

BIMBINGAN TEKNIS PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DI SMPN 2 KABILA

Yulinda Otoluwa^{*1}, Nurain Nggilu², Wanda Husain³, Mardita Dg. Parebbo⁴, Aisa Mahmud⁵, Nur
Fadila Kueno⁶, Herman Didipu⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas
Negeri Gorontalo

E-mail: yulindaotoluwa03@gmail.com^{*1}, nurainnggilu@gmail.com², wandahusain1234@gmail.com³,
marditadengparebbo@gmail.com⁴, aisahmahmud015@gmail.com⁵, fadilakuweno@gmail.com⁶,
herman.didipu@ung.ac.id⁷

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogis guru melalui pemanfaatan media digital interaktif, yaitu Blooket, Nearpod, dan Educaplay di SMP Negeri 2 Kabila. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan platform digital secara optimal dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab tantangan tersebut, dilakukan pelatihan intensif dalam tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan difokuskan pada pengenalan fitur, praktik langsung, serta penerapan media digital dalam rancangan pembelajaran. Hasil evaluasi kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kompetensi guru sebesar 65% setelah mengikuti pelatihan, dengan platform Nearpod memperoleh skor pemahaman tertinggi sebesar 69%, diikuti oleh Blooket dan Educaplay masing-masing sebesar 60%. Evaluasi kualitatif juga menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Kesimpulannya, pelatihan yang terstruktur dan aplikatif terbukti efektif dalam mendorong transformasi pembelajaran di era digital, sekaligus meningkatkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara berkelanjutan di dalam kelas.

Kata kunci: Blooket, Nearpod, Educaplay, Pelatihan Digital, Pembelajaran Interaktif

Abstract

This community service program aims to improve teachers' digital literacy and pedagogical competence using interactive digital media, namely Blooket, Nearpod, and Educaplay at SMP Negeri 2 Kabila. The main problem identified was teachers' low understanding of how to optimally integrate digital platforms into the learning process. To address this challenge, intensive training was conducted in three stages: planning, implementation, and evaluation. The training focused on feature introduction, hands-on practice, and the application of digital media in learning designs. The quantitative evaluation results showed an average increase in teacher competence of 65% after participating in the training, with the Nearpod platform achieving the highest understanding score of 69%, followed by Blooket and Educaplay each at 60%. The qualitative evaluation also showed an increase in teacher enthusiasm, active participation, and confidence in using digital technology. In conclusion, structured and applicable training has proven effective in encouraging learning transformation in the digital era, while increasing teacher readiness to integrate technology sustainably in the classroom.

Keywords: Blooket, Nearpod, Educaplay, Digital Training, Interactive Learning

1. PENDAHULUAN

SMPN 2 Kabila merupakan salah satu sekolah yang berstatus negeri di wilayah Kabupaten Bone Bolango, Kecamatan Kabila, Desa Dutohe. Sebagai lembaga pendidikan yang memiliki penting strategis dalam membina kemampuan akademik serta membentuk karakter peserta didik, SMPN 2 Kabila terus berupaya menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Namun, tantangan tetap muncul, terutama dalam menjaga efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar ditengah pesatnya kemajuan teknologi dan gaya belajar peserta didik generasi digital [1]. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 2

Kabila, ditemukan bahwa sebagian peserta didik menunjukkan partisipasi yang rendah dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran konvensional.

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu upaya yang terbukti efektif dalam penggunaan media digital interaktif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Blooket, Nearpod, dan Educaplay. Ketiga platform ini terbukti mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi lebih dinamis dan menyenangkan dengan pendekatan berbasis digital dan elemen permainan. Pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dapat mengaktifkan peserta didik dalam mengasah kemampuannya sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini [2]. Efektivitas proses belajar mengajar platform seperti Blooket, Nearpod, dan Educaplay menawarkan pendekatan baru yang menyenangkan dan interaktif dalam menyampaikan materi serta mengevaluasi hasil belajar peserta didik [3].

