



Inspirasi Toba: Platform Digital untuk Menginspirasi Pelajar di Kawasan Danau Toba

Deni Lumbantoruan, Tenvov Simanjuntak, Dian Matondang, Kartika Sianipar, Irfan Siregar, Corry Sitorus

Institut Teknologi Del
Jl. P.I. Del, Sitoluama, Laguboti, Toba, Sumatera Utara, Indonesia

Email: toruan@del.ac.id

Abstrak

Platform digital InspirasiToba merupakan aplikasi digital yang bertujuan untuk memfasilitasi dan menghubungkan para mitra inspirator yang berasal dari berbagai tempat dan berbagai latar belakang dengan para pelajar yang ada di dataran tinggi Toba. Metoda ini juga menjadi feasible dengan memperhatikan fenomena dimana sebagian besar pelajar yang sudah intensif menggunakan internet. Mereka dapat mengakses internet melalui warnet, internet sekolah dan telepon pintar. InspirasiToba diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi yang bermanfaat, yang mampu menambah wawasan, pengetahuan dan motivasi para pelajar di daerah dataran tinggi Toba. Dan tidak hanya itu, InspirasiToba juga bisa menjadi salah satu alternatif sumber daya digital yang menarik bagi para pelajar, di luar facebook, youtube dan media sosial lainnya.

Kata Kunci: *Platform digital, inspirasi Toba, pelajar.*

1. Pendahuluan

Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu modal penting dalam pembangunan suatu bangsa (Hendra, 2016). Peningkatan kualitas SDM ini tidak terlepas dari kualitas pendidikan, kesehatan dan pengaruh lingkungan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di suatu daerah, banyak faktor yang harus diperhatikan. Beberapa faktor itu di antaranya: kualitas tenaga pengajar, sarana dan prasarana pendidikan, fasilitas pendukung, kurikulum dan dukungan lingkungan yang kondusif (Siti, 2021).

Saat ini, apabila dibandingkan, pendidikan di kota dengan pendidikan di daerah, khususnya di daerah dataran tinggi Toba, masih jauh beda (Benediktus dkk, 2015). Di samping perbedaan fasilitas sarana dan prasarana, terlihat juga perbedaan kualitas tenaga pengajar dan fasilitas pendukung. Selain itu, faktor lingkungan juga berbeda jauh.

Lingkungan kota, yang memiliki banyak fasilitas seperti fasilitas perguruan tinggi, perkantoran, perpustakaan, dan fasilitas umum lainnya tidak dimiliki oleh lingkungan di daerah. Tidak hanya perbedaan ketersediaan infrastruktur, para pelajar di kota setiap hari dapat melihat beragam orang dari berbagai latar belakang pendidikan dan pekerjaan. Mereka dapat melihat senior-senior yang kuliah di perguruan tinggi ternama. Tentu hal ini memberikan motivasi dan semangat kepada para pelajar. Mereka dapat termotivasi dengan melihat dan mengamati langsung para seniornya yang berstatus mahasiswa, dan juga dapat termotivasi ketika melihat beragam orang dengan pekerjaan dan fasilitas yang berbeda-beda.

Sementara itu, lingkungan di daerah jarang mempunyai fasilitas seperti yang dimiliki oleh kota. Para pelajar umumnya melihat warga masyarakat yang cenderung homogen. Mereka jarang melihat mahasiswa yang melanjutkan kuliah di kampus ternama, mereka jarang melihat para pekerja profesional, mereka jarang melihat fasilitas yang berbeda-beda dan mereka jarang melihat dinamika dan persaingan yang ada di tengah-tengah masyarakat. Memperhatikan perbedaan yang jauh antara fasilitas di daerah dan di kota, khususnya dalam hal pengaruh lingkungan sekitar, maka perlu dilakukan usaha yang khusus untuk membangkitkan semangat dan motivasi para pelajar di daerah (Ricardo dkk, 2017). Khususnya di daerah dataran tinggi Toba. Untuk itu, perlu

diciptakan lingkungan yang membangun, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, wawasan, semangat dan motivasi para pelajar akan perlunya belajar keras, berusaha keras dan membuat dan meraih cita-cita setinggi-tingginya (Pakaya dkk, 2021).

