

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT

Ayu Tsurayya^{1*}, Restu Anjarwati², Rizkia Suaciati³

¹Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

²Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

ayu.tsurayya@uhamka.ac.id, restuanjarwati@uhamka.ac.id, rizkia_suciati@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Wabah pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) atau SARS-Cov-2 telah mengganggu dan mengubah kegiatan dalam bersosialisasi, bekerja, dan belajar. Daring menjadi metode yang digunakan oleh guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta untuk memastikan proses pembelajaran terlaksana saat pandemi. Namun pada pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan yang timbul, guru kurang memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat digital sehingga materi ajar belum didesain secara interaktif dan menarik. Hal ini menjadi polemik untuk dapat dicarikan solusinya. Pembuatan materi ajar elektronik dapat menjadi pendukung pembelajaran saat pandemi. Materi ajar harus dibuat secara interaktif bahkan menarik untuk menggantikan beberapa sesi pembelajaran daring secara *vicon*. Untuk itu pelatihan dan pendampingan pembuatan materi ajar interaktif ini perlu dilakukan pada guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Pelatihan ini telah dilakukan secara luring, tim pengabdian kepada masyarakat mendampingi langsung di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta yang diikuti oleh 15 peserta. Luaran yang telah dihasilkan adalah bagi peserta yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait penggunaan fitur-fitur pada Classpoint by Inknoe. Selain itu luaran lain yang dapat dinikmati oleh peserta, tim pengusul dan masyarakat luas adalah terciptanya video ajar (tutorial pembuatan materi ajar dan soal interaktif menggunakan ClassPoint) beserta hardcopy modul (panduan pembuatan materi ajar dan soal interaktif menggunakan ClassPoint).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kuis Interaktif, ClassPoint*

Abstract: The outbreak of the Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) or SARS-Cov-2 pandemic has disrupted and changed activities in socializing, working, and studying. Online is the method used by SMP Muhammadiyah 4 Jakarta teachers to ensure the learning process is carried out during the pandemic. However, in practice there are several obstacles that arise, teachers lack the ability to use digital devices so that teaching materials have not been designed interactively and attractively. This has become a polemic to find a solution. The creation of electronic teaching materials can support learning during a pandemic. Teaching materials must be made interactively and even interesting to replace some online learning sessions *vicon*. For this reason, training and assistance in making interactive teaching materials needs to be carried out for teachers of SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. This training has been carried out offline, the community service team assisted directly at SMP Muhammadiyah 4 Jakarta, which was attended by 15 participants. The outputs that have been produced are for participants, namely increasing participants' understanding and skills regarding the use of features in Classpoint by Inknoe. In addition, other outcomes that can be enjoyed by participants, the proposing team and the wider community are the creation of teaching videos (tutorials for making teaching materials and interactive questions using ClassPoint) along with hardcopy modules (guidelines for making teaching materials and interactive questions using ClassPoint).

Keywords: *Learning Media, Interactive Quiz, ClassPoint*

**Article History:**

Received: DD-MM-20XX

Revised : DD-MM-20XX

Accepted: DD-MM-20XX

Online : DD-MM-20XX



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Wabah pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) atau SARS-Cov-2 telah mengganggu dan mengubah kegiatan dalam bersosialisasi, bekerja, dan belajar. Sejak pandemi dimulai, banyak aktivitas manusia telah dialihkan secara online. Efek mendalam dari pandemi terutama dirasakan dalam Pendidikan (Santaria, 2020). Untuk Pendidikan, pandemi adalah tantangan, dan peluang. Sekolah ditutup untuk mengurangi penyebaran Covid-19, kondisi ini telah merubah model pembelajaran tradisional dan mempercepat perpindahan kegiatan belajar mengajar secara online (John et al., 2021). Sebagian besar institusi Pendidikan harus mempertimbangkan kembali cara pembelajaran dan penilaian. Mengenai pembelajaran, transisi yang tiba-tiba ini telah menyebabkan beban kerja yang meningkat secara signifikan bagi guru karena mereka bekerja tidak hanya memindahkan konten dan materi pengajaran ke dalam ruang online, tetapi juga harus mahir dalam mengoperasikan perangkat lunak yang diperlukan. Demikian juga, siswa menghadapi kesulitan dan tantangan untuk beradaptasi dengan perubahan pembelajaran online secara tiba-tiba.

Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai peranan utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar secara online. Tampilan dan wujud TIK yang berkembang saat ini sudah digital yang bersifat aktif, dan interaktif (Hardi, 2020). Materi pembelajaran yang sulit dideskripsikan menjadi mudah dengan animasi-animasi yang menarik, dan mempermudah simulasi proses yang rumit (Hartono et al., 2018). Media pembelajaran multimedia mampu menunjang proses pembelajaran di sekolah, karena materi dapat disajikan lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah menyerap dan memahami materi yang disampaikan.

Perkembangan teknologi mendorong generasi digital native juga berkembang. Digital native adalah sebutan untuk orang-orang yang lahir dan tumbuh di era digital. Sehingga, mereka sudah berinteraksi dengan teknologi sejak usia dini dan sangat mahir menggunakannya (Juliane et al., 2017). Para digital native sangat *up-to-date* dan akrab dengan berbagai istilah dunia digital. Karena mereka berkembang di era digital, mereka tumbuh dewasa tak lepas dari teknologi. Namun, ternyata perubahan yang mereka bawa tidak bisa diterima oleh semua kalangan, terutama mereka

yang kurang akrab dengan teknologi sebelumnya. Tidak semua generasi terbiasa menggunakan teknologi, khususnya generasi yang lebih tua dan sudah lama mulai bekerja. Generasi yang lebih tua ini disebut sebagai imigran digital, mereka tidak mengenal teknologi sejak usia dini dan baru mulai menggunakannya ketika beranjak dewasa (Mariasi et al., 2022). Selama mereka tumbuh, semua pekerjaan masih dilakukan secara manual. Konflik muncul karena digital native dan digital immigrant memiliki pandangan yang berbeda dalam menangani sebuah masalah di lingkungan kerja (Nurhadryani et al., 2017). Digital native cenderung lebih mengandalkan teknologi dan berfokus menghasilkan output yang maksimal dengan mudah dan efisien. Sementara itu, imigran digital masih terbiasa melakukan segalanya secara manual dan mengedepankan kerja keras.

Masih ada *baby boomers* dan generasi X atau dikenal juga dengan istilah *digital immigrant* yang berprofesi sebagai guru (Tayo et al., 2021). Guru yang termasuk dalam digital immigrant tentunya mengalami keterbatasan dalam memahami teknologi. Generasi Digital Immigrant sebagai pengajar kurang beradaptasi dengan pola pembelajaran yang dituntut dalam pembelajaran abad 21 (Fernandes et al., 2021). Hal ini menimbulkan konflik karena para guru ini mungkin agak sulit menyampaikan ilmunya kepada para peserta didik yang merupakan digital native. Bagi para peserta didik, teknologi adalah sesuatu yang memudahkan pekerjaan dan membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Sementara itu, bagi para guru, teknologi adalah hal yang rumit untuk dipelajari dan justru menyusahkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Namun apapun kendala yang ada, teknologi tetap menjadi tantangan untuk para guru. Oleh karena itu, sangat penting sekali bagi para guru untuk bisa mengerti dan menggunakan perangkat teknologi digital untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk para siswanya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah ClassPoint.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMP Muhammadiyah 4 Jakarta bahwa guru yang termasuk generasi digital Immigrant cenderung belum dapat memvariasikan media pembelajaran saat aktivitas kegiatan belajar mengajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kuis interaktif berbasis ClassPoint. Keberadaan Classpoint sebagai pelengkap tampilan PowerPoint yang lebih interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keahliannya dalam memancing siswa untuk aktif bertanya dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Salam & Junaidi, 2022). Menurut Putri&Ardi (2021), melalui penelitian mereka dikemukakan bahwa adanya peran dari multimedia yang interaktif terhadap proses pembelajaran sains yaitu dapat menarik minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam

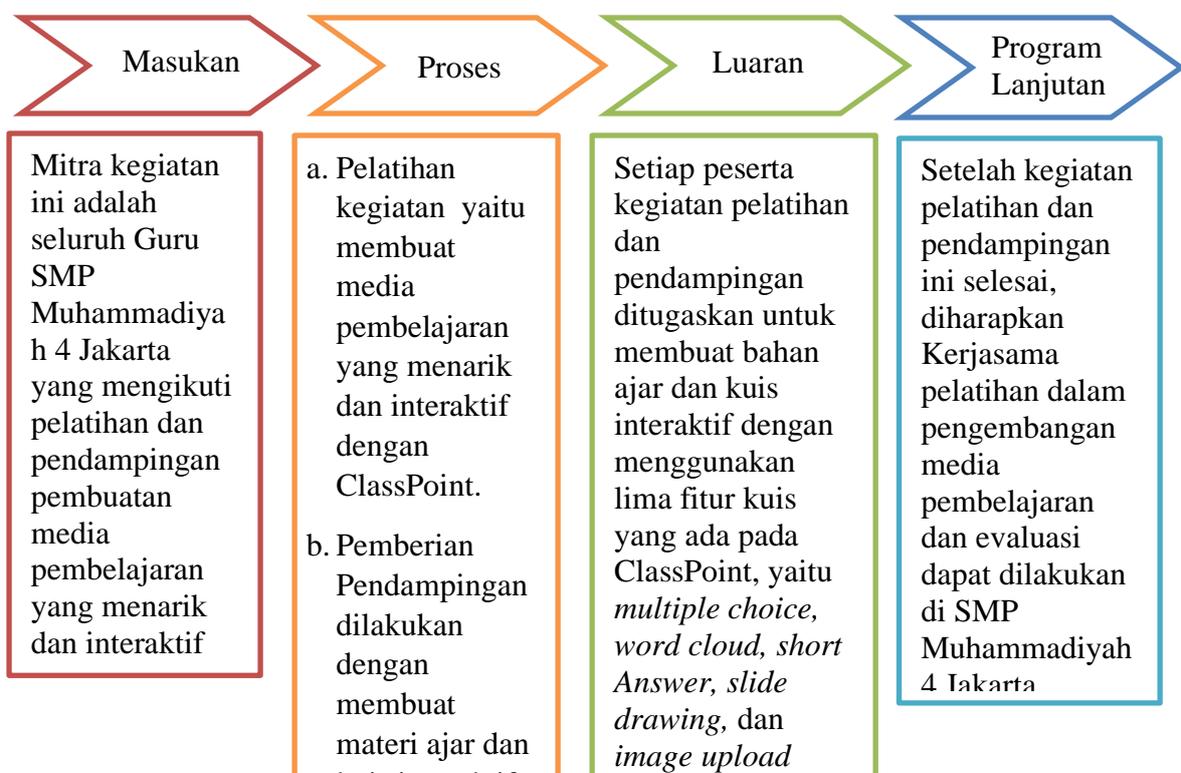
proses untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya. Dengan demikian, kemajuan teknologi memberikan tantangan bagi guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan Karim *et al.* (2022) menerangkan bahwa guru-guru yang dilatih dengan metode demonstrasi dari aplikasi Classpoint dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga harapannya siswa dapat memahami pelajaran dengan baik dan suasana kelas menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, Adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk melatih guru-guru SMP 4 Muhammadiyah Jakarta dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint.

