



**Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
Di SDN Tamberu 1 Pamekasan**

*Assistance In Making Technology-Based Learning Media
At SDN Tamberu 1 Pamekasan*

**Laili Amalia¹, Devie Reztia Anjarani², Harfin Lanya³, Arif Rahman Hakim⁴,
Ismail Ismail⁵**

¹ Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Madura, Pamekasan

² Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Madura, Pamekasan

^{3,4,5} Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Madura, Pamekasan

Korespondensi penulis : lanya_math@unira.ac.id

Article History:

Received: 30 Agustus 2023

Revised: 15 September 2023

Accepted: 26 Oktober 2023

Keywords: *Learning media,
elementary school*

Abstract: *Learning media can stimulate students to remember what they have learned. Currently, technology sophistication delivers information and knowledge quickly. This has a big impact on educational progress. However, based on observations and interviews with the Principal of SDN Tamberu 1, information was obtained that most teachers were unable to use technology wisely even though the school had 6 laptop units, wifi to support the learning process. Technology is only limited on telephone, WhatsApp, or other applications such as TikTok. The partner problems is the lack of teacher competence and the use of technology-based learning media. The aim of this service is to provide solutions and assistance in creating technology-based media, especially at SDN Tamberu 1 Pamekasan. The targeted output are (1) An increasing in partners' knowledge about technology-based media (2) Implementation of technology media in learning (3) articles in accredited national journals and electronic media, (4) videos in electronic media*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang peserta didik dalam mengingat apa yang sudah dipelajari. Saat ini, kecanggihan teknologi mengantar informasi serta pengetahuan dengan sangat cepat. Kondisi ini berdampak besar terhadap kemajuan pendidikan. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara dengan Kepala SDN Tamberu 1, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru tidak dapat menggunakan teknologi dengan bijak padahal sekolah memiliki 6 laptop dan wifi untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Teknologi yang dikenal sebatas telepon, sms, whatsapp, atau aplikasi tiktok, dan belanja online. Secara umum, permasalahan mitra adalah kurangnya kompetensi guru dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan solusi pada mitra dan melakukan pendampingan dalam pembuatan media berbasis teknologi khususnya di SDN Tamberu 1 Pamekasan. Secara umum, Luaran yang ditargetkan adalah (1) ada peningkatan pengetahuan mitra tentang media berbasis teknologi (2) Implementasi media teknologi dalam pembelajaran (3) artikel di jurnal nasional terakreditasi dan media elektronik, (4) Video di media elektronik.

Kata Kunci: media pembelajaran, berbasis teknologi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus berevolusi meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan zamannya. Sistem teknologi dan komunikasi memberikan jangkauan luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebaran informasi ke berbagai penjuru dunia. Teknologi dan komunikasi saat ini sangat dibutuhkan khususnya dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan (Agustina & Rusmana, 2019; Aini, 2019; Syamsuddin et al., 2020). Perkembangan teknologi saat ini juga mengacu pada perkembangan media pembelajaran.

Secara umum, media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima (Afandi, 2017; Arif et al., 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat menimbulkan sikap positif terhadap belajar mengajar, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan penjelasan guru secara lisan. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa laptop, internet, handphone, flasdisk, CD room, quizizz, kahoot, cocker, dll.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala SDN Tamberu 1 Pamekasan, diperoleh informasi bahwa sekolah telah berusaha semaksimal mungkin memfasilitasi proses pembelajaran sesuai dengan zamannya yaitu salah satunya dengan cara pengadaan Roombook. Hingga saat ini, terdapat Roombook yang tersedia di sekolah sebanyak 6 unit. Sekolah juga memasang wifi untuk mempermudah para guru mengakses internet. Namun hingga saat ini, guru-guru belum mempergunakan fasilitas tersebut untuk mendukung pembelajaran secara maksimal. Sebagian besar guru SDN Tamberu 1 menggunakan wifi untuk kebutuhan berkomunikasi dan hiburan semata. Guru-guru menggunakan wifi untuk androidnya masing-masing.