Idealnya, untuk mencapai tujuan ini, maka perlu dilakukan diseminasi semangat dan motivasi secara langsung dari para senior yang berasal dari pengusaha, birokrat, profesional, aktivis, dll kepada para pelajar di dataran tinggi toba. Diseminasi langsung ini dapat berupa seminar, loka karya, diskusi dan temu ramah tamah.

Namun, melihat keterbatasan waktu dan perbedaan lokasi geografis, maka metoda yang ideal ini relatif susah dilakukan secara intensif. Untuk itu, untuk mengatasi persoalan ini, maka perlu dibuat suatu lingkungan yang mampu memfasilitasi penyampaian semangat, motivasi dan berbagi pengetahuan dari senior kepada para pelajar seperti yang dapat dilihat di (Inspiring Girl, 2021) dan (Inspiring the Future, 2021).

1.1. Tujuan Kegiatan

Platform digital InspirasiToba akan memfasilitasi dan menghubungkan para senior yang berasal dari berbagai tempat dan berbagai latar belakang dengan para pelajar yang ada di dataran tinggi Toba. Metoda ini juga menjadi *feasible* dengan memperhatikan fenomena dimana sebagian besar pelajar yang sudah intensif menggunakan internet. Mereka dapat mengakses internet melalui warnet, internet sekolah dan telepon pintar.

InspirasiToba diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi yang bermanfaat, yang mampu menambah wawasan, pengetahuan dan motivasi para pelajar di daerah dataran tinggi Toba. Dan tidak hanya itu, InspirasiToba juga bisa menjadi salah satu alternatif sumber daya digital yang menarik bagi para pelajar, di luar facebook, youtube dan media sosial lainnya.

1.2. Manfaat Kegiatan Pengabdian

Manfaat kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat dinikmati oleh berbagai pihak, di antaranya: (1) Bagi pelajar, pengabdian ini memungkinkan mereka kesempatan untuk mendapatkan informasi terkait ilmu pengetahuan, teknologi dan beragam bidang pekerjaan. Di samping itu, mereka juga dimungkinkan memperoleh kesempatan untuk mengakses informasi digital sebagai sumber inspirasi dalam kegiatan belajar mereka dan memperoleh kesempatan untuk bertemu langsung dan bertatap muka dengan para mitra sumber inspirasi (2) Bagi pihak sekolah, kegiatan Pengabdian Masyarakat ini memungkinkan mereka memperoleh kesempatan untuk menghubungkan siswa dengan para mitra sumber inspirasi serta menambah akses kepada para praktisi profesional untuk mendukung kegiatan sekolah. (3) Bagi mitra inspirator, kegiatan pengabdian masyarakat ini memungkinkan mereka memperoleh kesempatan untuk memberikan motivasi dan inspirasi kepada para pelajar serta menyediakan akses untuk mendukung sekolah yang ada di daerah rural.

1.3. Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat

Luaran dari kegiatan ini adalah suatu platform digital yang dapat digunakan oleh para pelajar, pihak sekolah dan calon mitra inspirator untuk saling berbagi informasi. Selain keluaran yang sudah disebutkan di atas keluaran lain yang dari kegiatan ini adalah terlibatnya mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat sehingga dapat meningkatkan *softskill* mereka.

2. Rencana Pembuatan Platform Digital

2.1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan yang dilaksanakan untuk mewujudkan tujuan seperti yang disampaikan sebelumnya adalah membangun sebuah platform digital yang akan menghimpun dan mengoleksi mitra inspirator. Di samping memasukkan data para mitra inspirator, melalui platform digital ini juga akan dihimpun video singkat mereka yang berisi informasi singkat diri, perjalanan karir dan gambaran pekerjaan yang sedang dilakukan saat pengambilan video. Pada platform digital ini, data sekolah yang ada di Kawasan Danau Toba juga akan dimasukkan. Proses pemasukan data akan dilaksanakan secara mandiri. Dengan masuknya data sekolah, sehingga akan dapat dilakukan komunikasi langsung antara sekolah dengan mitra inspirator untuk mengatur jadwal pertemuan dan kegiatan lainnya.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan sasaran berikut dapat tercapai, di antaranya:

1. Meningkatkan akses informasi tentang jenis pekerjaan, pengalaman hidup dan perencanaan karir bagi para siswa.
2. Menghubungkan mitra inspirator dengan sekolah dan siswa di Kawasan Danau Toba.
3. Meningkatkan motivasi para pelajar di Kawasan Danau Toba untuk melanjutkan studi dan berprestasi dalam pendidikannya masing-masing.

