

Pengembangan Platform Edukasi TAMASUMA (*Talent Mastery & Support Application*) dalam Meningkatkan Kompetensi Tutor Program Pendidikan Kesetaraan di PKBM Nurul Huda

Didik Kurniawan¹, A.T Hendrawijaya², Arini Milla Chanifa³, Ahmad Ilyas⁴, Viona Nadya Vernanda⁵, Jisindo Dwi Alvando⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Jember

Corresponding Author email: didikkurniawan@unej.ac.id*

Article Info

Article history:

Received November 25, 2025

Revised april 1, 2026

Accepted Juni 25, 2026

Keywords:

Package C Equivalency
Education Program
Tutor Competences
TAMASUMA Education
Platform

ABSTRACT

Current technology plays a significant role in the field of education by providing substantial assistance in the learning process and knowledge development. Non-formal education offers alternative services, one of which is through the equivalency education program. A tutor is an educator in the Package C Equivalency program within a non-formal education unit. The purpose of this study is to develop the competencies of Tutors in the Package C Equality Education Program. The TAMASUMA educational platform (Talent Mastery & Support Application) is a technology-based (edu-tech) platform for enhancing and developing educators' potential. TAMASUMA is expected to assist in developing talents and skills (talent mastery) as well as providing support in the user development process. The research model in this development study adopts the model created by Borg & Gall, particularly in the first year of the platform development mapping activities. The research and development method is the research method used to produce a product while simultaneously testing the effectiveness of that product. The Tamasuma education platform has proven to be effective. The research results indicate that the Tamasuma education platform can improve tutor competence to a moderate level. Test results show that the Tamasuma education platform can enhance tutor competence at PKBM Nurul Huda to a moderate level. In developing tutor competence, it is essential to understand the principles of potential development to facilitate the learning process so that the Tamasuma education platform created can function effectively and optimally.

ABSTRAK

Teknologi saat ini memainkan peran yang signifikan dalam bidang pendidikan dengan menyediakan bantuan yang besar dalam proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan. Pendidikan nonformal memberikan alternatif layanan salah satunya pada program pendidikan kesetaraan. Tutor adalah seorang Pendidik pada program Kesetaraan Paket C dalam satuan pendidikan Non Formal. Tujuan penelitian ini untuk pengembangan kompetensi Tutor di Program Pendidikan Kesetaraan Paket C. Platform edukasi TAMASUMA (Talent Mastery & Support Application) adalah platform peningkatan dan pengembangan potensi pendidik yang berbasis teknologi (edu-tech).. TAMASUMA diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan bakat dan keterampilan (talent mastery) serta memberikan dukungan (support) dalam proses pengembangan pengguna.. Adapun model penelitian dalam pengembangan penelitian ini adalah mengadopsi pada model yang dibuat oleh Borg & Gall yaitu pada tahun pertama kegiatan pemetaan pengembangan platform.. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Platform edukasi tamasuma terbukti efektif Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa platform edukasi tamasuma dapat meningkatkan kompetensi tutor dengan kategori sedang. Hasil pengujian memberikan gambaran platform edukasi tamasuma dapat meningkatkan kompetensi tutor di PKBM Nurul Huda dalam kategori sedang. Dalam hal menyusun kompetensi tutor harus mengetahui prinsip-prinsip dalam pengembangan potensi, agar dapat memperlancar dalam proses pembelajaran sehingga platform edukasi tamasuma yang tercipta dapat berfungsi secara efektif dan optimal.



Corresponding Author:

Didik Kurniawan
Pendidikan Masyarakat, FKIP
Universitas Jember
didikkurniawan@unej.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih telah mempengaruhi aspek kehidupan. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Namun, sektor pendidikan telah dihadapkan realitas globalisasi yang terus berkembang secara cepat dan tak terbatas serta dapat memberikan pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan sosial (Sugiarto, Farid, 2023). Teknologi saat ini memainkan peran yang signifikan dalam bidang pendidikan dengan menyediakan bantuan yang besar dalam proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan (Sugiarto, Farid, 2023). Kolaborasi pendidikan dan teknologi juga dapat memicu dampak positif dan negatif. Dalam sektor pendidikan, literasi digital menjadi perhatian khusus dalam penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM). Pemerintah juga telah mendukung adanya penyelenggaraan pendidikan yang telah diatur dalam Undang - undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah memberikan batasan yang jelas mengenai ketiga lembaga pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan non-formal dan pendidikan informal.

Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Naufal, H,A, 2021) dengan harapan pendidik dan warga belajar dapat menggunakan teknologi secara bijaksana. Adanya tuntutan tersebut pendidik sadar akan dirinya harus mengembangkan kompetensi yang dimilikinya, selain bermanfaat untuk dirinya sendiri namun juga bermanfaat untuk kualitas warga belajar dan pengembangan pendidikan (Darmawan, dkk, 2023). Pendidikan non formal, umumnya dilakukan bagi mereka yang merasa membutuhkan pendidikan sebagai penambah, pengganti ataupun pelengkap dari pendidikan formal yang diikuti (Syaadah,dkk, 2022). Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi serta menambah pengetahuan yang dimiliki. Program kesetaraan menjadi pengantar bagi warga belajar yang ingin melanjutkan ke Perguruan Tinggi sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar meskipun tidak menempuh pendidikan formal pada umumnya. Oleh karena itu, warga belajar perlu mendapatkan bimbingan dan konseling terkait karir serta pendidikan yang diminati.

Tutor adalah seorang Pendidik pada program Kesetaraan Paket C dalam satuan pendidikan Non Formal. Tutor harus memiliki kompetensi, pengetahuan, perilaku agar dapat melakukan pekerjaannya secara profesional. Gap penelitian yaitu adanya tuntutan kompetensi

yang harus dikuasai Tutor Program Pendidikan Kesetaraan Paket C yaitu mengembangkan kompetensi yang dimilikinya, selain bermanfaat untuk dirinya sendiri juga bermanfaat untuk kualitas peserta didik dan pengembangan pendidikan. Pengembangan inovasi teknologi digital diharapkan mampu memberikan apresiasi, perhatian dan motivasi mengajar di pendidikan non formal. Tidak adanya penyelenggaraan layanan bimbingan karir pada layanan pendidikan non formal menjadi perhatian khusus dan kajian pendidik, sehingga menjadi sebuah rekomendasi bagi penyelenggara layanan pendidikan non formal (Prihatiningsih, 2021).

Berdasarkan Fenomena yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti berinisiasi novelty (kebaruan) dalam membuat suatu inovasi digital dalam pengembangan kompetensi Tutor di Program Pendidikan Kesetaraan Paket C. Platform edukasi TAMASUMA (Talent Mastery & Support Application) adalah platform peningkatan dan pengembangan potensi pendidik berbasis teknologi (edu- tech). Pengembangan TAMASUMA berbasis website menggunakan metode scrum. dapat membantu pengguna untuk bersaing di era industri 4.0 dalam mengembangkan bakat dan keterampilan (talent mastery) serta memberikan dukungan (support) dalam proses pengembangan pengguna. Penelitian ini memiliki kesesuaian riset unggulan pada pendidikan seni dan budaya. Kesesuaian tema unggulan pendidikan berkarakter dan berdaya saing dengan pengembangan pendidikan yang multikultural yang berbasis keraifan lokal.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Platform Tamasuma sebagai solusi atas minimnya kompetensi tutor dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi pada program pendidikan kesetaraan. Salah satu kompetensi penting yang perlu ditingkatkan dalam permasalahan di atas yaitu kemampuan tutor dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal, sehingga tutor mampu mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran. Apabila diklasifikasikan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai melalui suatu pengembangan model, maka penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan atau research and development.

Menurut (Gay, Mills, & Airasian, 2009) Dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Berkenaan dengan penelitian ini, model yang dikembangkan ialah Platform Tamasuma untuk meningkatkan keterampilan Kompetensi Tutor pada program Paket C di PKBM Nurul Huda. Penelitian ini berlokasi di PKBM Nurul Huda, yang beralamat di Jl. Budi Utomo No.12, Krajan, Mumbulsari, Kec. Mumbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68174, sebagai satuan pendidikan non formal yang akan menjadi mitra dalam penyelenggaraan pengembangan platform edukasi tamasuma (Talent Mastery & Support Application) pada tutor di PKBM Nurul Huda.

