

# Teacher Assistance in Explaining Project-Based Learning Strategies to Improve Students' Speaking (Presentation) Skills in the Digital Era

Asep Nurjamin<sup>1</sup>, Tetty Mujizat<sup>2</sup>, Rosi Karsini<sup>3</sup>, Budi Saputra<sup>4</sup>, Ajid Abdul Rohman<sup>5</sup>,  
Dede Mulyana<sup>6</sup>, Nani Nurlia<sup>7</sup>, Dedih Sudrajat<sup>8</sup>, Iis Sukaesih<sup>9</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup>Institut Pendidikan Indonesia Garut

\*E-mail: [asep5nurjamin@institutpendidikan.ac.id](mailto:asep5nurjamin@institutpendidikan.ac.id)

## Abstract

*This teacher mentoring program significantly enhanced the understanding and capabilities of teachers in Garut Regency in integrating Project-Based Learning (PBL) and digital technology to develop students' presentation skills. Key indicators of success included high teacher enthusiasm and a shift in their mindset regarding the importance of oral communication in the digital era. Active collaboration among lecturers, students, and partner teachers not only fostered innovative project designs but also ignited a new spirit in creating learning environments that empower students to speak more confidently. Thus, the program has directly contributed to improving the quality of education in Garut, equipping students with essential 21st-century communication competencies. For sustainability, strengthening long-term collaboration, providing continuous digital learning resources, and conducting further impact studies to directly measure the program's effects on students are recommended.*

**Keyword:** Project-based learning; Digital Presentation skill; Teacher Digital Literation

## Abstrak

Program pendampingan ini secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru di Kabupaten Garut dalam mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dan teknologi digital untuk mengembangkan keterampilan presentasi siswa. Indikator keberhasilan utama adalah antusiasme tinggi guru dan pergeseran pola pikir mereka terhadap pentingnya komunikasi lisan di era digital. Kolaborasi aktif antara dosen, mahasiswa, dan guru mitra tidak hanya mendorong desain proyek inovatif, tetapi juga memicu semangat baru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa berbicara lebih percaya diri. Dengan demikian, program ini berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran di Garut, membekali siswa dengan kompetensi komunikasi esensial abad ke-21. Untuk keberlanjutan,

## Article Info:

Received 10 September 2023  
Received in revised 22 September 2023  
Accepted 15 September 2023  
Available online 21 Oktober 2023

ISSN : 2745-6951

DOI :

<https://doi.org/10.35899/ijce.v4i4.1010>



direkomendasikan penguatan kolaborasi jangka panjang, penyediaan sumber belajar digital berkelanjutan, dan studi dampak lanjutan untuk mengukur efek program secara langsung pada siswa.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL); Keterampilan Presentasi Digital; Literasi Digital Guru

## I. PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah cara kita berinteraksi, belajar, dan bekerja secara fundamental. Di tengah arus deras informasi dan tuntutan global, keterampilan berbicara, khususnya dalam bentuk presentasi, telah menjadi kompetensi kunci yang tak terelakkan bagi siswa. Kemampuan mengkomunikasikan ide secara lisan, sistematis, dan meyakinkan, didukung oleh pemanfaatan teknologi digital, sangat relevan di berbagai bidang kehidupan. Namun, di Kabupaten Garut, kami mengidentifikasi permasalahan otentik yang cukup menonjol: keterbatasan akses terhadap infrastruktur digital yang merata serta variasi tingkat literasi digital guru yang belum optimal. Akibatnya, banyak guru menghadapi tantangan signifikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk melatih keterampilan presentasi digital ini, terutama di lingkungan sekolah yang mungkin masih terkendala oleh minimnya fasilitas atau pemahaman mendalam tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Fenomena ini diperparah dengan kecenderungan bahwa meskipun siswa akrab dengan gawai, mereka sering kali belum mampu menggunakannya sebagai alat untuk presentasi akademik yang terstruktur dan berdampak. Kesulitan dalam menyusun argumen, mengorganisir ide, hingga menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, masih menjadi PR besar di kelas. Pentingnya mengaplikasikan pengetahuan secara efektif dalam pembelajaran menjadi sorotan utama dalam konteks keterampilan abad ke-21 [1]. Tanpa intervensi yang tepat, potensi siswa untuk berkembang sebagai komunikator yang cakap di era digital akan terhambat.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk mengatasi tantangan ini. PBL mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, memecahkan masalah dunia nyata yang relevan dengan konteks lokal Garut, dan menciptakan produk konkret, yang seringkali puncaknya adalah sebuah presentasi. Pendekatan ini tidak hanya melatih keterampilan kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, termasuk kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi tim, kompetensi yang sangat dibutuhkan oleh lulusan Garut di masa depan. Berbagai penelitian terbaru mengkonfirmasi efektivitas PBL dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan komunikasi siswa [2]. Konsep pembelajaran organisasi yang adaptif dan berpusat pada pengembangan berkelanjutan [3], sangat relevan untuk konteks guru yang perlu terus mengembangkan diri dalam menghadapi perubahan.