2.2. Tahapan Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan pelaksanaan pengembangan platform digital Inspirasi Toba, di antaranya:

- Perencanaan sistem: Untuk membuat sistem yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan maka dilakukan kegiatan survey pada beberapa platform digital yang sejenis yang sudah berjalan. Platform ini ada yang dikembangkan di dalam negeri maupun di luar negeri.
- Dilakukan wawancara dengan berbagai pihak untuk memperoleh kebutuhan dari calon pengguna.
- Desain sistem dan pengembangan. Kegiatan ini juga dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba.
- Pelaksanaan sosialisasi kepada para guru dan pihak calon mitra inspirator yang potensial.
- Melakukan pengembangan lanjutan.

3. Metode Penggunaan Web Inspirasi Toba

3.1. Gambaran Umum Program

Anak-anak sekolah pada umumnya terinspirasi menjadi sesuatu yang mereka lihat di kehidupan mereka sehari-hari. Namun, sangat susah mendapatkan inspirasi untuk menjadi sesuatu di masa mendatang apabila mereka tidak pernah melihat dan tidak mengetahui apakah cita-cita itu ada.

Anak-anak sekolah di tepian Danau Toba juga demikian. Tidak banyak jenis pekerjaan yang mereka tahu. Tidak banyak bidang ilmu yang dapat mereka bayangkan. Tidak banyak informasi mengenai cara meningkatkan kualitas diri yang sampai ke telinga dan pandangan mereka.

Kami percaya setiap generasi muda di tepian Danau Toba (siswa SD, SMP dan SMA) dapat menjadi sesuatu yang mereka inginkan – dimanapun mereka tinggal saat ini, apapun status sosial orang tua mereka – dimanapun sekolah yang sedang mereka jalani dan bagaimanapun mereka menilai diri mereka.

Dengan InspirasiToba, kami ingin menunjukkan masa depan yang cerah dan mengasyikkan kepada semua generasi muda di tepian Danau Toba. Kami memberi mereka kesempatan untuk melihat video inspirasi, melakukan komunikasi tele-conference atau bertemu muka-dengan-muka dengan para sukarelawan sumber inspirasi. Para sukarelawan yang berasal dari berbagai latar belakang pekerjaan dan latar belakang akademis akan menginspirasi dan memotivasi para generasi muda.

Kami ingin membantu para generasi muda untuk memahami bahwa dengan bercita-cita setinggi-tingginya, bekerja dengan keras dan berusaha yang terbaik di sekolah atau di perkuliahan akan dapat mewujudkan mimpi-mimpi mereka.

3.2. Teknik Pelaksanaan

Platform digital InspirasiToba menyediakan tiga program, yaitu:

a. Kanal Video

Melalui kanal video, para sukarelawan dapat mengirimkan video inspirasi ke sistem InspirasiToba untuk dipublikasikan. Di sini, para sukarelawan diminta untuk menyiapkan video berdurasi 3-4 menit, yang berisi pengenalan diri, pekerjaan saat ini, latar belakang akademik, bagaimana pengalaman ketika memperoleh pekerjaan pertama dan sampai ke pekerjaan saat ini, rahasia keberhasilan, dan terakhir berupa pesan-pesan kepada generasi muda.

b. Tele-Conference

Dengan kesediaan sukarelawan dan sekolah yang ada di tepian Danau Toba, InspirasiToba akan mengorganisir pelaksanaan teleconference oleh sukarelawan secara realtime kepada siswa-siswa yang ada di tepian Danau Toba. Untuk mewujudkan kegiatan ini, sukarelawan dan pihak sekolah diminta untuk melakukan pendaftaran melalui sistem Inspirasi Toba. Jika ditemukan waktu yang pas di antara kedua belah pihak, maka InspirasiToba akan mengirimkan konfirmasi kepada pihak sekolah dan sukarelawan. Teknis pelaksanaan teleconferensi akan dilaksanakan oleh pihak sekolah dengan sukarelawan. Tampilan mendaftar sebagai mitra inspirator ditampilkan pada Gambar 1.

c. Kunjungan ke Sekolah

InspirasiToba memfasilitasi para sukarelawan yang akan mengunjungi langsung sekolah dan siswa-siswi yang ada di tepian Danau Toba. Kunjungan ini dapat diwujudkan menjadi kelas inspirasi, dimana para sukarelawan memberikan semangat dan motivasi kepada siswa-siswi di kelas atau di lapangan sekolah.