Secara umum, permasalahan yang dihadapi mitra (SDN Tamberu 1 Pamekasan), adalah (1) kurangnya kompetensi guru untuk memanfaatkan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, dan (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga berpengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran.

Rencana pemecahan masalah yang dapat tim abdimas tawarkan adalah (1) memberikan pelatihan tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan di sekolah, (2) mendampingi guru untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi, dan (3) mendampingi guru untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dibuat di kelas.

Tujuan kegiatan pengabdian ini mengacu pada IKU perguruan tinggi, diantaranya; (1) dosen berkegiatan di luar kampus dengan memberikan pelatihan dan pendampingan dalam penyusunan media pembelajaran, (2) mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus dengan membantu kegiatan dosen di luar kampus, (3) hasil kerja dosen dapat digunakan di masyarakat, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dibuat dapat digunakan oleh masyarakat.

IPTEK yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN Tamberu Pamekasan adalah media berbasis AI. Media yang dimaksud adalah Cocker dan Quizizz. Cocker dan Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (Irwansyah & Izzati, 2021; Lanya et al., 2022). Kuis interaktif ini dibuat dengan bentuk multiple choice hingga 5 pilihan jawaban dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaannya untuk membuat siswa lebih tertarik mengerjakan kuis yang diberikan guru.

Adapun manfaat kegiatan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN Tamberu 1 antara lain (1) meningkatkan pengetahuan mitra tentang media berbasis teknologi, (2) mitra dapat mengimplementasikan hasil kegiatan pendampingan dalam pembelajaran, dan (3) membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan penerapan kuis interaktif di dalam pembelajaran.

METODE

Metode kegiatan dalam artikel ini adalah:

1. Identifikasi masalah

Tim Abdimas ke sekolah mitra pada tanggal 26 Agustus 2023 untuk mengidentifikasi masalah yaitu melakukan wawancara dengan Kepala SDN Tamberu 1, Bapak Mohammad Syawal, S.Pd. Pada kesempatan ini juga dilakukan aktivitas observasi kegiatan pembelajaran di kelas sehingga diketahui permasalahan yang dihadapi mitra saat ini.

2. Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi

Pelatihan ini dilaksanakan di ruang guru SDN Tamberu 1 Pamekasan pada tanggal 2 September 2023. Dihadiri oleh 18 peserta kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru, Agama, guru Bahasa Inggris, Guru Olahraga, guru seni, dan operator sekolah. Tim Abdimas FKIP Universitas Madura terdiri dari 3 orang dosen dan mahasiswa yang. Kegiatan dimulai dengan pembukaan dengan sambutan kepala SDN Tamberu 1 dan Ketua Tim pengabdian masyarakat.

Dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh Ibu Harfin Lanya, S.Pd. , M.Pd. Sedangkan dosen dan mahasiswa bertugas mendampingi peserta selama kegiatan pelatihan.

3. Pendampingan penyusunan dan penerapan media berbasis teknologi khususnya penyusunan kuis online menggunakan coker dan quiziz pada tanggal 30 September 2023. Kuis online ini diterapkan di kelas 1 dengan menggunakan fasilitas roombook yang dimiliki sekolah. Bapak Wildan selaku guru kelas 1 SDN Tamberu 1 Pamekasan menuntun siswanya untuk dapat mengerjakan kuis online yang diberikan sehingga semua siswa ikut mengalami bagaimana mengerjakan soal-soal pelajaran menggunakan media berbasis teknologi.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar ini memiliki serangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, Pada tanggal 26 Agustus 2023 Tim pengabdian melakukan observasi di SDN Tamberu 1 Pamekasan melalui wawancara Kepala Sekolah untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra dalam proses pembelajaran. Selanjutnya observasi dilanjutkan ke kelas-kelas melalui wawancara beberapa guru sebagai sampel. Tim mendokumentasikan hasil wawancara untuk menyusun strategi kegiatan pengabdian.

