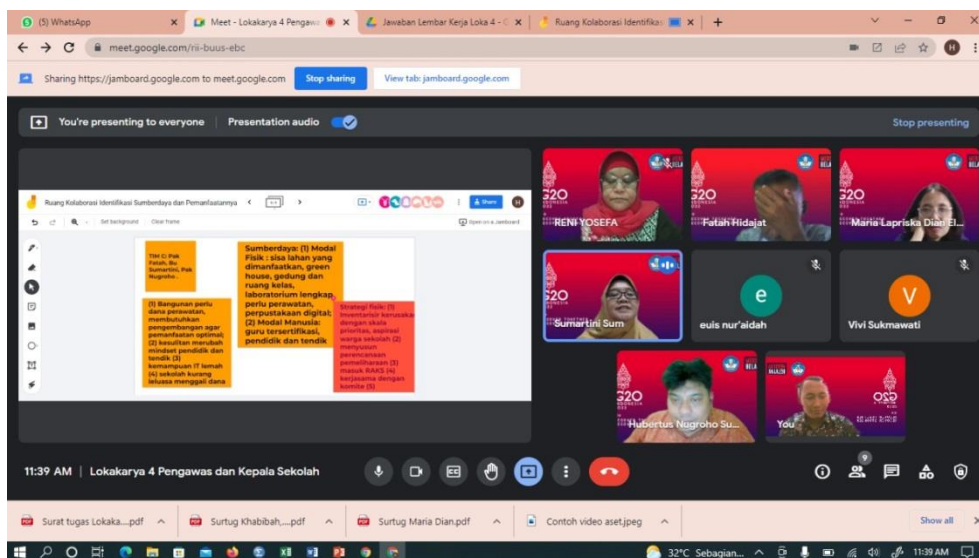
Kegiatan dilanjutkan dengan sesi ruang kolaborasi dengan topik identifikasi sumberdaya aset dan pemanfaatannya. Sesi ini tim fasilitator akan membagi menjadi kelompok dengan maksimal peserta dalam setiap kelompok adalah 5 orang yang berasal dari daerah yang sama atau berdekatan. Setiap kelompok akan melakukan diskusi dan dibekali perlengkapan diskusi. Saya akan memberikan waktu 5 menit untuk Bapak/Ibu membentuk kelompok. Kemudian akan masuk ke dalam *breakout room*. Setiap kelompok di dalam *breakout room* memetakan sumber daya aset yang dimiliki daerahnya untuk menunjang pengembangan program sekolah yang dituliskan pada *jamboard*. Kemudian mengidentifikasi tantangan dalam memanfaatkan sumber daya untuk menunjang pengembangan program sekolah. Selain itu peserta menuliskan strategi yang dilakukan untuk menghadapi tantangan dalam memanfaatkan sumber daya untuk menunjang pengembangan program sekolah. Kegiatan sesi ini diakhiri dengan masing-masing kelompok membaca dan memberikan umpan balik hasil diskusi kelompok.

Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi seperti *jamboard* terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Farhan, Razmak, Demers, & Laflamme, 2019). Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan konsentrasi dan interaksi sesama peserta didik yang bermuara pada peningkatan pemahaman materi yang sedang disampaikan oleh pengajar (Rusli, Rahman, & Abdullah, 2020). Sesi kolaborasi ini didokumentasikan pada gambar 4 berikut:



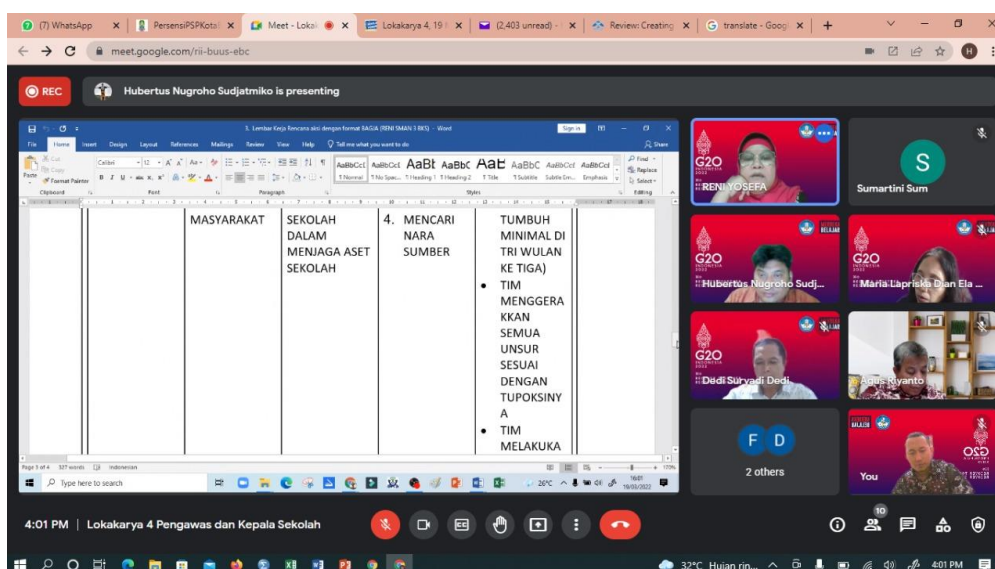
Gambar 4. Sesi kolaborasi

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi terbimbing dan penutupan lokakarya di hari pertama. Tim fasilitator meminta kepada peserta untuk masuk pada tautan jamboard yang tersedia pada sesi sebelumnya untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan: Apa hal yang menarik dari aktivitas pemetaan sumber daya / aset yang dimiliki daerahnya untuk menunjang pengembangan program sekolah? Pemahaman baru apa yang didapatkan setelah melakukan aktivitas hari ini? Selama 7 menit ke depan silakan menuliskan jawaban. Ingat, satu jawaban pertanyaan ditulis pada sticky notes di *jamboard*, kalau jawaban lebih dari satu silakan ditulis pada sticky notes yang berbeda. Refleksi terbimbing merupakan suatu kegiatan membantu peserta didik untuk mengambil nilai-nilai positif dari kegiatan yang telah dilakukan (Rahmatih, Maulida, & Syazali, 2020). Kegiatan pada sesi ini terdokumentasikan pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Sesi refleksi terbimbing hari pertama

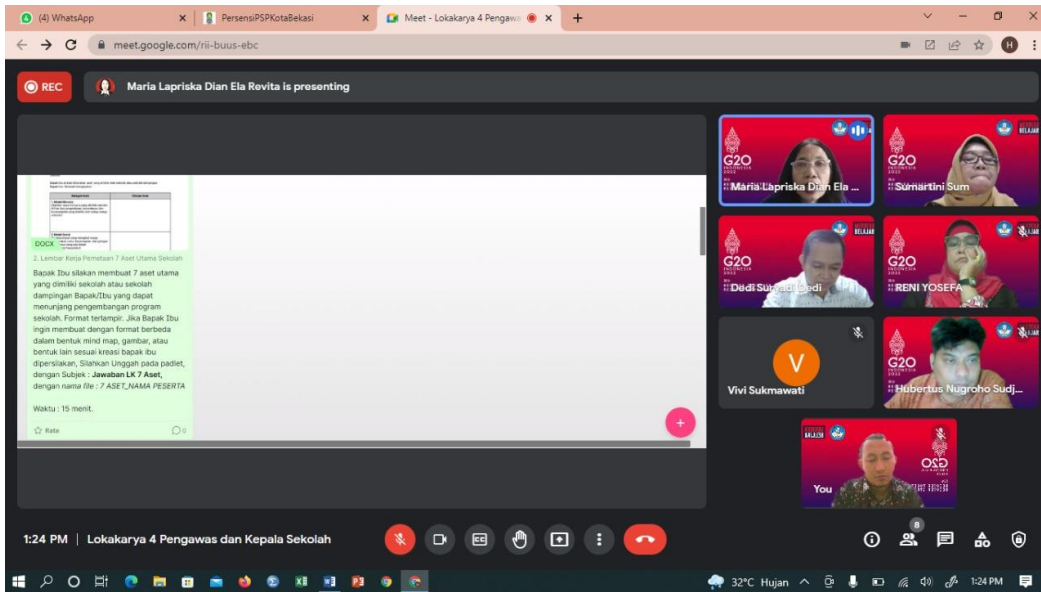
Kegiatan hari ke-2 diawali dengan sesi demonstrasi kontekstual, yaitu membuat rancangan pengembangan program sekolah menggunakan metode BAGJA. Pada hari sebelumnya para peserta sudah berdiskusi dan mencoba mengidentifikasi sumber daya/aset daerah untuk menunjang program sekolah. Pada sesi ini akan ada tugas individu, yaitu: Tugas pertama adalah peserta silakan membuat 7 aset utama yang dimiliki sekolah atau sekolah dampingan masing-masing yang dapat menunjang pengembangan program sekolah. Fasilitator sudah menyediakan lembar kerja untuk peserta mengerjakan, namun jika peserta ingin membuat dengan format berbeda dalam bentuk mind map, gambar, atau bentuk lain sesuai kreasi bapak ibu dipersilakan. Tugas kedua adalah peserta membuat rancangan aksi nyata yang akan dilakukan para peserta di satuan pendidikan masing-masing. Aksi nyata ini merupakan rancangan pengembangan program sederhana dan yang dapat dilakukan sesuai peran peserta sebagai kepala sekolah/pengawas sekolah yang berkaitan dengan pengembangan program sekolah dengan menggunakan metode BAGJA. Dalam proses pengerjaan ini silakan diingat aset yang sudah dituliskan sebelumnya. Instruksi pengerjaan sudah ada pada lembar kerja masing-masing. Kegiatan pada sesi ini terdokumentasikan pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Sesi Demonstrasi kontekstual