Untuk mewujudkan kegiatan ini, sukarelawan dan pihak sekolah diminta untuk melakukan pendaftaran melalui sistem online InspirasiToba. Jika ditemukan waktu yang pas di antara kedua belah pihak, maka InspirasiToba akan mengirimkan konfirmasi kepada pihak sekolah dan sukarelawan. Teknis pelaksanaan kelas inspirasi dilaksanakan oleh pihak sekolah dengan sukarelawan secara langsung.

Gbr.1 Tampilan mendaftar sebagai mitra pada Platform Digital Inspirasi Toba

3.3. Teknik Promosi

Selain pengembangan sistem Digital Platform Inspirasi Toba, yang tidak kalah penting adalah usaha untuk memperkenalkan sistem ini kepada mitra sekolah dan calon inspirator. Untuk mitra inspirator, promosi dan pendekatan akan dilaksanakan secara komunikasi langsung melalui email, WA atau telepon langsung. Pada tahap ini, akan dibuat daftar calon inspirator yang akan diajak bekerja sama. Kemudian, dilakukan kontak langsung untuk meminta kesediaan mereka berbagi video atau terlibat dalam berbagai kegiatan Inspirasi Toba. Kepada para calon inspirator akan disediakan petunjuk pembuatan video dan petunjuk pengunggahan video di sistem.

Sementara untuk mitra sekolah, promosi sistem ini akan dilakukan dengan cara mendatangi/mengunjungi sekolah masing-masing. Dalam setiap kunjungan, selain perkenalan sistem Inspirasi Toba, sekolah juga akan diminta untuk melakukan registrasi kepada sistem. Akan disampaikan juga metoda pemanfaatan sistem, khususnya meningkatkan potensi pemanfaatan sistem bagi setiap siswa di sekolah tersebut.

4. Pelaksanaan PKM

4.1. Rangkaian Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan “Diskusi dan Sosialisasi Inspirasi Toba: Platform Digital untuk Menginspirasi Pelajar di Kawasan Danau Toba”, dilakukan kerja sama dengan SMA Unggul Del dan Ikatan Guru Indonesia (IGI) Cabang Toba.

Berikut adalah Rundown acara dalam kegiatan Diskusi dan Sosialisasi Inspirasi Toba:

1. Pembukaan acara dan doa
2. Kata sambutan dan pengantar dari pelaksana
3. Kata sambutan dari mitra
4. Sharing session bersama narasumber
5. Break (makan siang)
6. Pemaparan tentang Platform Digital Inspirasi Toba (Deni Lumbantoruan)
7. Diskusi pemanfaatan platform Inspirasi Toba
8. Penutupan

Waktu pelaksanaan kegiatan diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 21 Desember 2021 bertempat di Hotel Labersa, Balige.

4.2. Ulasan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM sosialisasi dan diskusi tentang Platform Digital Inspirasi Toba dibagi 3 bagian, yaitu: Presentasi terkait Platform Digital Inspirasi Toba, Sharing session dari dua orang narasumber dan diakhiri dengan diskusi dan pembicaraan tindak lanjut.

Pada sesi pemaparan terkait Inspirasi Toba, penulis memberikan gambaran terkait “Apa itu Inspirasi Toba?”. Penulis bercerita bahwa 30 tahun yang lalu, sewaktu ia masih kelas 1 SMP di Siborong-borong, sekolahnya kedatangan seorang pemuda tegap dan berseragam STPDN lengkap. Pengusul masih mengingat pemuda itu karena satu kampung dengan dia. Kedatangan pemuda yang dalam waktu singkat itu ternyata menjadi sumber inspirasi bagi pengusul untuk belajar lebih sungguh-sungguh dan merantau bersekolah dan kuliah ke luar daerah. Dan ini juga inspirasi baginya untuk meraih pendidikan yang lebih baik di Pulau Jawa dan luar negeri.