Selanjutnya Tim menyampaikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sekolah mitra dan berkoordinasi dengan kepala sekolah menentukan waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat yang sekiranya tidak mengganggu proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat disepakati dilaksanakan pada tanggal 2 September 2023 sampai dengan 30 September 2023 bertempat di ruang guru SDN Tamberu 1 Pamekasan.

Sebelum pelaksanaan kegiatan, Tim pengabdian masyarakat menyerahkan surat izin pengabdian kepada kepala SDN Tamberu 1 Pamekasan. Tim juga berbagi tugas untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian. Peran dan tugas tim pengabdian disesuaikan dengan bidang keahlian yang dimiliki oleh masing-masing tim pengabdian.

Laili Amalia, M.Pd. Sebagai ketua tim pengabdian, bertugas untuk (a) membuat perencanaan kegiatan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan, (b) melaksanakan rapat koordinasi terkait pelaksanaan kegiatan, (c) berkoordinasi dengan mitra untuk pelaksanaan kegiatan, (d)

melaporkan hasil kegiatan pengabdian serta menyusun luaran kegiatan

Devie Reztia Anjarani, M.Pd. Sebagai anggota tim 1, bertugas (a) membantu ketua pelaksana menyusun kegiatan, (b) membantu mendokumentasikan kegiatan, (c) membantu mendampingi peserta pelatihan dalam penyusunan media pembelajaran

Harfin Lanya, M.Pd. Sebagai anggota tim 2, bertugas (a) membantu ketua pelaksana menyusun kegiatan, (b) membantu mendokumentasikan kegiatan, (c) membantu menyusun laporan dan luaran kegiatan

Kegiatan PkM ini melibatkan 2 orang mahasiswa yaitu Arif Rahman Hakim dan Ismail. Adapun keterlibatan mahasiswa dalam pengabdian masyarakat merupakan upaya mahasiswa melakukan kegiatan di luar kampus. Kegiatan ini merupakan wujud pelaksanaan IKU no.2,3 dan 5, yaitu mahasiswa beraktivitas di luar kampus, dosen beraktivitas di luar kampus, dengan pengakuan konversi matakuliah sebanyak 2 sks.



Gambar 1. Pintu gerbang SDN Tamberu 1

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 2 September 2023 di ruang guru SDN Tamberu 1 Pamekasan. Bapak Mohamad Syawal, S.Pd selaku Kepala SDN Tamberu 1 menyambut positif kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dalam sambutannya, Beliau menyampaikan bahwa pendampingan yang diberikan sejalan dengan penerapan kurikulum merdeka. Guru harus *Up to date* dengan perkembangan pendidikan untuk mengatasi problematika pembelajaran siswa di masa modern ini demi kemajuan sekolah khususnya dan kemajuan pendidikan di Indonesia.

Sebanyak 19 peserta pelatihan menyimak pembukaan dan arahan kepala sekolah untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelatihan ini. Kepala sekolah berharap guru-guru dapat mengaplikasikan materi pelatihan nantinya di dalam kelas. Antusiasme peserta pelatihan ditunjukkan dengan kesiapan mereka membawa laptop dan kehadiran tepat waktu.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan pelatihan oleh Kepala SDN Tamberu 1

Ibu Harfin Lanya, S.Pd, M.Pd selaku pemateri dalam kegiatan ini memberikan motivasi penting kepada peserta mengasah kemampuan teknologi untuk mengimbangi kebutuhan siswa seiring perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi. Pemilihan media pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran berbasis teknologi atau ICT. Sebelum kegiatan pendampingan dimulai, seluruh peserta mengisi angket secara online yang telah dipersiapkan oleh Tim pengabdian masyarakat.

Tabel 1. Angket Responden

No.	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran?		
2.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan aplikasi berbasis AI dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah? Sebutkan!		
3.	Menurut Bapak/Ibu, seberapa penting penggunaan media dalam proses pembelajaran? Berikan penjelasan!		

