



# Inovasi Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Padlet Untuk Pengajar SDN Dukuhsari 1

Miftahul Hasanah<sup>1\*</sup>, Adhomu Darojatul Umariyah<sup>2</sup>, Islahun Nikmah<sup>3</sup>,  
Surya Yudha Rahmansyah Basuki<sup>4</sup>, J. Priyanto Widodo<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Master of English Education, STKIP PGRI Sidoarjo

<sup>1</sup>hasanahmiftah07@gmail.com, <sup>2</sup>reyahumariyah@gmail.com, <sup>3</sup>ueennaalyslone@gmail.com,

<sup>4</sup>suryayudha1984@gmail.com, <sup>5</sup>prowidodo@gmail.com

## Info Artikel

### Masuk:

05 Maret 2024

### Diterima:

08 Maret 2024

### Diterbitkan:

13 Maret 2024

### Kata Kunci:

Pembelajaran  
Interaktif,  
Aplikasi Padlet,  
Pelatihan kolaborasi,  
Efektivitas  
Pembelajaran,

## Abstrak

Penelitian ini penting karena dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital, khususnya bagi para pendidik di SDN Dukuhsari 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan penggunaan aplikasi Padlet sebagai platform pembelajaran yang inovatif. Metode penelitian yang digunakan melibatkan pelatihan kolaboratif antara tim pelaksana dan tenaga pengajar, dengan pendekatan ceramah instruksional, sesi tanya jawab interaktif, dan Latihan praktis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Padlet. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan, termasuk fokus yang terbatas pada satu sekolah dan evaluasi jangka Panjang yang belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pelatihan dan pendampingan melibatkan lebih banyak pihak terkait, dan melakukan evaluasi jangka Panjang untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang implementasi teknologi dalam pendidikan.

## PENDAHULUAN

Interaksi antara pengajar dan peserta didik merupakan elemen penting dalam proses pendidikan, yang tidak bisa dipisahkan (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran, yang ditandai dengan upaya pendidik, bertujuan untuk memfasilitasi proses pendidikan di antara para siswa (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Proses ini sangat penting untuk mengembangkan potensi dan perkembangan peserta didik (Nasution, 2017). Selain itu, sangat penting bagi pendidikan untuk merangkul kemajuan teknologi dan beradaptasi. Ketajaman pendidik dalam memilih model pembelajaran, media, dan materi pembelajaran memainkan peran penting dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (Khosiyono, 2017; Khosiyono et al., 2022).

Program Kampus Mengajar adalah bagian dari inisiatif Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) di Indonesia. Program ini mengundang mahasiswa untuk menjadi guru di SD, SMP, dan SMK di wilayah 3T, yaitu terdepan, tertinggal, dan terluar, dengan tujuan memperkuat pembelajaran dan mendukung sekolah dalam menghadapi tantangan pembelajaran, terutama literasi, numerasi, adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi manajerial sekolah (Etika et al., 2021). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat, memberdayakan mahasiswa, dan memberikan dampak positif. Program ini ditujukan untuk sekolah yang memiliki tingkat akreditasi setidaknya B, terutama yang berlokasi di daerah terdepan, terluar, dan tertinggal (3T) (Annisa et al., 2022).

Di era globalisasi 5.0 dan pembelajaran otonom saat ini, lingkungan pendidikan menghadapi tantangan yang sangat besar karena terobosan yang cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Inovasi ini menghadirkan banyak platform instruksional baru bagi para pengajar, termasuk penggabungan sumber daya daring, yang telah menjadi standar namun membutuhkan pengawasan yang ketat. Kemahiran dan integrasi platform online dalam pembelajaran merupakan variabel penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung teknik pembelajaran hibrida. Terlepas dari ketidakmampuan teknologi untuk menggantikan instruktur, keefektifan dan efisiensi pembelajaran bergantung pada ketersediaan fasilitas, sumber daya, dan media pembelajaran (Ahmadi, 2017).