Alat pengumpul data pada penelitian ini berupa angket, observasi, studi dokumentasi, dan tes. Melalui observasi, akan diperoleh data kualitatif seputar pelaksanaan tindakan. Melalui format evaluasi, akan diperoleh data berupa angka dan deskripsi berkaitan dengan hasil

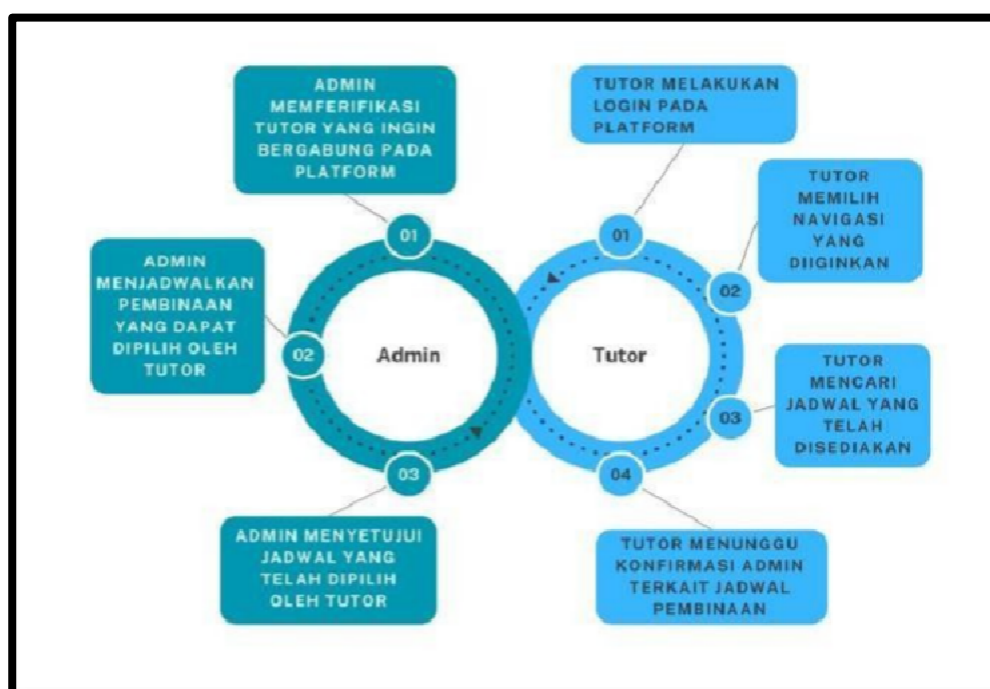
perlakuan yang telah diberikan. Sedangkan melalui angket, data yang diperoleh berupa data kuantitatif dalam bentuk angka. Untuk memperoleh data yang valid, maka peneliti menggunakan beberapa langkah sebagai berikut: analisis data angket, uji coba instrument (validitas instrument, Reliabilitas Instrumen), analisis data test (uji homogenitas, uji normalitas, uji T-Test) dan Teknik pemeriksaan kepercayaan.

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : pertama, tahap pra penelitian. Peneliti menentukan fokus penelitian melalui observasi lapangan, observasi awal ini dilakukan dimaksudkan agar peneliti mempunyai data awal tentang pendidik yang ada di PKBM Nurul Huda. Kedua, adalah pemetaan rencana penelitian. Ketiga, tahap pelaksanaan penelitian. Keempat, tahap pasca penelitian atau pelaporan. Draft laporan yang sudah diselesaikan disusun ulang menjadi laporan akhir selanjutnya mempresentasikan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada platform edukasi tamasuma yang dirancang adalah untuk memudahkan pendidik dalam mengembangkan kompetensi. Adapun gambaran konseptual model pengembangan platform tamasuma sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian Platform Tamasuma

Pengembangan modul pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 4 tahap yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan, tahap uji lapangan dan diseminasi. Penelitian (sudah) (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) publikasi

Tahap Pendahuluan

Dengan melakukan prasarvei pada sekolah sebagai tempat uji coba. Kegiatan dilakukan dengan pengamatan langsung di Satuan PNF dan wawancara terhadap Kepala PKBM dan Tutor tentang Platform Tamasuma tersedia di PKBM dan diperoleh informasi bahwa sekolah belum memiliki wadah interaktif dikarenakan terbatasnya waktu dan kompetensi tutor dalam mengembangkan keterampilan yang interaktif dengan pemanfaatan teknologi yang bermanfaat.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan, dirancang meliputi delapan tahap yaitu: (a) tujuan pengembangan produk, (b) penyusunan instrumen untuk mengukur kelayakan, dan kevalidan tampilan, (c) pembuatan platform edukasi tamasuma (d) analisis indikator pada platform edukasi pembelajaran, (e) penyusunan menu, (f) penyusunan modul pembelajaran, (g) pemilihan format, dan (h) desain awal website

Tahap Uji Lapangan

Pada tahap ini uji lapangan meliputi hasil uji coba ahli, uji terbatas dan uji lapangan. Uji coba ahli dilakukan untuk mengevaluasi platform edukasi tamasuma yang dikembangkan yaitu berupa penilaian, saran dan masukan yang dapat dijadikan pedoman untuk merevisi produk awal modul. Setelah produk direvisi selanjutnya diuji cobakan pendidik pada kelompok kecil yang dilaksanakan di PKBM Nurul Huda pendidik yang dipilih secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Data Hasil Evaluasi Produk Materi.

