

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember

¹Fatqurhohman,²Rusdiyanto

¹Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Jember

²Program Studi Manajemen, FEB, Universitas Muhammadiyah Jember

*e-mail: ¹frohman86@unmuhjember.ac.id; ²rusdiyanto@unmuhjember.ac.id

Diterima: Juni 2022 | Dipublikasikan: Agustus 2022

Abstrak

Media Pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain agar mudah dipahami. Dalam pembelajaran di kelas, keterampilan dan kreativitas guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sangatlah dibutuhkan agar menarik dan memberikan inspirasi, serta memotivasi dalam belajar sesuai dengan paradigma pembelajaran di abad 21. Pengabdian ini dilakukan dengan metode pelatihan menggunakan participant-centered. Target yang diharapkan adalah pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis online menggunakan aplikasi Nearpod. Nearpod merupakan media aplikasi yang menjadi trending dengan design dan banyak fitur yang menarik, seperti Virtual Field Trip dan Time to Climb. Virtual Field Trip sebagai fitur yang dapat memberikan gambaran terhadap suatu tempat dan dapat dilihat hingga 360°, sedangkan Time to Climb dapat mengajak peserta didik dalam mengerjakan quiz secara unik dan menarik dengan memilih karakter dalam menjawab. Hasil kegiatan menunjukkan wawasan dan pengetahuan guru di bidang teknologi, sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas dan memotivasi guru dalam mengembangkan ide-ide membuat media pembelajaran berbasis online.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Nearpod, Pembelajaran Abad 21

Abstract

Learning Media as a tool to convey information to others so that it is easy to understand. In classroom learning, the skills and creativity of teachers in conveying information to students are needed to be interesting and inspiring, as well as motivating in learning in accordance with the learning paradigm in the 21st century. This service is carried out by the training method using participant-centered. The expected target is training on the use of online-based learning media using the Nearpod application. Nearpod is a trending application media with a design and many interesting features, such as Virtual Field Trip and Time to Climb. Virtual Field Trip as a feature that can provide an overview of a place and can be seen up to 360°, while Time to Climb can invite students to do quizzes uniquely and interestingly by choosing characters in answering. The results of the activity show the insight and knowledge of teachers in the field of technology, so that they can foster creativity and motivate teachers in developing ideas for making online-based learning media

Keywords: Learning Media, Nearpod Application, 21st Century Learning

Pendahuluan

Paradigma pembelajaran abad 21 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi (Fatqurhohman, 2021b). Adanya paradigma tersebut, sekolah-sekolah maupun guru perlu melakukan perubahan sistem pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional menjadi sistem pembelajaran yang berbasis ICT (Mardhiyah et al., 2021). Sehingga pembelajaran di kelas harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi pengetahuan bukan menerima pengetahuan (Saguni, 2019). Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivis bahwa pembelajaran menekankan secara terpusat kepada siswa (*teaching centered*), yang mana untuk membangun pengetahuan siswa melalui proses stimulus dan respon. Sehingga proses ini menjadi dasar yang kuat dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya pembaharuan proses belajar mengajar.

Selain itu juga, tidak lepas dari peranan guru yang sangatlah penting dan sebagai komponen kunci untuk menentukan peningkatan mutu kualitas pembelajaran di kelas (Fatqurhohman, 2021a), yang mana kualitas pembelajaran menjadi faktor untuk menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan yang luas dengan melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah (Fatqurhohman & Susetyo, 2022). Pada kenyataannya bahwa masih banyak guru-guru kurang dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, disebabkan para guru tidak berkeinginan mempelajari atau mengembangkan keterampilannya yang dianggap baru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa guru di sekolah Mitra yaitu Madrasah Aliyah At-Taqwa Desa Suren Kecamatan Ledokombo Jember bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan sebatas penyampaian materi secara langsung melalui LKS/buku, serta keterampilan dalam berinovasi menggunakan media teknologi pembelajaran masih relatif rendah. Hal seperti inilah yang dapat menurunkan pengetahuan peserta didik akan teknologi. Oleh karena itu, para guru perlu diberikan wawasan dan pemahaman akan pentingnya pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi yang terus meningkat menuntut guru menggunakan teknologi selama masa pandemic covid-19 (Agustian & Salsabila, 2021; Purnasari & Sadewo, 2020), untuk meningkatkan keterampilan pengajaran sesuai perkembangan dan tuntutan zaman (Lestari, 2015; Mardhiyah et al., 2021), meningkatkan kompetensi dalam inovasi pembelajaran (Susanto, 2021), dan sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (Cahyanto et al., 2021; Gunawan & Amaludin, 2021; Hafidzar & Woro, 2020), agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Agustian & Salsabila, 2021; Nugroho et al., 2020; Purnasari & Sadewo, 2020; Tian et al., 2021). Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, membantu memvisualisasikan secara konkret dan memahami konsep, serta mendorong bahasa lisan (Antasari, 2017; Asyhari et al., 2015). Sehingga pemilihan media yang tepat dapat menentukan keberhasilan pembelajaran sebagai perantara yang menjembatani informasi (materi pembelajaran) dari berbagai sumber belajar (Agustian & Salsabila, 2021; Fatqurhohman, 2021a; Susanto, 2021).