B. METODE PELAKSANAAN

Terkait beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Tim kami yang terdiri dari 3 dosen bersama dua orang mahasiswa memberikan solusi berupa pelayanan jasa, yaitu dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint bagi guru-guru di SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Dalam kegiatan ini dosen selaku fasilitator terhadap pemberian materi pelatihan dan pendampingan, sedangkan mahasiswa dilibatkan langsung dalam mengisi acara dan membantu peserta dalam mengoperasikan ClassPoint. Kegiatan telah dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2022 dengan melibatkan 15 orang guru. Pelatihan ini dilaksanakan secara luring untuk memudahkan komunikasi dan kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peserta dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif. Selain itu peserta juga diberikan kesempatan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif. Rancangan kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut.

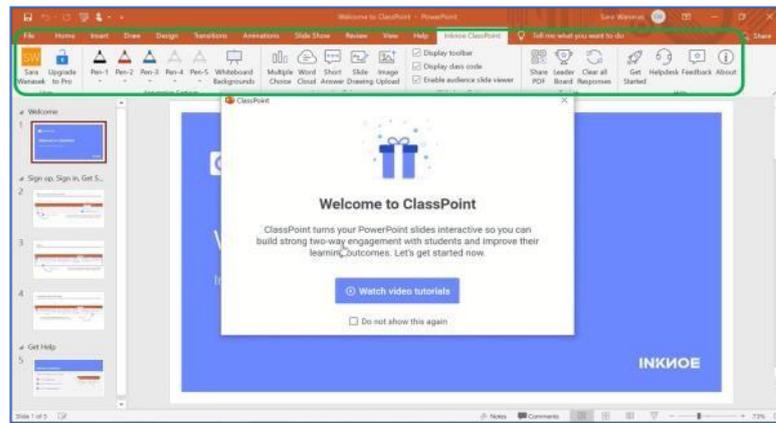


Gambar 1. Rancangan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan ClassPoint pada SMP Muhammadiyah 4 Jakarta dengan peserta pelatihan adalah guru di sekolah tersebut. Untuk tahap awal, dilakukan persiapan pelatihan mulai dari pemahaman para tim pendamping peserta terhadap aplikasi ClassPoint, penyusunan bahan ajar pelatihan, pembuatan jadwal kegiatan, sarana dan prasarana hingga pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan pada mitra pengabdian yaitu SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ClassPoint. ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung didalam PowerPoint, ClassPoint memungkinkan untuk menambahkan anotasi pada slide PowerPoint, menyiarkan mode slideshow pada PowerPoint, serta membuat pertanyaan interaktif untuk terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dari para siswa. Pada prinsipnya, Classpoint adalah sebuah perangkat yang terintegrasi dengan PowerPoint dilengkapi dengan fitur menarik yang berguna meningkatkan *engagement* antara siswa dengan materi yang diajarkan. Hasil penelitian dari Sundari *et al.* (2021) menerangkan bahwa penggunaan media presentasi Classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 81%. Senada dengan hasil kuesioner yang diberikan saat kegiatan pengabdian ini berlangsung, guru-guru yang dilatih pun menunjukkan sikap antusiasme sebesar 86,67 % dari 15 guru responden yang mengikuti kegiatan pelatihan ini.

ClassPoint dapat terintegrasi dengan platform konferensi video apapun seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom. Ini menambahkan interaksi presentasi online dan memastikan siswa terlibat secara virtual. Untuk menggunakan ClassPoint peserta pelatihan harus mendownload dan cek kompatibilitas yang dapat diakses melalui classpoint.io. Selanjutnya peserta melakukan instalasi dan mendaftar. Jika menu ClassPoint telah muncul di menu PowerPoint seperti di bawah ini, ClassPoint dapat langsung digunakan