Penulis melihat dan menyadari bahwa inspirasi yang diberikan oleh pemuda itu ternyata sangat besar perannya untuk mendorong perubahan individu. Ketika dia studi lanjut, maka mulai direncanakan pembangunan platform digital Inspirasi Toba. Beberapa kegiatan mulai dilakukan untuk mewujudkan salah satu impian untuk membuat sebuah platform digital yang dapat menjembatani para siswa di kawasan Toba untuk bertemu dengan sosok inspiratif yang juga akan memotivasi mereka berani bermimpi dan mewujudkannya.

Sementara pembangunan dan pengembangan platform digital Inspirasi Toba dilakukan, pengusul juga tengah melakukan pendekatan dan pemasaran untuk membujuk tokoh-tokoh inspiratif untuk mau berbagi, menyempatkan diri membuat video singkat tentang kisahnya dan akan dikurasi untuk ditampilkan di platform ini. Selain itu, nantinya tokoh-tokoh ini juga akan diminta untuk melakukan tele conference ataupun langsung berkunjung ke sekolah-sekolah yang ada di kawasan Toba. Itulah kenapa guru-guru diundang agar nanti mereka dapat memanfaatkan platform ini untuk memotivasi siswa mereka.

Kegiatan sharing session diisi oleh 2 pembicara, yaitu Mauritz Panggabean, Ph.D dari Norwegia dan Prof Juliana Sutanto yang merupakan Profesor di Lancaster University. Mauritz Panggabean, Ph.D berbagi tentang pengalamannya sebagai seorang dosen dan seorang pekerja profesional di bidangnya. Ia menyampaikan apa hal yang seharusnya dimiliki guru dalam menyiapkan siswa di abad 21 ini. Ia menyampaikan agar guru punya visi dalam kelasnya. Sebagai dosen, ada 4 tujuan yang ingin dicapai dalam mengajar; pengetahuan, pengertian, inspirasi dan transformasi. Pengetahuan dan pengertian, dikelompokkan sebagai tugas pengajaran dan inspirasi dan transformasi, dikelompokkan sebagai tugas pendidikan. Gambaran kegiatan ditampilkan pada Gambar 2.

Sedangkan Prof Juliana Sutanto dalam pertemuan Diskusi dan Sosialisasi, ia lebih banyak meminta anaknya yang bernama Rafael untuk bercerita tentang pengalaman belajarnya sebagai siswa kelas 5 SD di Lancaster. Sekolahnya sangat inklusif dan sejak SD malah penekanannya adalah pendidikan karakter bukan akademik. Sekolahnya sangat toleran dan diajarkan untuk tidak menilai orang dari warna kulit, agama dan penampilannya. Rafael bercerita bahwa di sana siswa

dibagi ke dalam 4 group; Biru, Merah, Kuning, Hijau. Setiap hari mereka akan diberi poin jika mereka bersikap baik dan sopan terhadap sesamanya. Setiap minggu, guru akan mengumumkan grup mana yang mendapat poin paling tinggi. Kalau bagi rapor, tidak ada nilai mata pelajaran, yang ada adalah progress dari apa yang mereka sudah bisa dan apa yang harus ditingkatkan. Sosialisasi dari narasumber kedua ditampilkan pada Gambar 3.

Setelah dua sesi acara selesai, yaitu pemaparan tentang platform digital Inspirasi Toba dan sharing session dari dua narasumber, kemudian acara dilanjutkan dengan diskusi dan sesi berbagi antara guru. Pada sesi berbagi ini, banyak informasi terkait peluang dan tantangan yang disampaikan oleh para peserta. Khususnya tantangan yang disampaikan oleh para guru yang berasal dari daerah yang relatif terpencil seperti Borbor dan Parsoburan. Mereka menyampaikan bahwa tantangan paling besar adalah motivasi siswa yang sangat kurang dan tidak adanya dukungan yang positif dari para orang tua siswa. Pemaparan platform digital Inspirasi Toba ditampilkan pada Gambar 4.



Gbr.2 Diskusi dan sosialisasi dengan narasumber 1



Gbr.3 Diskusi dan sosialisasi dengan narasumber 2

Namun selain menyampaikan tantangan, para guru juga menyampaikan peluang dan usaha-usaha kreatif mereka untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa. Terkait dengan semangat dan motivasi ini, para guru sangat mendukung keberadaan platform digital inspirasi toba. Mereka berharap platform ini dapat membantu mereka untuk mengelola kelas dan mengelola serta mendukung mimpi dan cita-cita anak didiknya.