Dirancang sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, Blooket membantu para pendidik merancang pembelajaran yang menghibur dan interaktif. Mengikuti pernyataan Hadi [4], layanan ini merupakan pengembangan terbaru yang menyediakan trivia dan pertanyaan tantangan bagi para guru. Selain itu, [5] mengklaim bahwa platform Nearpod adalah alat pembelajaran berbasis daring yang mengubah pengajaran konvensional menjadi sesuatu yang lebih partisipatif dan memberikan komentar langsung kepada siswa. Guru dapat membuat presentasi dengan foto, teks, video, dan kuis untuk dimainkan bersama dan menggunakan situs ini secara gratis dari tempat virtual [6], [7]. Selain itu, Educaplay adalah perangkat digital dengan beberapa alat dan aktivitas interaktif yang dimaksudkan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Platform ini menawarkan, menurut [8] aktivitas interaktif termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Platform tersebut terbukti bahwa teknologi memiliki peran yang kuat dalam perkembangan serta kemajuan kualitas pendidikan. Dimana integrasi teknologi membawa manfaat positif dalam proses pembelajaran, peran penting teknologi juga terlihat dalam pengembangan dan penyediaan [9]. Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas [10]. Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai gabungan dari berbagai aspek media teks, grafik, fotografi, animasi, video, dan audio yang disajikan dalam satu kesatuan media pembelajaran. Multimedia interaktif juga dilengkapi dengan kontroler pengguna yang realistis sehingga memungkinkan pengguna untuk memilih tampilan program yang diinginkan [11].

Pernyataan masalah yang mendasari kegiatan ini adalah bagaimana cara meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru dalam mengimplementasikan platform pembelajaran interaktif seperti Blooket, Nearpod, dan Educaplay dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Permasalahan ini muncul dari hasil observasi yang menunjukkan masih rendahnya tingkat familiaritas guru terhadap platform digital pendidikan, serta adanya anggapan bahwa penggunaan teknologi memerlukan langkah-langkah rumit yang sulit dipahami. Hal ini menjadi perhatian penting mengingat guru merupakan kunci dalam kesuksesan transformasi digital di kelas. Maka dari itu, diperlukan strategi peningkatan kompetensi yang terstruktur dan berkelanjutan.

Literatur relevan menunjukkan bahwa platform pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran aktif. Blooket memungkinkan pembelajaran berbasis gim yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui kompetisi dan permainan edukatif [12]. Nearpod menawarkan presentasi interaktif yang dapat disisipkan kuis, polling, dan aktivitas langsung yang memudahkan guru memantau pemahaman peserta didik secara real-time. Sedangkan Educaplay memungkinkan guru membuat berbagai jenis latihan seperti teka-teki silang, pencocokan kata, dan kuis interaktif yang mendukung keterampilan kognitif peserta didik [13]. Berbagai studi telah membuktikan bahwa penggunaan media digital ini berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik, terutama bila digunakan secara terstruktur dan konsisten oleh guru yang kompeten.

Sebagai solusi, pengabdian ini mengusulkan pelatihan intensif kepada guru-guru di SMP Negeri 2 Kabila melalui tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap

perencanaan, materi pelatihan tentang Blooket, Nearpod, dan Educaplay disiapkan dalam bentuk presentasi powerpoint dan demonstrasi langsung. Pada tahap pelaksanaan, para guru diberikan panduan membuat akun, menjelajahi fitur, serta merancang konten pembelajaran menggunakan ketiga platform tersebut. Di tahap evaluasi, dilakukan uji coba soal serta refleksi terhadap pemahaman dan kendala guru.

Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pendekatan Berbasis Pelatihan Partisipatif (Participatory Training Approach). Pendekatan ini menempatkan guru sebagai peserta aktif yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran melalui praktik nyata [14]. Dalam pendekatan ini, guru diberdayakan untuk mengeksplorasi, mencoba dan merefleksikan pengalaman mereka sendiri selama pengabdian. Strategi ini didukung oleh tiga tahap perencanaan, implementasi, dan evaluasi karena menawarkan metode yang disiplin namun fleksibel untuk meningkatkan kompetensi guru secara progresif.