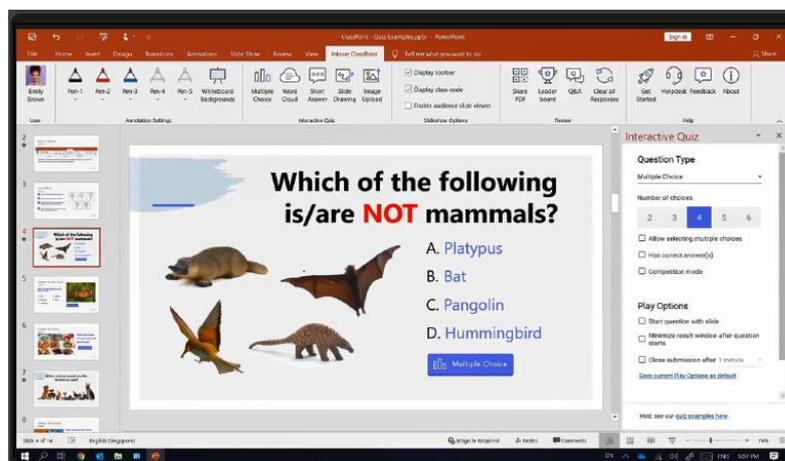
Gambar 2. Tampilan Menu ClassPoint pada PowerPoint

Dari 15 peserta yang mendaftar dan mengikuti kegiatan, terdapat 2 peserta yang mengalami kendala dalam spesifikasi sistem operasi dan windows office. Untuk dapat menggunakan ClassPoint laptop/PC harus dilengkapi oleh Windows 7/8/10 dan Microsoft Office 2013/2016/2019/365 (Setiawan, 2020). Meskipun demikian kegiatan tetap berjalan lancar dan dapat diselesaikan sesuai dengan rencana. Materi yang diberikan kepada peserta adalah pengenalan dan penggunaan ClassPoint. Peserta diberikan pengetahuan dan keterampilan bagaimana mengubah slide PowerPoint biasa menjadi kuis interaktif. Pada sesi ini peserta menyimak dan diberikan kesempatan untuk mencoba membuat kuis interaktif sesuai dengan materi yang disampaikan oleh nara sumber seperti pada gambar berikut



Gambar 3. Kegiatan peserta membuat kuis interaktif dengan ClassPoint

Ada tiga langkah yang harus dilakukan untuk membuat kuis interaktif, yaitu mendesain slide PowerPoint, menambahkan tombol pertanyaan interaktif, dan sesuaikan pertanyaan. Terdapat lima tombol pertanyaan interaktif yang dapat dipilih, yaitu *Multiple Choice*, *Word Cloud*, *Short Answer*, *Slide Drawing*, dan *Image Upload*.