DISKUSI

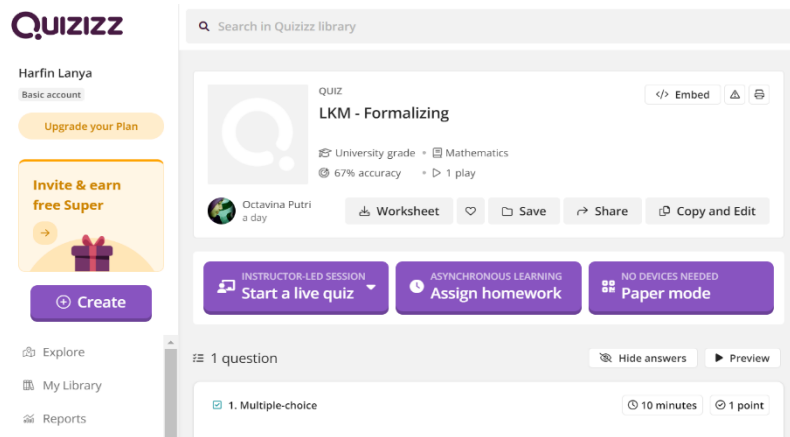
Dari hasil angket yang tersebut, diketahui sebanyak 19 peserta pelatihan sebagian menjawab pernah membuat media pembelajaran. Untuk penggunaan aplikasi berbasis AI, sebagian besar menjawab belum pernah membuat media aplikasi berbasis ICT dan sebagian besar peserta pelatihan berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memudahkan serta mendukung proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.



Gambar 3. Pemamaparan Materi oleh Ibu Harfin Lanya

Pemateri mengawali dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan kepada peserta pelatihan mengenai proses pembelajaran di kelas dan antusiasme anak terhadap pelajaran. Pemateri juga melakukan apersepsi mengenai media pembelajaran. Sebagian besar peserta belum familiar dengan aplikasi Quiziz. Pemateri melanjutkan memaparkan materi melalui *power point* mengenai pengertian media pembelajaran berbasis teknologi, macam-macam, tujuan, dan manfaat media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta menyimak dengan sangat baik apa yang disampaikan pemateri.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Quiziz. Aplikasi Quizizz yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, menyenangkan, serta mudah diakses serta terdapat banyak soal yang sudah siap dikerjakan. Hal ini memudahkan guru untuk memilih soal yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak membuang waktu guru untuk menyusun soal. Jika soal yang tersedia dirasa kurang, guru dapat menyusun soal sendiri dan mengunggahnya pada aplikasi Quiziz miliknya. Hal menarik dari aplikasi Quizizz terdapat penilaian (*skor*) serta peringkat sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian dan mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran di kelas. Guru tidak perlu lagi meluangkan banyak waktu untuk mengoreksi hasil kerja siswanya. Munculnya peringkat pada akhir penyelesaian tugas, juga memunculkan semangat dan motivasi siswa untuk mengerjakan soal-soal dengan baik dan benar.



Gambar 4. Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz

Setelah pemaparan materi, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung didampingi dosen dan mahasiswa. Peserta terlihat antusias mulai membuat akun *Quizizz* serta pertanyaan-pertanyaan yang diajukan ketika peserta mengalami kesulitan. Peserta pelatihan memilih soal-soal sesuai mata pelajaran yang diampu. Bahkan beberapa peserta mencoba berkolaborasi saling mengerjakan soal teman sebaya untuk membuktikan skor dan peringkat yang akan muncul.

Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memberikan pengetahuan secara langsung terhadap peserta dibantu oleh mahasiswa. Hal ini sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh mitra, maka dari itu kami memberikan solusi dengan cara pendampingan menggunakan dan membuat media pembelajaran berbasis ICT. Dengan harapan apa yang telah mitra peroleh dari pendampingan dapat diterapkan di kelas, sehingga kompetensi guru SDN Tamberu 1 dapat terlihat adanya kemajuan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dapat dilakukan secara maksimal.