Di Era Digital, *Gadget* merupakan sarana dalam pemanfaatan penggunaan teknologi di masa pandemi yang memiliki kontribusi besar selama pembelajaran daring yang dilakukan tanpa adanya kegiatan tatap muka secara langsung antar pendidik dan peserta didik (Gunawan & Amaludin, 2021). Aplikasi pembelajaran daring dapat meliputi *WhatsApp*, *Zoom Meeting*, *Telegram*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Quiepper School*, *Ruang Guru*, dan aplikasi lainnya (Asmuni, 2020; Jamila et al., 2021; Kharizmi, 2015). Pemilihan aplikasi ini menyesuaikan kebutuhan yang secara terintegrasi saling mendukung. Oleh karena itu, para pendidik perlu diberikan pelatihan mengenai pengembangan pembelajaran berbasis online dengan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik, bahkan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang diuraikan, maka kegiatan pengabdian ini memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis online kepada para pendidik di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember. Adanya pelatihan ini para pendidik di sekolah mitra dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman serta keterampilan dalam memanfaatkan media teknologi berbasis online sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu juga para pendidik didorong untuk mengasah keterampilannya dalam mendesaian dan merancang media pembelajaran berbasis online yang sesuai dengan mata pelajarannya

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan pada hari Sabtu, 09 April 2022 pukul 08.00 – selesai di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember yang beralamatkan di Dusun Krajan Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Kegiatan ini mengikutsertakan seluruh dewan guru (pendidik) sebanyak 10 orang dan beberapa guru di sekolah lain.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *participant-centered*. Metode ini dapat memberikan pengalaman individu secara langsung untuk direfleksikan ke dalam gagasan atau pengetahuan-pengetahuan yang diperolehnya (Fatqurhohman, 2021b), yangmana aktivitas kegiatan ini dilakukan melalui observasi, diskusi, dan brainstorming (Lisawita et al., 2021). Adapun kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini meliputi beberapa tahapan kegiatan yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi.

Hasil Kegiatan

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirangkai melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan di lokasi mitra, diantaranya sebagai berikut:

Tahap Observasi dan Perencanaan

Kegiatan di tahap ini bertujuan untuk mengetahui profil dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi di sekolah mitra yaitu Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 19 Maret 2022, pukul 08.00 – 11.00 WIB. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu (1) survei di lokasi mitra, (2) mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru (pendidik) serta peserta didik di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember, (3) menawarkan solusi permasalahan melalui kegiatan pelatihan dan implementasi, (4) meminta izin melakukan kegiatan, (5) mendiskusikan sarana dan prasarana terkait pelaksanaan kegiatan. Selain itu, pelaksanaan kegiatan juga mempersiapkan beberapa fasilitas lain seperti banner/spanduk/poster, laptop, dan bahan-bahan terkait materi pelatihan.



Gambar 1. Tahap Observasi dan Perencanaan

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan di tahap pelaksanaan ini diantaranya mengundang para guru sekolah mitra, pemberian materi dan simulasi terkait kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 09 April 2022 pukul 08.00 – selesai di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember.

Adapun kegiatan pada pelaksanaan pelatihan ini, meliputi beberapa pemaparan materi diantaranya sebagai berikut:

a) Aspek-aspek pembelajaran di abad 21

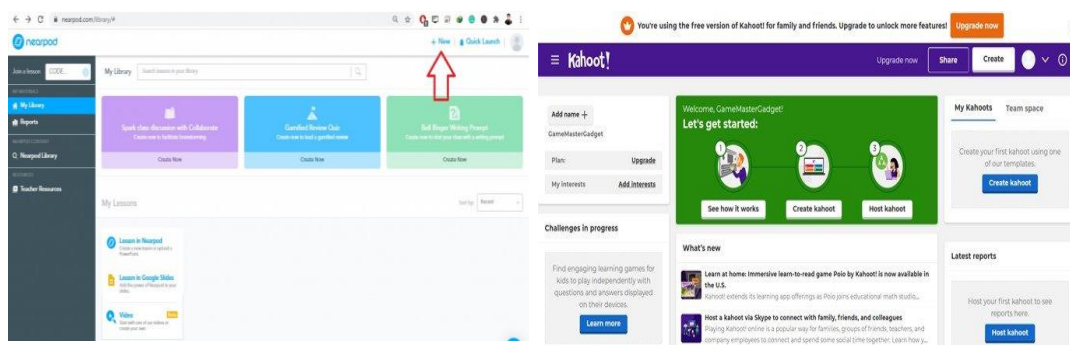
Penyampaian materi pada kegiatan ini terkait kerangka pembelajaran di abad 21 dengan menjelaskan aspek-aspek dalam pembelajaran abad 21. Pembelajaran ini berfokus pada penekanan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi. Pemateri menyampaikan juga bahwa target pada pembelajaran ketrampilan yang diharapkan adalah penguasaan teknologi informasi komunikasi yang menjadikan pembelajaran berbasis digital/online.