Nilai baru atau inovasi dari pengabdian ini terletak pada fokus yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga aplikatif dan kontekstual. Tujuan dari pengabdian ini tidak hanya memperkenalkan platform, tetapi mendorong guru untuk mengembangkan materi ajar mereka secara mandiri berbasis teknologi. Selain itu, inovasi juga tampak pada pendampingan pasca pengabdian dan perhatian pada variasi respon guru, yang memungkinkan intervensi dan dukungan yang lebih personal. Dengan adanya pengabdian dan pendampingan ini, diharapkan guru dapat bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran digital yang kreatif, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mutu Pendidikan secara keseluruhan.

2. METODE

Melalui serangkaian pelatihan yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, kami mempersiapkan berbagai hal penting. Pertama, kami melakukan observasi lokasi yang akan digunakan sebagai tempat pelatihan. Selanjutnya, kami menyiapkan materi pelatihan yang relevan dan menyusun presentasi dalam bentuk PowerPoint yang akan digunakan sebagai bahan paparan. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang jelas dan komprehensif kepada para peserta.

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan ini, di mana kami, sebagai mahasiswa, melakukan pelatihan langsung kepada guru-guru di SMP Negeri 2 Kabila. Dalam tahap ini, kami memberikan langkah-langkah yang sistematis mengenai cara membuat akun di website yang diperkenalkan, mulai dari proses pendaftaran hingga akun siap digunakan. Kami memastikan bahwa setiap langkah dijelaskan dengan rinci agar para guru dapat mengikuti dengan mudah.

Setelah pelatihan kami melanjutkan ketahap evaluasi. Melakukan uji coba secara langsung dengan memberikan soal-soal yang telah dirancang sebelumnya kepada para guru. Untuk mengukur pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh oleh para guru selama pelatihan, tujuan dari pelatihan. Dengan cara ini, kami dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengabdian ini, terdiri dari tiga fase utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pertama yaitu perencanaan, kami memulai dengan observasi langsung ke lokasi pelaksanaan, yaitu di SMP Negeri 2 Kabila. Observasi ini dilakukan untuk memahami kondisi sekolah, kebutuhan guru, serta kesiapan sarana dan prasarana yang mendukung pelatihan. Setelah itu, tim pengabdian menyusun jadwal kegiatan serta menetapkan waktu dan tempat pelaksanaan secara terkoordinasi. Sebagai bagian dari prosedur resmi, tim juga menyampaikan surat permohonan izin kepada pihak sekolah guna mendapatkan persetujuan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya kami menyiapkan presentasi Power Point (PPT) yang berisi materi dan tutorial terkait berbagai platform yang relevan dengan pelatihan ini. Setelah itu,

beberapa mahasiswa turut berperan aktif dengan menyampaikan materi terkait platform pembelajaran digital, yaitu Nearpod, Educaplay, dan Blooked. Dalam hal ini, mahasiswa menjelaskan kelemahan dan kekurangan aplikasi, fitur, cara penggunaan, serta pemanfaatan ketiga platform tersebut dalam meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses pembelajaran di kelas. Materi dalam PPT dirancang secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan platform-platform tersebut, sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi oleh ketua tim kepada para guru ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Ketua Tim kepada Guru SMPN 2 Kabila