Dari hasil keseluruhan kegiatan sebagian besar peserta pelatihan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis ICT ini sangat bagus dan memudahkan guru dalam membuat soal-soal serta bisa melihat secara langsung tingkat kemampuan siswa. Dari pernyataan itu guru ditugaskan untuk bisa menerapkan pembelajaran berbasis ICT di kelas secara maksimal, sebagaimana yang telah guru pelajari dari kegiatan pendampingan.



Gambar 5. Kegiatan Praktik dan Tanya Jawab Peserta Pelatihan

3. Tahap Pendampingan

Pelaksanaan pendampingan di kelas dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 September 2023. Dimulai dari kelas 5, Bapak Wildan sebagai wali kelas mempersiapkan laptop sekolah untuk dipergunakan siswa. Keterbatasan fasilitas, yaitu ketersediaan laptop sebanyak 6 unit tidak memungkinkan jika seluruh siswa mengerjakan soal di *Quizizz* secara bersamaan. Maka dibuatlah strategi antrean, siswa mengerjakan secara bergantian.



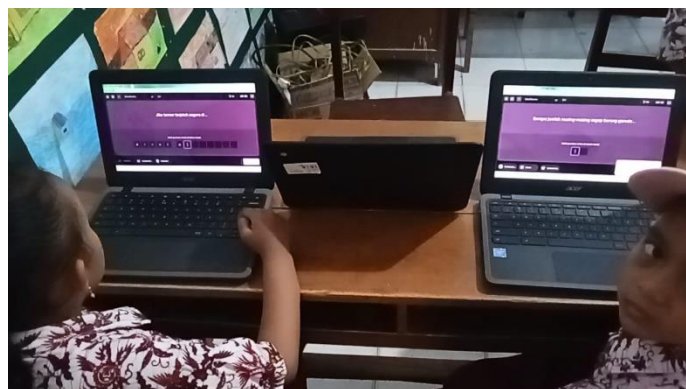
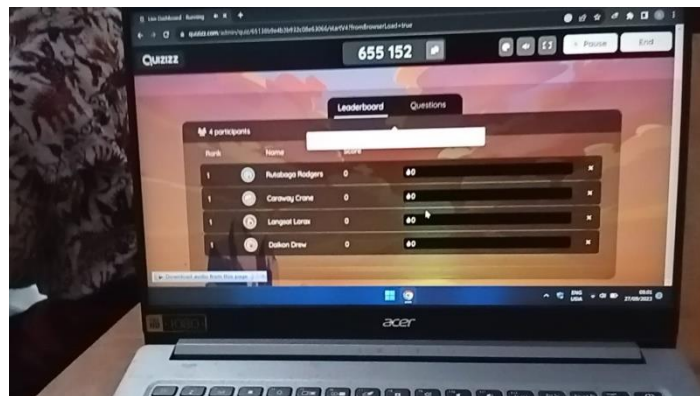
Gambar 6. Kegiatan pembelajaran dengan *Roombook*

Quizizz ini juga dapat dikerjakan di HP, namun siswa tidak diizinkan membawa HP ke sekolah dan HP milik guru merupakan barang pribadi yang dikhawatirkan menimbulkan permasalahan jika dipinjamkan pada siswa. Siswa sangat antusias dengan media pembelajaran

Quizizz ini. Mereka merasa bahwa cara ini menyenangkan dan seru karena siswa tidak terbebani untuk mengerjakan soal-soal, namun mereka merasa seperti akan bermain game online.

Dari petunjuk yang disampaikan guru, siswa mengerjakan soal-soal yang ada. Hanya beberapa siswa saja yang kesulitan dan butuh pendampingan guru ketika mengerjakan soal. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut kurang lancar membaca. Setelah selesai mengerjakan soal, masing-masing siswa mencatat skor dan peringkat mereka, kemudian menyerahkan kepada guru. Guru juga memantau serta mencatat hasil skor dan peringkat siswa.