Pada sesi ini juga banyak disampaikan oleh para guru masukan untuk sistem Inspirasi Toba yang telah dan sedang dikembangkan. Beberapa masukan dari peserta yaitu: sebaiknya sistem dibuat jangan terlalu rumit agar dapat dengan mudah dioperasikan oleh para guru. Seorang peserta juga mengusulkan agar pada platform jangan hanya dimuat para senior, atau orang-orang yang sudah bekerja/kuliah. Perlu juga disiapkan ruang bagi siswa-siswa berprestasi, agar para siswa ini mau dan bisa menginspirasi siswa-siswa lain yang ada di Kawasan Danau Toba. Acara diskusi dan pemberian masukan berlangsung dengan sangat interaktif dan hangat. Kemudian acara dilanjutkan dengan komitmen bersama untuk mendukung pengembangan Inspirasi Toba melalui registrasi para guru-guru yang mengikuti acara sosialisasi. Setelah seluruh kegiatan dan sosialisasi selesai, dilanjutkan dengan acara sesi foto dengan seluruh peserta yang turut hadir dalam kegiatan diskusi dan sosialisasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.



Gbr.4 Diskusi dan sosialisasi Platform Digital Inspirasi Toba



Gbr.5 Foto bersama peserta kegiatan diskusi dan sosialisasi

5. Kesimpulan dan Langkah Lanjutan

5.1. Kesimpulan

Setelah melaksanakan kegiatan sosialisasi dan diskusi PKM terkait Platform Digital Inspirasi Toba, dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Ada banyak kendala yang dihadapi oleh para guru untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar sungguh-sungguh
2. Guru-guru di daerah terpencil mempunyai persoalan yang lebih rumit, khususnya karena kurangnya dukungan orang tua untuk mendukung pembelajaran anak
3. Para peserta memandang bahwa Platform Digital Inspirasi Toba akan berpotensi besar digunakan untuk menginspirasi anak didik mereka
4. Para peserta bersedia untuk mengoptimalkan fitur yang ada di Inspirasi Toba
5. Pengusul Inspirasi Toba dan para peserta bersepakat untuk berkolaborasi dalam memasarkan sistem ini dan juga untuk menarik sebanyak mungkin calon mitra inspirator

5.2. Langkah Lanjutan

Di masa mendatang, setelah pelaksanaan sosialisasi dan diskusi, langkah lanjutan yang akan dilaksanakan yaitu:

1. Pada aplikasi, petunjuk pengisian form harus lebih detil pada sistem sehingga lebih memudahkan guru dan mitra inspirator
2. Semua peserta akan dimasukkan ke satu grup diskusi kecil, dan kemudian mereka diharapkan melakukan registrasi pada sistem
3. Beberapa masukan peserta akan diakomodasi untuk pengembangan sistem
4. Tim Inspirasi Toba dan peserta akan bekerja sama untuk mengajak mitra inspirator yang potensial
5. Akan ditindaklanjuti peluang untuk menerapkan “Berwisata sambil menginspirasi” sebagai salah satu fungsi dan fitur yang ditawarkan oleh Inspirasi Toba.

6. Daftar Pustaka

1. Safri, Hendra. 2016. Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Pembangunan. *Journal of Islamic Education Management*, Vol.1, No.1, Hal 102 – 112.

2. Alifah, Siti. 2021. Peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain. *Cermin: Jurnal Penelitian*, Volume 5, Nomor 1.
3. Benediktus Vito dan Hetty Krisnani. 2015. Kesenjangan Pendidikan Desa dan Kota. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 2.
4. Ricardo dan Rini M. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol.2 No. 2
5. Indah Pakaya dkk. 2021. Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pendidikan Masyarakat di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *JAP*, Vol. VII No. 104
6. <https://inspiring-girls.com/>
7. <https://www.inspiringthefuture.org/>

Ucapan Terima Kasih

Untuk publikasi ini, penulis ingin berterima kasih kepada Direktur Jenderal Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi untuk pendanaan Program MBKM dengan menggunakan bantuan pendanaan program penelitian kebijakan merdeka belajar kampus merdeka dan pengabdian masyarakat berbasis hasil penelitian dan purwarupa PTS Ditjen DIKTIRISTEK tahun anggaran 2021.