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

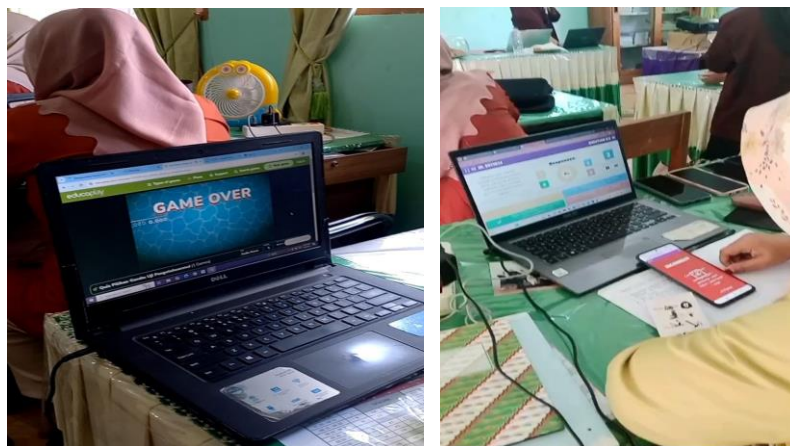
Selanjutnya, pada tahap kedua yaitu pelaksanaan yang diawali dengan penyampaian materi oleh Bapak Dr. Herman Didipu, S.Pd M.Pd selaku ketua tim. Materi tersebut berfokus pada pembelajaran berbasis media digital, yang memberikan penjelasan komprehensif tentang konsep pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Artinya materi ini menekankan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Pada materi tersebut menjelaskan berbagai manfaat teknologi dalam pendidikan, seperti peningkatan kemampuan belajar, kemudahan akses terhadap sumber belajar, peningkatan kreativitas peserta didik serta bisa membantu guru dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada guru-guru selaku peserta pelatihan. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan dan pemanfaatan platform pembelajaran digital, dengan pendekatan interaktif agar peserta dapat secara aktif terlibat dalam setiap sesi. Guru-guru menunjukkan antusiasme tinggi dan berperan aktif dalam praktik langsung penggunaan media pembelajaran yang diperkenalkan. Gambar 2 menunjukkan kegiatan bimbingan penggunaan platform digital yang dipandu oleh mahasiswa.



Gambar 2. Bimbingan Platform

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Setelah penyampaian materi dari dosen, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan yang dipandu oleh beberapa mahasiswa. Dalam sesi ini, para mahasiswa memperkenalkan dan memberikan praktik langsung terkait penggunaan beberapa platform pembelajaran digital, yaitu Educaplay, Nearpod, dan Blooket. Setiap platform dijelaskan dari sisi fungsi, keunggulan, dan cara penggunaannya, sehingga para guru dan peserta pelatihan dapat memahami serta menerapkannya dalam proses belajar mengajar. Pelatihan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Pelaksanaan evaluasi praktik oleh guru saat pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Evaluasi (Praktik)

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Dalam tahap akhir, yaitu evaluasi, kami melakukan percobaan dengan menyajikan sejumlah soal melalui platform yang telah dipelajari. Dengan metode ini, guru dapat mengamati dan mengevaluasi cara peserta didik memanfaatkan platform-platform tersebut, serta mengidentifikasi aspek yang memerlukan perbaikan atau peningkatan. Evaluasi ini sangat krusial untuk memastikan bahwa teknologi yang di implementasikan dapat memberikan dampak positif

dalam proses pembelajaran peserta didik [15]. Evaluasi dilakukan secara langsung melalui uji coba penggunaan ketiga aplikasi digital: Blooket, Nearpod, dan Educaplay. Uji coba ini dilakukan dengan cara peserta (guru) diminta membuat akun, mencoba fitur-fitur utama, serta mengisi latihan interaktif yang telah disediakan oleh tim pelaksana. Selain itu, hasil penggunaan aplikasi oleh peserta direkap dalam bentuk skor kinerja pada masing-masing platform. Rangkuman skor rata-rata dari ketiga aplikasi yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Rata-Rata Pemahaman Penggunaan Platform Digital