Tim pengabdian juga memantau kegiatan di kelas untuk memastikan guru-guru sebagai peserta pelatihan betul-betul dapat mengaplikasikan materi yang telah diterima sebelumnya.



Gambar 7. Penerapan quizizz dalam pembelajaran matematika

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir. Berdasarkan wawancara maupun temuan Tim pada saat pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN Tamberu 1 Pamekasan, hanya satu guru yang siap untuk mengaplikasikan materi pelatihan di kelas yaitu Bapak Wildan. Hal ini disebabkan sebagian

peserta merasa khawatir lupa untuk langkah-langkah mengerjakan Quizizz yang akan disampaikan pada siswa. Ada juga guru yang kurang telaten mendampingi siswa dalam mengerjakan Quizizz karena merasa bahwa sebagian besar siswanya tidak pernah menggunakan laptop sehingga dikhawatirkan mereka semua akan minta didampingi ketika mengerjakan Quizizz dan guru merasa kewalahan.

Secara umum, pelatihan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN Tamberu 1 ini berjalan dengan baik dan lancar. Guru dapat memahami dan mengaplikasikan hasil kegiatan dengan baik, sesuai dengan materi yang telah dipaparkan di awal.

Dengan adanya kegiatan pelatihan ini, guru dapat memperkaya wawasan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi serta dapat mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN Tamberu 1 Pamekasan memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru-guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru-guru juga dapat mengaplikasikan materi pelatihan di kelas sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan interaktif.

Beberapa saran setelah kegiatan dilakukan antara lain : 1) sebaiknya guru juga menimba ilmu mengenai media pembelajaran berbasis teknologi supaya mengetahui informasi-informasi terbaru dalam dunia pendidikan. 2) rencana kegiatan ini sebaiknya ditindaklanjuti oleh pihak sekolah supaya pelatihan memiliki manfaat nyata untuk kemajuan pendidikan terutama bagi peserta didik SDN Tamberu 1 Pamekasan. 3). Perlu dilakukan pelatihan sejenis dengan tema berbeda supaya guru-guru mampu mengonsep materi pelajaran dengan lebih baik lagi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPM Universitas Madura atas pendanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Madura yang telah memberikan motivasi dan kesempatan sehingga pengabdian ini selesai tepat waktu

DAFTAR REFERENSI

- Afandi, A. .2017. “Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter”. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19. <https://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. .2019. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 2(1), 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Aini, Y. I. .2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu”. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Arif, M. Z., Riski, A., & Anggraeni, D. .2018. “Pengembangan Kualitas Guru-Guru Sma Dan Ma Berbasis Pondok Pesantren Kota Jember Melalui Pelatihan Pembuatan Video Tutorial” *Pembelajaran. Abdimas*, 22(1), 27–33.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. .2021. “Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom”. *TEFLA Journal (Teaching English as ...)*, 3(1), 13–18. <https://journal.umbjm.ac.id/index.php/TEFLA/article/view/756>
- Lanya, H., Zayyadi, M., Syahroni, A. W., Rifanda, A. R., & Patricia, S. .2022. “Penerapan Model Pembelajaran Osborn Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pesantren di Kabupaten Pamekasan. *Lima Aksara*
- Syamsuddin, S., Ahmad, H., Hasliana, L., Latif, A., & Tasni, N. .2020. “Pkm-Peningkatan Keterampilan Guru Matematika Smk Kabupaten Majene Dalam Penggunaan Geoenzo Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. *JURNAL CEMERLANG : Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 60–73. <https://doi.org/10.31540/jpm.v3i1.991>
- Tafriyanto, C. F., & Lanya, H. (2020). “Pengembangan Soal Tes Kalkulus Lanjut Berbasis Teknologi dalam Model Pembelajaran Osborn”. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(01), 461–471. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1068>