Data hasil evaluasi produk yang meliputi data hasil evaluasi produk dari ahli materi, pengembang kurikulum dan pengembang modul terdiri atas dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian, penilaian Bahasa, penilaian literasi dan fasilitas layanan. Rancangan berupa website awal divalidasi oleh 2 pakar pengembang kurikulum yaitu Prof Hendrawijaya, M.Pd. (A1), Linda Fajarwati, M.Pd. Data validasi ahli adalah data yang diperoleh berdasarkan ahli pengembang website melalui lembar penilaian. Berikut merupakan hasil penilaian ahli pengembang website.

Tabel 1. Hasil Validasi awal oleh Ahli

DESAIN	INDIKATOR	SKOR		
		A1	A2	A3
Model	1. Kelayakan Isi (<i>Accurate</i>)	5	5	5
	2. Kelayakan Penyajian	5	4	4
	3. Penilaian Bahasa	5	4	3
	4. Kelayakan Teknis Aplikasi	5	3	3
	5. Aspek Interaktifitas dan dukungan	5	5	5
Total		25	21	20
Jumlah		66		
Rata-rata		17		

Setelah dilakukan analisis, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli pengembang sebesar 17 dan kesimpulan akhir ahli website tamasuma menyatakan bahwa website tamasuma ini layak di ujicoba setelah perbaikan saran. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5, skor penilaian desain model parenting dinilai dengan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{17}{66} \times 100\%$$

$$66$$

$$AP = 88\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus dan dikelompokkan ke dalam kategori di bawah ini :

Tabel 2. Persentase Tingkat Kevalidan Produk Awal

No	Interval Skor	Kategori
1.	0-20%	Sangat Kurang Baik
2.	20,1-40%	Kurang Baik
3.	40,1-60%	Cukup Baik
4.	60,1-80%	Baik
5.	80,1-100%	Sangat Baik

Maka website tergolong kategori “sangat baik” dengan interval 88% sampai 100%. Walaupun ini sudah termasuk dalam kategori “sangat baik” namun model masih perlu disempurnakan sesuai dengan saran ahli pengembang website sebelum dilakukan ujicoba terbatas. Adapun yang perlu diperbaiki menurut ahli media yaitu website perlu dimasukkan Langkah evaluasinya yaitu pretestt dan postestt pada tutor sebagai tolok ukur keberhasilan program. Output yang dihasilkan tidak hanya pemahaman warga belajar namun juga adanya perubahan sikap pendidik dalam mengemas bahan ajar yang diukur melalui penyebaran quetionare. Sedangkan menurut Prof Hendrawijaya dan Linda Fajarwati M.Pd lebih pada masukan terhadap penjelasan langkah-langkah yang disampaikan lebih jelas agar mudah dipahami warga belajar.

Pembahasan

Temuan Analisis Deskriptif

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Platform edukasi TAMASUMA (*Talent Mastery & Support Application*) dalam Meningkatkan kompetensi Tutor sebagai solusi atas Pengembangan inovasi teknologi digital pendidik yang diharapkan mampu memberikan apresiasi dan perhatian sebagai motivasi mengajar dalam pendidikan non formal. Tidak adanya penyelenggaraan layanan bimbingan karir pada layanan pendidikan non formal menjadi sebuah perhatian khusus dan kajian pendidik, sehingga menjadi sebuah rekomendasi bagi

penyelenggara layanan pendidikan non formal (Prihatiningsih, 2021). Apabila diklasifikasikan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai melalui suatu pengembangan model, maka penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan atau *research and development*. (Gay, Mills, & Airasian, 2009). Dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Berkenaan dengan penelitian ini, model yang dikembangkan ialah panduan Platform edukasi tamasuma (Talent Mastery & Support Application) untuk meningkatkan kompetensi tutor di PKBM Nurul Huda.