No.	Nama Aplikasi	Skor Rata-rata
1.	Nearpod	69%
2.	Blooket	60%
3.	Educaplay	60%

Data kuantitatif tersebut menunjukkan bahwa Nearpod memperoleh nilai tertinggi, yaitu 69%, yang menunjukkan bahwa peserta pelatihan (guru) relatif lebih mudah memahami alur penggunaan Nearpod, mulai dari penyusunan konten hingga pelaksanaan kuis interaktif dan laporan hasil belajar. Antarmuka yang terstruktur dan fitur integratif Nearpod menjadi salah satu alasan kemudahan ini. Sementara itu, Blooket dan Educaplay sama-sama memperoleh skor rata-rata 60%. Nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta dapat memahami dan menggunakan fitur dasar kedua aplikasi tersebut, meskipun beberapa peserta masih mengalami kesulitan pada aspek teknis seperti pengaturan permainan (di Blooket) dan penyusunan aktivitas (di Educaplay). Namun secara umum, skor ini menunjukkan adanya pemahaman yang cukup baik terhadap penggunaan platform digital berbasis gamifikasi dan latihan interaktif. Evaluasi kuantitatif juga menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dan antusias dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Beberapa guru mengemukakan bahwa kegiatan pelatihan ini membantu mereka mengenal fitur-fitur baru yang sebelumnya belum pernah digunakan, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad 21.

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kabila, terdapat beberapa media digital yang telah dipaparkan, kami menemukan bahwa sebagian sebelumnya para guru belum mengetahui dengan media tersebut. Selama pelatihan berlangsung, beberapa guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan website karena dianggap sesuai dengan kebutuhan saat ini, sementara beberapa guru merasa kurang tertarik karena terdapat banyak langkah-langkah yang dianggap sulit dipahami. Meskipun demikian, antusias para guru selama pelatihan sangat tinggi. Mereka menyadari bahwa penggunaan website ini menawarkan banyak manfaat, salah satunya adalah kemudahan dalam mengikuti Program Pendidikan Profesi Guru (PPG). Selain itu, website ini juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik, yang merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan media digital di SMP Negeri 2 Kabila merupakan bagian dalam upaya untuk menyesuaikan paradigma abad 21. Kegiatan ini dirancang hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru serta meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam upaya melakukan pelatihan media digital terdapat sejumlah tantangan yang tidak bisa dihindari selama pelaksanaan kegiatan platform digital terdapat beberapa kedepan yang di hadapi yaitu kurangnya kesiapan MC dalam membuka kegiatan pelatihan serta tidak ada sambutan dari kepala sekolah atau perwakilan sekolah. Pada akhirnya, kegiatan pelatihan media digital ini diharapkan para guru dapat menggunakan aplikasi yang sudah dijelaskan ke dalam proses pembelajaran di kelas secara efektif.

4. KESIMPULAN

Pengabdian pemanfaatan Blooket, Nearpod, dan Educaplay di SMP Negeri 2 Kabila berhasil dilakukan dengan baik untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru dalam mengimplementasikan platform pembelajaran interaktif. Platform yang disampaikan oleh tim terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta efektivitas pembelajaran di kelas. Kegiatan ini juga menumbuhkan semangat kolaborasi dan inovasi di kalangan guru, sehingga mereka dapat berperan aktif sebagai fasilitator pembelajaran digital sesuai tuntutan pendidikan.