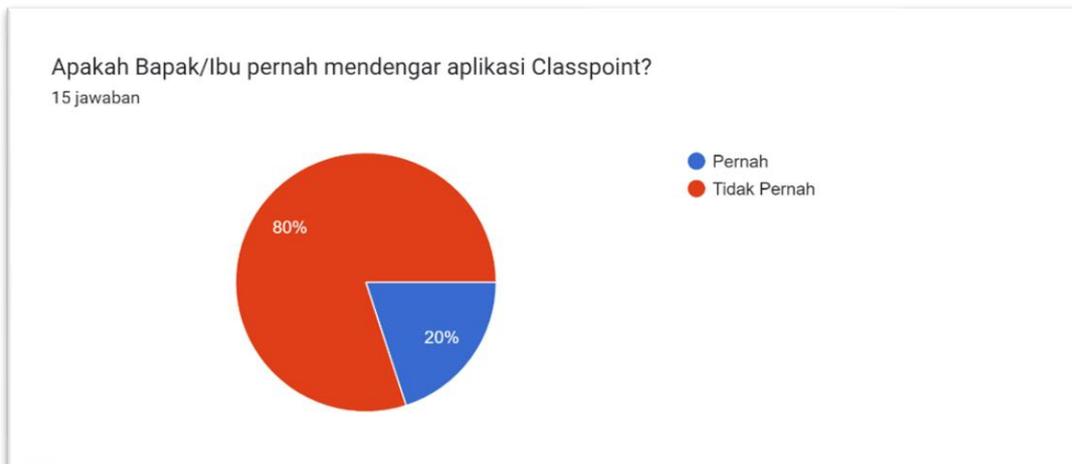


Gambar 4. Desain pertanyaan interaktif menggunakan *multiple choice*

Pada kegiatan ini peserta diberikan tugas bagaimana membuat pertanyaan interaktif menggunakan lima tombol pertanyaan interaktif sesuai dengan bidang studi yang diajarkan. Tersedianya Berbagai tools yang tersedia pada Classpoint mendukung berbagai aktivitas pembelajaran di kelas baik dalam proses maupun evaluasi pembelajaran sehingga Classpoint mempunyai fungsi tepat sebagai media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020), media pembelajaran harus berfungsi membawa kemudahan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik maupun guru, menghadirkan pengalaman yang lebih nyata, membuat peserta didik tertarik, dan mampu mengaktifkan semua indera peserta didik. Berbagai Fitur yang disediakan pada ClassPoint adalah *Annotation Settings, Interactive Quiz, Slideshow Options, Review, dan Help*. *Interactive Quiz* pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019). Dalam memulai pembelajaran interaktif, guru dapat memberikan kode kelas kepada setiap siswa yang akan bergabung ke kelas. Siswa tidak harus mendownload aplikasi, siswa cukup membuka classpoint.app dan bergabung menggunakan kode kelas yang terdapat pada PowerPoint. Proses kedatangan siswa kedalam kelas akan terlihat secara realtime. Sehingga guru dapat mengecek daftar hadir siswanya secara langsung.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim kami membuat kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan pe:atihan dan pendampingan kepada para peserta. Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan. Dari hasil kuesioner pada Gambar 5 yang telah dibagikan, 33,3% peserta yang hadir belum pernah menggunakan aplikasi pembuatan materi ajar dan soal interaktif yang bersifat asinkronus. Dari data ini menginformasikan masih ada guru yang belum pernah membuat materi ajar atau soal interaktif, meskipun dengan persentase yang tidak besar. 80% peserta belum pernah mendengar aplikasi

ClassPoint. Dari hasil wawancara, umumnya peserta pelatihan hanya menggunakan beberapa aplikasi saja, seperti, whatsapp, youtube, google, dan zoom. Sehingga peserta belum mengetahui fitur-fitur pada ClassPoint sebesar 100%, padahal peserta sangat membutuhkan pelatihan pembuatan media yang menarik dan interkatif yang dapt digunakan pada pembelajaran sinkronus maupun asinkronus.