Sesi berikutnya adalah elaborasi pemahaman yang bertujuan para peserta melihat hasil analisis dan pemetaan aset peserta lain dengan cara panen karya. Kemudian dalam kelompok kecil, peserta mempresentasikan rencana pengembangan program sekolah di satuan pendidikan masing-masing dengan format BAGJA. BAGJA merupakan akronim dari Buat pertanyaan, Ambil pelajaran, Gali mimpi, Jabarkan rencana dan Atur eksekusi. Peserta akan melakukan panen karya dengan melihat hasil peserta lain agar mendapat inspirasi dan saling memberikan masukan. Setiap kelompok mengunggah jawaban lembar kerja 7 aset dan mempresentasikan untuk kemudian memberikan umpan balik. Peserta lain mencatat hal-hal menarik atau pertanyaan selama proses mempelajari hasil pengerjaan peserta lain selama 15 menit ke depan. Kegiatan sesi elaborasi pemahaman terdokumentasikan pada gambar 7 berikut:

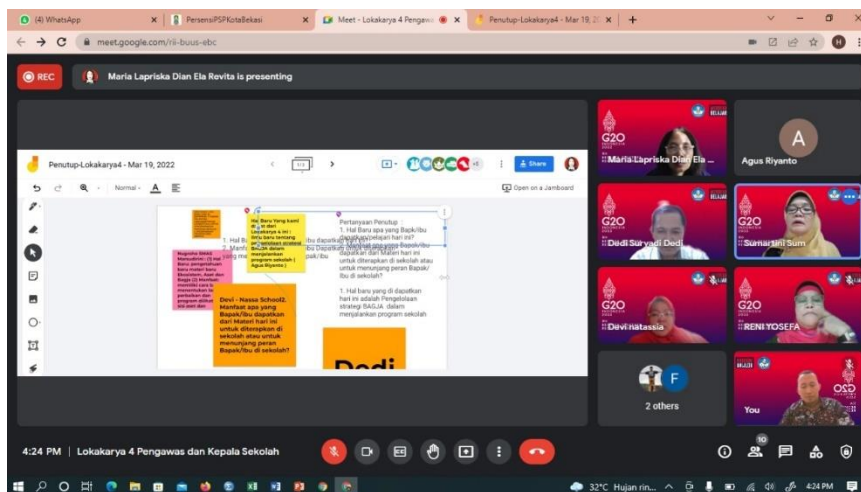




Gambar 7. Sesi elaborasi pemahaman

Sesi selanjutnya adalah koneksi antar materi yang memiliki tujuan peserta membuat diagram keterkaitan antar materi. Untuk sesi kali ini peserta diberi tantangan untuk membuat kesimpulan dan juga koneksi antara materi yang telah diberikan pada kegiatan lokakarya hari ini dan juga dengan materi lokakarya lainnya. Tuliskan keterkaitan materi-materi tersebut dengan topik lokakarya hari ini. Fasilitator sudah menyediakan lembar kerja, namun peserta diperkenankan membuat dengan kreasi atau format lain. Waktu pengerjaan sesi ini adalah 15 menit. Jika sudah selesai mengerjakan, silakan diunggah pada drive yang sudah fasilitator siapkan.