SIMPULAN

Platform edukasi Tamasuma (Talent Mastery & Support Application) yang dikembangkan melalui model Borg & Gall terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi Tutor pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Nurul Huda. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa rancangan platform berada pada kategori sangat baik, dan hasil pengujian lapangan menunjukkan peningkatan kompetensi tutor pada kategori sedang setelah menggunakan platform tersebut. Hal ini menjawab tujuan penelitian, yaitu mengembangkan inovasi teknologi digital yang dapat membantu tutor mengembangkan bakat dan keterampilan (talent mastery) serta memperoleh dukungan (support) dalam proses pengembangan profesionalnya. Bagi PKBM Nurul Huda dan satuan pendidikan non formal lainnya, disarankan untuk memanfaatkan platform Tamasuma secara berkelanjutan dan mengembangkan kontennya sesuai kebutuhan tutor di lapangan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas uji coba pada cakupan PKBM yang lebih luas serta menambah indikator evaluasi dampak platform terhadap hasil belajar warga belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berkontribusi langsung dalam hal pelaksanaan Penelitian Dosen Pemula (PDP) yakni kepada Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Jember. Ketua dan anggota kelompok riset (keris) *Baca (Basic and Continuing Education)* dengan ketua Keris yaitu Prof. Dr. AT. Hendrawijaya, SH, M.Kes dan anggota Ibu Arini Milla Chanifa, M.Pd. Ucapan terima kasih kepada Ketua Jurusan PLS Bapak Dr. Muhamad Irfan Hilmi, M.Pd atas arahan dan dukungannya. Ketua PKBM Nurul Huda dan para Tutor PKBM Nurul Huda juga tim penelitian mahasiswa yang sudah membantu dalam pelaksanaan penelitian pada kesempatan kali ini : Ahmad Iyas, Viona Nadya Fernanda dan Jisindo Dwi Alvando

DAFTAR PUSTAKA

Darusman, Yus. (2016). Kearifan lokal dan pelestarian lingkungan: Studi kasus di Kampung Naga, Kabupaten Tasikmalaya dan di Kampung Kuta Kabupaten Ciamis. *Jendela*

- PLS: *Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*. 1(1). 1-10.
<https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
- Alamsyah, D., Lippi Fiqriya Pangestu, & Prof. Dr. H. Yus Darusman. (2022). *Manajemen Program Pendidikan Kesetaraan Paket C*. Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v1i1.164>
- Agustang, A., & Mutiara, I. A. (2021). *Masalah Pendidikan di Indonesia*. [Lengkapi nama jurnal/penerbit, volume, dan halaman].
- Darmawan, D., Fauzi, A., Widiensyah, S., & Karlina, T. (2023). Kompetensi Tutor PKBM Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Nonformal*. 19(-). <https://ejournal.untirta.ac.id/SNPNF/article/view/155>.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications* (9th ed.). Pearson Education.
- Sugiarto, & Farid, A. . (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Arsyad, A., & Latif Amri, A. (2021). *Kajian Penyelenggaraan Program Pelayanan Pendidikan Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat*. 1(1), 102–113.
- BSNP. (2008). *Draf Standar Tutor Pendidikan Kesetaraan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hapsari, R. A., & Shofwan, I. (2023). *Evaluasi Model Kirkpatrick dalam Pembelajaran Kesetaraan Paket B di SKB Banjarnegara*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6666–6676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5476>
- Hidayati, A., Setiawati, S., & Sunarti, V. (2018). *Gambaran Strategi Pembelajaran Partisipatif pada Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Program Paket B di PKBM Tanjung Sari Kota Sawahlunto*. SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS), 6(1), 1. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.9014>
- Husti, I. (2022). *Pendidikan Formal, Non Formal dan Informal dalam Desain Hadits Tarbawi*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 1(2), 485-492.
- Mitrani, A., Daziel, M., And Fitt, D. (1992), *Competency Based Human Resource Management: Value-Driven Strategies for Recruitment, Development and Reward*, Kogan Page Limited:London.
- Naufal, H. A. (2021). *Literasi digital*. Perspektif, 1(2), 195-202.
- Sanjaya. W. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Pernada Media
- Sanghi, S. (2007). *The Hanbook of Competency Mapping, Understanding, Designing, and Implementing Competency Models in Organizations*. Sage Publications. AsiaPasific, Ltd.
- Spencer, M. L., and Spencer, M. S. (1993), *Competence at Work:Models for Superior Performance*, John Wily and Son. Inc. New York, USA.
- Sutisna, A. (2010). *Pengembangan Model Pelatihan Berbasis Kinerja untuk Peningkatan Kompetensi Tutor Paket C pada PKBM di DKI Jakarta*. Disertasi: UPI Bandung.

Sudjana (2009). *Pendidikan Nonformal*. Bandung: Falah.

Sumarno dan Yoyon Suryono. (2012). *Pembelajaran Kewirausahaan Masyarakat*. Yogyakarta: Aditya Media

Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). *Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal*. Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), 2(2), 125-131.