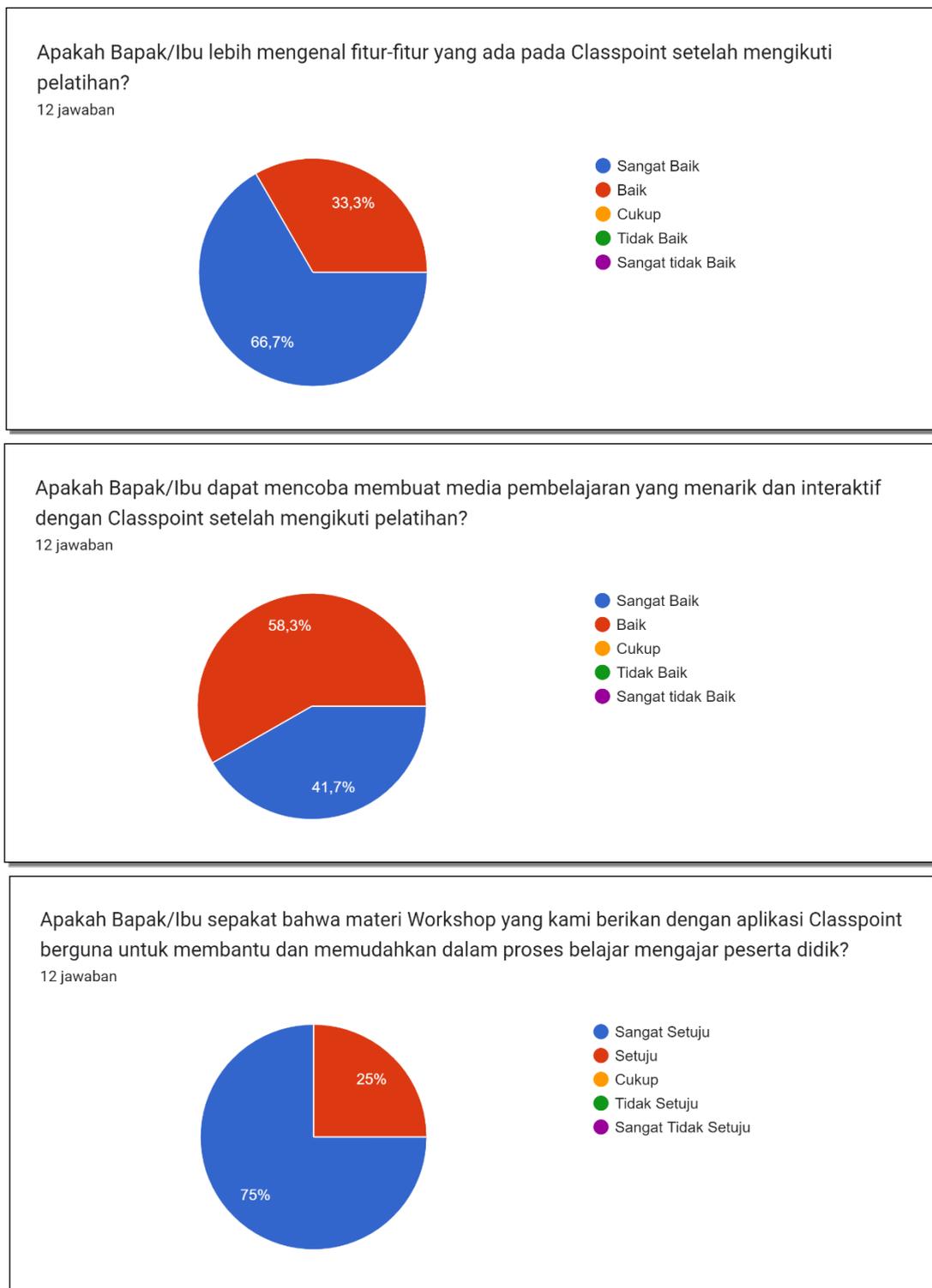




Gambar 5. Hasil Kuesioner Sebelum Kegiatan

Dari hasil kuesioner setelah pelatihan dan pendampingan yang diikuti oleh guru-guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta, 66,7% peserta dapat memahami dengan sangat baik materi workshop dan fitur-fitur ClassPoint yang kami sampaikan. 58,3 % bapak/ibu dapat mencoba membuat media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang menarik dan interaktif yang ada pada ClassPoint dengan sangat baik, dan 41,7% baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 75% peserta sangat setuju dan 25% setuju bahwa workshop yang kami berikan berguna untuk membantu dan memudahkan dalam proses mengajar kepada peserta didik.



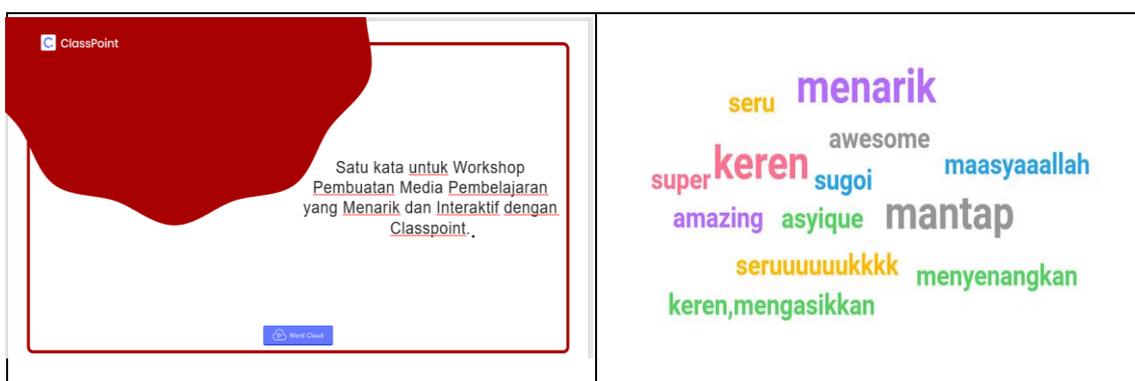


Gambar 6. Hasil Kuesioner sesudah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan secara umum yaitu kegiatan ini memberikan edukasi, dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan

wawasan dalam pembuatan materi ajar dan soal interaktif kepada jajarannya guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Secara khusus, kegiatan ini menitikberatkan pada pelatihan *skill* dalam pembuatan materi ajar yang menarik sehingga mampu menjawab segala permasalahan tentang pembelajaran *online* yang selama pandemi ini menjadi hambatan terbesar bagi para guru SMP Muhammadiyah 4 Jakarta. Ketercapaian tujuan dari pengabdian masyarakat ini dapat ditunjukkan dengan keterlibatan langsung serta keberhasilan peserta dalam praktek membuat materi ajar dan soal interaktif secara langsung menggunakan ClassPoint dari awal hingga akhir proses. Indikator ketercapaian tujuan lainnya dapat dilihat dari antusiasme peserta yang mengikuti dari kegiatan pemaparan materi serta proses praktek lapangan yang berjalan dengan baik. Waktu pelaksanaan dalam kegiatan ini juga sudah sangat efektif dan efisien terlihat dari respon yang baik oleh semua pihak.



Gambar 6. Respon Peserta Setelah Kegiatan Workshop

Saran dari kegiatan ini adalah diperlukan kegiatan lanjutan dengan durasi yang lebih lama, karena fitur-fitur yang ada pada ClassPoint dapat dieksplorasi lebih dalam lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan ClassPoint ini atas dukungan dana dari LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dan dukungan administratif serta sarana dan prasarana kegiatan oleh SMP Muhammadiyah 4 Jakarta.

DAFTAR RUJUKAN

- Centaury, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133.
<https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Fernandes, R., Ananda, A., Montessori, M., Firman, F., Putra, E. V., Naldi, H., & Fitriani, E. (2021). Adaptasi Dosen Digital Immigrant Terhadap

- Pelaksanaan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 8(1), 59.
<https://doi.org/10.24036/scs.v8i1.298>
- Hardi, F. A. (2020). Pelatihan Media Berbasis IT Pembelajaran HOTS MGMP Guru MA. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 149–156.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>
- John, D., Bazelais, P., Doleck, T., & College, J. A. (2021). Computers in Human Behavior Reports Transition to online learning during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100130. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100130>
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital Teaching Learning for Digital Native ; Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29–35. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/viewFile/4273/2623>
- Karim, A. ., Agarina, M., Hasibuan, M. ., & Fauzi, M. (2022). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ClassPoint bagi Guru di Propinsi Lampung*. 2(3), 4399–4406.
- Mariasi, M., Malawat, H., & Lakukene, D. L. (2022). Upaya Pendidik sebagai Generasi Digital Native dan Digital Immigrants di Masa Pandemi Covid-19. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1726–1729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.636>
- Nurhadryani, Y., Hutomo, Y. S., Kurnia, A., Anisa, R., Dean, D., & Ramadhan, A. (2017). Karakteristik Digital Native Dan Digital Immigrant Masyarakat Bogor Menuju E-Government. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, November*, 138.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Salam, N., & Junaidi, J. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif guna Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik*. 1, 189–197.
- Santaria, R. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan*. 3(2), 289–295.
- Setiawan, I. (2020). *Media Pembelajaran Yang Menarik Dan Interaktif Di Masa Pandemi Covid 19*.
- Sundari, D. ., Iskandar, & Muhlis. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*. 3(July), 1–23.
- Tayo, Y., Nursanti, S., & Utamidewi, W. (2021). Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru Digital Immigrant. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 16(2), 155–164. <https://doi.org/10.47441/jkp.v16i2.161>