Menyadari urgensi ini, tim pengabdian kepada masyarakat dari Program PPG IPI Garut, yang terdiri dari dosen dan mahasiswa, berinisiatif untuk memberikan pendampingan kepada para guru di Kabupaten Garut. Tujuan utama program ini adalah membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengadaptasi PBL untuk fokus pada peningkatan keterampilan berbicara (presentasi) siswa di era digital, dengan memanfaatkan berbagai *platform* dan *tools* digital yang tersedia. Penggunaan media pembelajaran digital seperti video YouTube, yang telah terbukti berkontribusi pada keterampilan berbicara siswa, sebagaimana ditunjukkan [4], menjadi relevan di sini. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran *mobile* juga sangat penting untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran,



seperti yang diungkapkan [5], yang semakin memperkuat urgensi literasi digital guru. Peningkatan literasi digital guru dan pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran menjadi kunci [6]. Berdasarkan hal tersebut bahwa guru-guru di Garut siap menjadi fasilitator yang inovatif dalam membentuk generasi penerus yang tidak hanya cerdas, tetapi juga cakap berkomunikasi dan berdaya saing di kancah nasional maupun global.

## II. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif selama satu bulan penuh, bertempat di Aula Gedung G IPI Garut. Program ini secara spesifik menargetkan Kelompok Guru MGMP Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut, dengan harapan dapat memberikan dampak yang terfokus dan berkelanjutan. Tahapan pelaksanaannya diatur secara sistematis setiap minggunya:

1. Minggu 1: Survei Kebutuhan dan Perencanaan. Tim memulai dengan melakukan pra-survei untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru mengenai Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) serta kebutuhan spesifik mereka terkait peningkatan keterampilan presentasi digital siswa. Hasil survei ini menjadi dasar dalam penyusunan modul pelatihan yang relevan dan jadwal pendampingan yang disesuaikan.
2. Minggu 2: Lokakarya Intensif. Minggu kedua difokuskan pada empat sesi lokakarya mendalam. Sesi pertama membahas Konsep Dasar PBL dan Relevansinya dengan Keterampilan Abad 21, dilanjutkan dengan sesi kedua tentang Desain Proyek Presentasi Digital yang mencakup integrasi *tools* digital terkini. Sesi ketiga mengupas Teknik Presentasi Efektif dan Pengelolaan Kecemasan Berbicara, dan ditutup dengan sesi keempat mengenai Asesmen Proyek dan Presentasi Siswa, membahas strategi penilaian yang komprehensif.
3. Minggu 3: Pendampingan Individual dan Kelompok. Memasuki minggu ketiga, tim dosen dan mahasiswa memberikan pendampingan langsung. Guru-guru dibimbing secara individual maupun kelompok dalam merancang unit pembelajaran PBL spesifik, menerima *feedback* konstruktif, serta mempraktikkan simulasi presentasi. Mahasiswa berperan aktif sebagai fasilitator, membantu guru dalam eksplorasi berbagai *tools* digital.
4. Minggu 4: Implementasi, Monitoring, dan Evaluasi. Pada minggu terakhir, guru mulai menerapkan unit pembelajaran PBL yang telah disusun di kelas masing-masing. Tim melakukan observasi kelas dan memberikan dukungan teknis selama proses implementasi. Di akhir minggu ini, evaluasi menyeluruh dilaksanakan melalui kuesioner, wawancara, dan analisis produk desain proyek guru untuk mengukur

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan ini diikuti oleh 25 guru bahasa Indonesia dari berbagai jenjang SMP dan SMA di Garut. Berdasarkan observasi selama lokakarya dan pendampingan yang intensif selama satu bulan, serta hasil kuesioner pasca-kegiatan, beberapa temuan penting dapat diidentifikasi:

1. Peningkatan Pemahaman Konsep PBL: Guru-guru menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip-prinsip PBL dan bagaimana mengintegrasikannya dengan tujuan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Mereka mulai melihat PBL



bukan hanya sebagai metode, melainkan filosofi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi selama proses pendampingan, terlihat bahwa para guru menunjukkan pemahaman yang semakin mendalam terhadap prinsip-prinsip Project-Based Learning (PBL). Hal ini tercermin dari pernyataan-pernyataan reflektif yang disampaikan dalam sesi diskusi dan evaluasi, di mana mereka mulai melihat PBL bukan sekadar metode pembelajaran, tetapi sebagai filosofi yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar. Misalnya, seorang guru menyampaikan bahwa ia sebelumnya menganggap PBL hanya sebagai tugas akhir berbentuk proyek, namun setelah mengikuti pelatihan ini, ia memahami bahwa PBL harus dimulai dari pertanyaan pemantik yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Pemahaman ini juga terwujud dalam rancangan pembelajaran yang mereka hasilkan, yang menekankan pada aktivitas kolaboratif, penugasan berbasis konteks nyata, dan penilaian melalui keterampilan berbicara seperti presentasi proyek. Selain itu, data dari hasil post-test menunjukkan peningkatan skor pemahaman terhadap konsep PBL dibandingkan pre-test. Dokumentasi video saat simulasi pembelajaran juga menunjukkan bahwa guru mulai menjalankan peran sebagai fasilitator, memberi ruang lebih besar bagi siswa untuk berdiskusi, mengeksplorasi informasi, dan menyampaikan gagasan mereka secara lisan. Semua temuan ini menjadi bukti otentik bahwa telah terjadi pergeseran paradigma pembelajaran di kalangan guru menuju pendekatan yang lebih berpusat pada siswa melalui PBL [7].

2. Desain Proyek yang Inovatif: Banyak guru berhasil merancang draf proyek yang kreatif dan relevan dengan konteks era digital dalam waktu yang relatif singkat. Contoh proyek yang muncul antara lain: "Presentasi Kampanye Sosial Digital", "Podcast Sejarah Lokal", atau "Vlog Eksperimen Sains". Ini menunjukkan kemampuan adaptasi guru terhadap tuntutan zaman. Selama proses pendampingan, para guru diberikan tantangan untuk merancang draf proyek pembelajaran berbasis PBL yang terintegrasi dengan keterampilan berbicara siswa dan sesuai dengan konteks digital saat ini. Dalam waktu kurang dari dua minggu, sebagian besar peserta berhasil menyusun rancangan proyek yang tidak hanya kreatif, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan minat siswa di era digital.

Beberapa contoh proyek yang dirancang mencerminkan pemahaman guru terhadap tren komunikasi masa kini, seperti "*Presentasi Kampanye Sosial Digital*" yang mengangkat isu-isu seperti bullying atau lingkungan hidup melalui media presentasi interaktif; "*Podcast Sejarah Lokal*" yang menuntut siswa melakukan riset, wawancara, dan menyampaikan narasi sejarah daerahnya secara lisan dalam format digital; serta "*Vlog Eksperimen Sains*" yang memadukan praktik eksperimen sederhana dengan pelatihan berbicara dalam bentuk video. Semua rancangan tersebut terdokumentasi dalam portofolio peserta dan disampaikan dalam sesi presentasi kelompok [8]. Guru juga menunjukkan kemampuan menggunakan berbagai platform seperti Canva, Anchor, dan YouTube sebagai bagian dari alat bantu proyek mereka. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan



zaman, terutama dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran aktif dan kontekstual. Adaptasi yang cepat ini diperkuat oleh respon positif dari fasilitator dan hasil observasi yang mencatat meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mendesain proyek berbasis teknologi.

3. Pemanfaatan Teknologi Digital: Guru mulai terbiasa dan lebih percaya diri dalam menggunakan *platform* presentasi digital dan aplikasi pendukung lainnya. Ketakutan akan teknologi berkurang, digantikan oleh antusiasme untuk bereksplorasi. Selama proses lokakarya dan pendampingan intensif, salah satu indikator perubahan signifikan yang diamati adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital, khususnya platform presentasi dan aplikasi pendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk pemanfaatan media pembelajaran mobile seperti yang dibahas menunjukkan relevansi dalam konteks peningkatan literasi digital guru. Selama proses lokakarya dan pendampingan intensif, salah satu indikator perubahan signifikan yang diamati adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital, khususnya *platform* presentasi dan aplikasi pendukung pembelajaran. Pada awal kegiatan, sejumlah guru menyampaikan kekhawatiran terhadap penggunaan teknologi karena keterbatasan pengalaman dan rasa takut akan kesalahan teknis. Namun, melalui sesi pelatihan praktis yang dipandu oleh fasilitator dan mahasiswa pendamping, guru diberikan kesempatan untuk mencoba langsung berbagai aplikasi seperti Canva, Google Slides, Padlet, Anchor (untuk podcast), dan YouTube Studio (untuk vlog). Dalam proses ini, guru mendapatkan panduan langkah demi langkah serta ruang untuk mencoba dan mengeksplorasi tanpa tekanan.