Gambar 2. Pelaksanaan Materi 1

b) Pembelajaran Berbasis Digital/Online

Pada materi kedua, pemateri membahas terkait pembelajaran yang berbasis online dengan memberikan beberapa contoh jenis media pembelajaran online dan penggunaan dalam pembelajaran.



Setelah pemateri memberikan penjelasan mengenai contoh jenis media pembelajaran online dan simulasi penggunaannya, peserta diberikan kesempatan sesi tanya jawab dan selanjutnya diberikan waktu untuk mempraktikkan langkah-langkah dalam membuat media tersebut. Para peserta sangat antusias dalam mencoba setiap langkah-langkah, meskipun ada beberapa peserta yang harus didampingi karena baru mencoba program tersebut.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini, peserta diberikan kesempatan mempraktikkan secara mandiri sesuai pengalaman mengajar di kelas dengan membuat rancangan media pembelajaran yang telah di sampaikan pemateri. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan pengalaman, pemahaman dan wawasan peserta dalam mengajar ke bentuk pembelajaran online selama kegiatan pelatihan. Sehingga kegiatan ini dapat bermanfaat memberikan motivasi dan kreativitas para peserta berinovasi dalam pembelajaran yang dilakukan di kelasnya.

Hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan pelatihan pembelajaran yang telah dilakukan bagi para guru di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember yang dibuktikan dengan antusias dan kreativitas peserta dari hasil media yang dibuat. Selain itu, para peserta tidak sekedar mengenal berbagai platform media pembelajaran online melainkan mampu menggunakannya untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pendidik di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember terkait penggunaan media pembelajaran berbasis online. Kegiatan pengabdian masyarakat ini terbagi dalam dua sesi materi, yaitu pemaparan materi mengenai aspek-aspek pembelajaran abad 21 dan pembelajaran berbasis digital/online. Pada kegiatan evaluasi, peserta kegiatan diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pembauatan media pembelajaran berbasis online sesuai pengalaman peserta selama belajar mengajar di kelas.

Adanya pelatihan ini para pendidik di sekolah mitra dapat memanfaatkan media teknologi berbasis online sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu juga para pendidik didorong untuk mengasah keterampilannya dalam mendesain dan merancang media pembelajaran berbasis online yang sesuai dengan mata pelajarannya. Menurut (Fatqurhohman, 2021a) bahwa peningkatan wawasan dalam teknologi pembelajaran dapat menunjukkan kompetensi pedagogik. Hal ini sejalan pendapat (Purnasari & Sadewo, 2020) bahwa kompetensi pedagogik juga meliputi penguasaan strategi ajar, media ajar, metode ataupun model yang dapat di implementasikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peranan teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah penting sebagai sarana pendukung wawasan pendidik maupun peserta didik.

Menurut (Agustian & Salsabila, 2021) bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam pengelolaan pembelajaran, serta memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif untuk membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami, dan (Gunawan & Amaludin, 2021) juga mengungkapkan keberhasilan pelaksanaan penggunaan pembelajaran berbasis online jika merasa termotivasi dan konsisten mengikuti setiap sesi kegiatan yang lebih efektif dan inovatif. Guru sebagai pendidik diwajibkan mampu merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, di mana kemampuan tersebut tergolong dalam kompetensi pedagogik guru.

Diskusi yang terjadi selama kegiatan cukup berkembang dengan baik, materi yang didiskusikan tidak hanya materi yang disampaikan, tetapi meluas materi lain yang terkait seperti pertanyaan peserta yang menanyakan tentang cara penggunaan berbagai media pembelajaran online lainnya. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pelatihan ini dapat memberikan motivasi dan peningkatan pengetahuan serta pemahaman peserta tentang pentingnya media dan cara mengembangkan ide-ide dalam pembelajaran. Menurut

(Fatqurhohman, 2021a; Kusmiyati et al., 2019) bahwa keterampilan dalam membuat media pembelajaran terutama berbasis teknologi dapat menunjukkan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan berbagai kompetensi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dituntut untuk belajar mandiri, karena kemandirian belajar peserta didik menjadi kunci suksesnya pembelajaran berbasis online (Dhawan, 2020; Hafidzar & Woro, 2020; Sanoto & Paseleng, 2021; Setiyaningsih et al., 2022).