Materi yang disampaikan oleh tim dirancang secara sistematis, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis dalam penggunaan berbagai platform digital. Mereka dilatih untuk membuat akun, memahami fitur, dan merancang materi ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan antusiasme guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Blooket, Nearpod, dan Educaplay terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan, kuis, dan presentasi interaktif. Sebagai rekomendasi, penting untuk melanjutkan pelatihan serupa di sekolah lain untuk memperluas dampak positif dari penggunaan media digital dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Setiadi, F. Darnis, W. Wahyudi, and S. Wijayanto, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Desain Grafis berbasis Motion Graphic Untuk Kelas X SMK Diponegoro Banyuputih," *Community J. Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 21–31, Oct. 2023, doi: 10.51903/community.v3i3.379.
- [2] R. Rudjiono *et al.*, "In House Training (IHT) Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan IT SD Islam Plus H.M Subandi Kabupaten Semarang," *Community J. Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 45–53, Nov. 2023, doi: 10.51903/community.v3i3.413.
- [3] A. Katyetova and S. Issabayeva, "ICT Teachers' Vision and Experience in Developing Digital Skills of Primary School Students in Computer Science Lessons," *Computers*, vol. 14, no. 3, p. 92, Mar. 2025, doi: 10.3390/computers14030092.
- [4] H. Syofyan *et al.*, "Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 5, no. 4, pp. 273–281, Jan. 2021, doi: 10.23887/ijcsl.v5i4.41361.
- [5] P. M. Barbetta, "Technologies as Tools to Increase Active Learning During Online Higher-Education Instruction," *J. Educ. Technol. Syst.*, vol. 51, no. 3, pp. 317–339, Mar. 2023, doi: 10.1177/00472395221143969.
- [6] M. Palioura and C. Dimoulas, "Digital Storytelling in Education: A Transmedia Integration Approach for the Non-Developers," *Educ. Sci.*, vol. 12, no. 8, p. 559, Aug. 2022, doi: 10.3390/educsci12080559.
- [7] N. Evelpidou *et al.*, "GIS-Based Virtual Field Trip as a Tool for Remote Education," *Geosciences*, vol. 12, no. 9, p. 327, Aug. 2022, doi: 10.3390/geosciences12090327.
- [8] P. Ayunia Lestari *et al.*, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta," *Indones. J. Community Serv. Eng. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–54, Jun. 2022, doi: 10.17509/ijocsee.v2i1.45696.
- [9] E. S. Siregar, E. Daulay, A. F. Nasution, F. N. B. Tarigan, and I. P. Sari, "Pelatihan pengembangan media interaktif berbasis kontekstual Pada Guru SMP Negeri 1 Medan," *Open Community Serv. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–121, Sep. 2023, doi: 10.33292/ocsj.v2i2.43.
- [10] A. N. Trisetiyanto, S. Widayati, and A. Pratama, "Pelatihan Content Creator Youtube untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dan Siswa SMK Muhammadiyah Satu Semarang," *TEMATIK*,

-
- vol. 4, no. 1, pp. 105–114, Dec. 2024, doi: 10.33292/ocsj.v2i2.43.
- [11] E. P. Rachmawati, E. Widodo, and B. V. Christioko, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Google Sites Pada Guru Smit Bina Amal Semarang,” *J. DIMASTIK*, vol. 1, no. 2, pp. 126–132, Jul. 2023, doi: 10.26623/dimastik.v1i2.7275.
- [12] E. P. Rosnilasari, P. Biologi, F. Matematika, D. Ilmu, and P. Alam, “Pengembangan E-Booklet Berbasis Problem Based Learning Submateri Spermatophyta untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA,” *Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 14, no. 2, pp. 338–349, May 2025, doi: 10.26740/bioedu.v14n2.p338-349.
- [13] A. H. Rakha, “Promoting Online Teaching Through Active Learning Strategies: Applications and Innovations,” *Front. Educ.*, vol. 10, p. 1546208, Mar. 2025, doi: 10.3389/educ.2025.1546208.
- [14] S. Rakasiwi, H. Lestiawan, Suprayogi, F. Agustina, and D. Sinaga, “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker Untuk Guru dan Dosen Pada PPMULTINDO,” *Community J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 11–16, Jan. 2024, doi: 10.51903/vmqpnx34.
- [15] C. Jatmoko, S. Rakasiwi, D. A. W. Laksana, L. Erawan, I. Rizqa, and E. Z. Astuti, “Pelatihan Pemanfaatan Google Sites Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Guru Dan Dosen Pada Perkumpulanprofesi Multimedia Dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO),” *Community J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 14–18, Jul. 2024, doi: 10.51903/community.v4i2.535.