Perubahan sikap ini terlihat nyata dalam sesi evaluasi pertengahan dan akhir kegiatan. Beberapa guru menyampaikan bahwa sebelumnya mereka hanya mengandalkan PowerPoint konvensional, namun kini mereka merasa mampu merancang presentasi interaktif dengan elemen visual dan audio yang lebih menarik [9]. Antusiasme guru untuk mengeksplorasi teknologi terlihat pula dari keaktifan mereka dalam bertanya, mencoba fitur-fitur baru, dan membandingkan beberapa aplikasi untuk menemukan yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Dalam sesi praktik proyek, sebagian guru bahkan berhasil mengunggah hasil presentasi atau produk siswa ke platform digital, serta membagikannya untuk umpan balik rekan sejawat.

4. Observasi fasilitator juga mencatat adanya peningkatan intensitas penggunaan perangkat digital selama pendampingan berlangsung. Guru yang sebelumnya cenderung pasif dalam penggunaan teknologi mulai menunjukkan inisiatif untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media digital. Transformasi ini menjadi bukti bahwa ketakutan terhadap teknologi mulai tergantikan oleh rasa ingin tahu dan semangat eksploratif, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Selama proses pendampingan, fasilitator mencatat peningkatan signifikan dalam penggunaan perangkat digital oleh guru. Awalnya, banyak guru hanya menggunakan teknologi secara terbatas, namun seiring pelatihan berlangsung, mereka



mulai aktif mengeksplorasi aplikasi seperti Canva, Google Slides, Padlet, dan Kahoot. Guru tidak hanya mengikuti arahan, tetapi juga mulai mengambil inisiatif sendiri, seperti membuat video pembelajaran, kuis interaktif, dan modul ajar digital. Perubahan ini menunjukkan pergeseran sikap: dari rasa takut menjadi percaya diri dan antusias dalam menggunakan teknologi. Transformasi ini mencerminkan tumbuhnya semangat eksploratif yang esensial bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

5. Antusiasme dalam Melatih Siswa: Terdapat indikasi kuat bahwa guru lebih termotivasi untuk melibatkan siswa dalam proyek-proyek yang menuntut keterampilan presentasi. Diskusi dalam sesi *sharing* menunjukkan bahwa mereka mulai memikirkan cara-cara untuk menciptakan lingkungan kelas yang kondusif bagi praktik berbicara siswa.

Selama kegiatan pendampingan, kami menemukan antusiasme luar biasa dari guru-guru dalam mendorong keterampilan berbicara siswa melalui proyek. Diskusi dan sesi berbagi pengalaman menunjukkan guru aktif bertukar ide tentang strategi melatih presentasi siswa secara bertahap. Mereka menyadari bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan lisan. Beberapa guru bahkan merancang tugas inovatif seperti simulasi kampanye digital, debat mini, dan presentasi hasil observasi. Dalam diskusi kelompok, mereka membahas penataan ruang kelas, pembentukan kelompok kecil untuk latihan presentasi, dan penggunaan *peer feedback* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Antusiasme ini tercermin dari refleksi tertulis guru yang menunjukkan pergeseran pola pikir: dari fokus kognitif semata menjadi kepedulian terhadap pengembangan kompetensi komunikasi siswa. Mereka menyadari bahwa pelibatan aktif siswa dalam proyek yang menuntut presentasi tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri, tetapi juga motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar [10]. Temuan ini menandai kesadaran baru guru akan pentingnya menciptakan lingkungan kelas yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara sebagai bagian integral dari pembelajaran abad ke-21.

6. Peran mahasiswa yang Efektif: Keterlibatan mahasiswa sebagai asisten fasilitator sangat membantu dalam transfer pengetahuan teknis dan memberikan dukungan praktis. Mereka menjembatani kesenjangan antara teori dan aplikasi, serta menjadi sumber inspirasi bagi para guru dalam pemanfaatan teknologi terkini.