Sesi berikutnya adalah aksi nyata dan dilanjutkan penutup. Lokakarya merupakan kegiatan belajar dan berdiskusi bersama. Muara dari kegiatan ini adalah aksi nyata yang akan dilakukan oleh masing-masing peserta. Sesi penutup fasilitator akan membagikan tautan jamboard untuk kegiatan penutup ini. Pada jamboard tersebut, silakan dituliskan jawaban : 1. Hal baru apa yang Bapak/Ibu dapatkan/pelajari hari ini? 2. Manfaat apa yang Bapak/Ibu dapatkan dari materi hari ini untuk diterapkan di sekolah atau untuk menunjang peran Bapak/Ibu di sekolah? Saya beri waktu 5 menit untuk menuliskannya. Kegiatan refleksi penutup terdokumentasikan pada gambar 8 berikut:



Gambar 8. Sesi penutupan lokakarya

## SIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan tersebut maka dapat disimpulkan meningkatnya kemampuan pengawas, kepala sekolah dan guru dalam mengidentifikasi sumberdaya sekolah untuk pengembangan sekolah yang terbukti dari produk yang dihasilkan, yaitu: lembar refleksi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran; lembar pemetaan aset sekolah (potensi dan kekuatan); rancangan program sekolah sesuai peran peserta dengan metode BAGJA. Keberhasilan pembelajaran pada lokakarya ini tercermin dari kemampuan peserta untuk: mampu menganalisis aset dan kekuatan dalam pengelolaan sumber daya yang efektif dan efisien; peserta mampu merancang pemetaan potensi yang dimiliki sekolahnya menggunakan pengembangan komunitas berbasis aset; peserta mampu merancang program kecil menggunakan hasil pemetaan kekuatan atau aset yang sudah dilakukan; dan peserta mampu menunjukkan sikap aktif, terbuka, kritis dan kreatif dalam upaya pengelolaan sumber daya. Keterbatasan dalam kegiatan lokakarya ini adalah pelaksanaan secara daring sehingga interaksi, konsentrasi dan pengerjaan tugas kurang optimal. Sedangkan hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa perlu adanya kegiatan sejenis atau lanjutan yang dilaksanakan secara luring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiwan, J. (2018). Pendidikan Orang Dewasa (Andragogy). *Qalamuna*, 10(2), 107–135.
- Farhan, W., Razmak, J., Demers, S., & Laflamme, S. (2019). E-learning systems versus instructional communication tools: Developing and testing a new e-learning user interface from the perspectives of teachers and students. *Technology in Society*, 59(September), 101–192. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101192>
- Kemdikbudristek. (2022). Program Sekolah Penggerak - Home. Retrieved from <https://psp-web.pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/#/home>
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Nurcahyono, N. A., Sutisnawati, A., & Nurasiah, I. (2019). Lokakarya Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dan Implementasi Pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (SD) Di Sukabumi, Indonesia. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 11–17. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v2i01.1743>
- Prasetyono, H., Abdillah, A., Djuhartono, T., Ramdayana, I. P., & Desnaranti, L. (2021). Improvement of teacher's professional competency in strengthening learning methods to maximize curriculum implementation. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 720–727. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.21010>
- Prihantini, Tyara, Dinila, Puspitasari, & Khairunnisa. (2021). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(4), 121–126.
- Rahmatih, A. N., Mauliyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Pijar MIPA*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>

Rusli, R., Rahman, A., & Abdullah, H. (2020). Student perception data on online learning using heutagogy approach in the faculty of mathematics and Natural Sciences of Universitas Negeri Makassar , Indonesia. *Data in Brief*, (January), 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105152>