Pada pelaksanaannya, pembelajaran berbasis *online* tidak lepas juga dari adanya peran orang tua dalam mengawal proses belajar di rumah, mengingat teknologi semakin berkembang (Cahyanto et al., 2021; Tian et al., 2021). Jika teknologi digunakan dengan baik maka menghasilkan nilai yang positif, dan sebaliknya. Sehingga peran orang tua dalam membatasi penggunaan teknologi yang semakin maju dan berkembang sangat diperlukan (Rusdiyanto, 2021; Sanoto & Paseleng, 2021).

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan dan hasil evaluasi yang sudah dipaparkan bahwa kegiatan ini memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru-guru Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember dalam memahami bentuk/jenis media yang sesuai dengan proses belajar yang dilakukan, sehingga wawasan dan pengetahuan yang dimiliki sebagai dasar untuk menumbuhkan kreatifitas dan motivasi guru dalam mengembangkan ide-idenya dalam merancang dan mendesain media pembelajaran dikelas terutama yang berbasis online. Kegiatan pelatihan yang serupa sangatlah perlu dilakukan kembali, agar pemahaman guru dalam pengembangan media pembelajaran tidak sebatas materi tertentu akan tetapi secara masif dapat dilakukan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember dan Sekolah Mitra Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember yang membantu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Antasari, I. W. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pembiasaan di MI Muhammadiyah Gandatapa. *LIBRIA*, 9(1), 17–26.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Asyhari, A., & Hartati, R. (2015). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179–191. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>
- Cahyanto, B., Maghfirah, M., & Hamidah, N. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 32. <https://doi.org/10.30736/atl.v5i1.508>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Fatqurhohman, F. (2021a). Characteristics of Students In Resolving Word Problems Based on Gender. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.37303/jelmar.v2i1.42>
- Fatqurhohman, F. (2021b). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Pada Guru SDN Sumberbulus 01 Kecamatan Ledokombo Jember. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 101–108. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5856>
- Fatqurhohman, F., & Susetyo, A. M. (2022). Transisi Representasi Simbolik-Pictorial dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Transition of Symbolic-Pictorial Representation in Solving Mathematics Problems. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(April), 22–29.
- Gunawan, Y. I. ., & Amaludin, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Madaniyah*, 11(2), 133-150. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/195>
- Hafidzar, N. I., & Woro, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Terhadap Perkembangan Anak Di Sekolah Dasar. *Http://Proceeding.Unnes.Ac.Id, implementasi Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Terhadap Perkembangan Anak Di Sekolah Dasar*, 7. <http://proceeding.unnes.ac.id>
- Jamila., Ahdar., & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *L Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *JUPENDAS*, II(2), 11–21. [file:///D:/jurnal skripsi/literasi 2019 \(jurnal\) \(2\).pdf](file:///D:/jurnal%20skripsi/literasi%202019%20(jurnal)%20(2).pdf)
- Kusmiyati., Kadar, S., & Purnomo, B. (2019). Pelatihan Pembuatan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Guru Di Ppt Nur Insani Surabaya. *Journal Community Development and Society*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.25139/cds.v1i2.1810>
- Lestari, S. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemanfaatan Tik Oleh Guru. *Jurnal Kwangsan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.29>
- Lisnawita, L., Taslim, T., & Musfawati, M. (2021). Pengenalan Computational Thinking Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 928–932. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i4.4238>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 187–193.
- Nugroho, F. A., Oktavia, P., Agustian, B., Frindo, M. M., & Arafat, Y. (2020). Implementasi Dan Sosialisasi Penggunaan Google Classroom Untuk Media Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Pada SMK. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 86–92.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai

- Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Rusdiyanto. (2021). Peran Keluarga dalam Membentuk Kepribadian Muslim Pada Anak. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 06(02), 133–147.
- Saguni, F. (2019). Penerapan Teori Konstruktivis Dalam Pembelajaran. *Paedagogia*, 8(2), 19–32.
https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Sanoto, H., & Paseleng, M. C. (2021). Implementasi Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19: Tantangan dan Peluang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 283–288.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/issue/view/286>
- Setiyaningsih, D., Astriani, L., Bahfen, M., Soviana, W., & Al Ghani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan E-Learning Berbasis Moodle Pada Guru Sekolah Dasar Islam Harapan Ibu Pondok Pinang. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 179–184.
<https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1618>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(5), 2–3.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Tian, M., Kusmindari, C. D., Hardini, S., & Indriani, P. (2021). Ruang Belajar Online Sebagai Implementasi Pembelajaran Daring Pada Murid Sekolah Dasar Muhammadiyah 22 Meranjat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 1(1), 43–56.
<https://doi.org/10.33557/pengabdian.v1i1.1341>