Dengan demikian, dilaksanakan dalam waktu yang padat, beberapa tantangan tetap ada, seperti penyesuaian jadwal guru yang padat dan kebutuhan akan akses internet yang lebih stabil di beberapa lokasi sekolah. Hal ini menjadi catatan untuk pengembangan program di masa mendatang.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa program pendampingan ini telah berhasil secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru-guru di Kabupaten Garut dalam mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dengan pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan keterampilan presentasi siswa. Antusiasme dan pergeseran pola pikir guru terhadap pentingnya komunikasi lisan di era digital menjadi indikator keberhasilan utama. Kolaborasi aktif antara dosen, mahasiswa, dan



guru mitra tidak hanya menciptakan desain proyek yang inovatif, tetapi juga memicu semangat baru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk berbicara lebih percaya diri. Dengan demikian, program ini telah berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di Garut, mempersiapkan siswa dengan keterampilan komunikasi esensial yang relevan di abad ke-21.

Berdasarkan hal tersebut, secara keseluruhan keberlanjutan dan dampak yang lebih luas, kami merekomendasikan penguatan kolaborasi jangka panjang dengan memperluas jejaring ke MGMP lain dan pemerintah daerah untuk mengadaptasi model pendampingan serupa di wilayah lain Garut. Selain itu, penyediaan sumber belajar digital berkelanjutan melalui *platform* atau repositori daring yang berisi modul, contoh proyek, dan rubrik penilaian PBL presentasi digital akan sangat membantu guru. Terakhir, studi dampak lanjut perlu dilakukan untuk mengukur efek program ini secara langsung terhadap keterampilan presentasi siswa dalam jangka panjang.

## V. REFERENSI

- [1] D. I. Pratiwi, "Konsep Pembelajaran Abad 21 dan Relevansinya dengan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *J. Cakrawala Pendidik.*, vol. 38, no. 3, pp. 441–450, 2019.
- [2] D. Nurcahyati and A. Hidayat, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) pada Materi Teks Prosedur," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 12, no. 2, pp. 201–215, 2023.
- [3] D. A. Harsono, T. Hidayat, and H. Nugraha, "Analisis Pengembangan Organisasi Pembelajaran di Lingkungan Pendidikan," *J. Adm. Pendidik.*, vol. 27, no. 1, pp. 101–115, 2020.
- [4] E. Wahyuni, Y. N. Fajriah, and L. R. Nurjamin, "The Contribution of Youtube Video to Students' Speaking on Analytical Exposition," *JEPAL (Journal English Pedagog. Appl. Linguist.)*, vol. 3, no. 1, pp. 12–23, 2022.
- [5] L. Rosita, A. Maulana, and P. Melati, "Utilization of Mobile Learning Media as a Civics Learning Resource in Improving Understanding of Teaching Materials," *J. Civ. Soc. Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 38–44, 2022.
- [6] R. Saputra, Y. P. Sari, and N. Harahap, "Peningkatan Literasi Digital Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran di Era Digital," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Borneo*, vol. 6, no. 1, pp. 45–53, 2023.
- [7] N. A. Hamdani, G. A. F. Maulani, S. Nugraha, T. M. S. Mubarak, and A. O. Herlianti, "Corporate culture and digital transformation strategy in universities in Indonesia," *Estud. Econ. Apl.*, vol. 39, no. 10, pp. 1–8, 2021, doi: 10.25115/eea.v39i10.5352.
- [8] G. Abdul, F. Maulani, N. Fauziah, T. Mohamad, and S. Mubarak, "The Effect Of Digital Literacy And E-Commerce Toward Digital Entrepreneurial Intention," *Bus. Innov. Entrep. J.*, vol. 5, no. 3, pp. 184–191, 2023, [Online]. Available: <https://ejournals.fkwu.uniga.ac.id/index.php/BIEJ/article/view/691>.
- [9] N. Alam, H. Ashfia, S. Salma, and S. Nugraha, "The Influence of Product Innovation and Organizational Innovation On Culinary Business Performance Of Small And Medium Enterprises," vol. 5, no. 4, pp. 275–283, 2023.
- [10] E. P. Ulpa and M. M. Adha, "Joyfull Learning Activities in Open Classroom Climate to Reduce Students Academic Stress," *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 12, no. 2, p. 10, 2022, doi: 10.20527/kewarganegaraan.v12i2.14880.