Guru memegang peran utama dalam mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, sehingga perlu terus mencari cara untuk menciptakan suasana aktif dalam proses pembelajaran (Nugraha, 2018). Namun, berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi awal di SDN Dukuhsari 1, disampaikan bahwa masih terdapat keterbatasan kemampuan guru dalam meningkatkan pembelajaran berbasis digital dengan teknologi yang saat ini hanya memanfaatkan media pembelajaran seperti grup WhatsApp. Metode penyajian materi pelajaran yang masih bersifat konservatif, dengan guru memberikan penjelasan melalui ceramah dan siswa menerima dengan mendengarkan, juga

menjadi kendala. Hal ini menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang lebih interaktif dan menarik dalam pembelajaran, terutama untuk siswa sekolah dasar di SDN Dukuhsari 1. Strategi yang tepat dalam memanfaatkan teknologi saat ini diharapkan dapat menjadi solusi dan memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan maksimal (Septikasari & Frasand, 2018).

Pendidik menggunakan berbagai platform pembelajaran daring, termasuk Edmodo, Google Classroom, WhatsApp, Zoom Cloud Meeting, Google Meet, dan Padlet (Halimah, Salsabila, & Kurniawati, 2021). Setiap platform memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing (Arsyad, 2011). Saat ini, pemilihan platform pembelajaran daring lebih mengutamakan kelayakan daripada keunggulan, yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing sekolah (Ambarita et al., 2021).

Padlet, bersama dengan aplikasi Web 2.0 lainnya seperti Blend Space, Slideshare, Voki, dan Storybird, menawarkan berbagai manfaat sebagai platform pembelajaran (Munirah et al., 2017). Platform ini menyediakan ruang kolaboratif bagi siswa untuk terlibat secara aktif, memfasilitasi umpan balik langsung antara guru dan siswa, dan memungkinkan untuk berbagi materi pembelajaran dengan mudah di berbagai saluran (Daryono et al., 2020). Selain itu, Padlet berfungsi sebagai papan ide virtual, yang memungkinkan pengguna untuk berkontribusi tanpa batasan dan berbagi dinding secara timbal balik (Shihabab et al., 2020), sehingga cocok untuk memfasilitasi diskusi, sesi curah pendapat, dan kerja proyek.

Penting untuk meneliti implementasi pelatihan Padlet oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 di SDN Dukuhsari 1 karena hal ini memberikan pemahaman tentang efektivitas pembelajaran, pemberdayaan mahasiswa, peningkatan literasi digital, dan respon siswa serta guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kesenjangan penelitian yang ada adalah minimnya penelitian yang fokus pada implementasi pelatihan Padlet oleh mahasiswa Kampus Mengajar di tingkat pendidikan dasar, khususnya di SDN Dukuhsari 1, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam melengkapi literatur yang ada.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam upaya ini meliputi ceramah instruksional, sesi tanya jawab interaktif, dan latihan praktis (Ismail SM, 2011). Inisiatif pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kemahiran para pendidik dalam menggunakan aplikasi pendukung untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan komunikatif. Setelah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan, para guru yang berpartisipasi didorong untuk mengimplementasikan kompetensi yang baru mereka temukan dalam pengembangan alat pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

Guru sasaran diminta untuk melakukan persiapan dengan mengidentifikasi, memilih dan merumuskan hal-hal apa saja yang menjadi kendala saat pelatihan. Setelah itu guru sasaran akan mulai membuat media pembelajaran interaktif dan komunikatif berbantuan aplikasi Padlet. Tim pelaksana pengabdian akan melakukan pendampingan secara terus menerus untuk mengarahkan, membimbing, dan membantu guru sasaran ketika mengembangkan media pembelajaran yang dibuatnya sampai akhirnya guru menjadi terampil dan mandiri dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pada akhir kegiatan akan dilakukan monitoring dan evaluasi tentang kemampuan mitra dalam mengembangkan media pembelajaran.

Metode pelatihan dilaksanakan secara kolaboratif antara tim pelaksana dan tenaga pengajar SDN Dukuhsari 1. Tim pelaksana terdiri dari beberapa ahli pendidikan dan teknologi yang telah berpengalaman dalam penggunaan aplikasi Padlet dalam konteks pembelajaran. Tenaga-tenaga tersebut dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan pelatihan, mulai dari identifikasi hambatan hingga pengembangan materi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Padlet. Pendekatan kolaboratif ini memungkinkan para tenaga pengajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memperoleh pemahaman yang mendalam tentang aplikasi, dan merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks sekolah mereka masing-masing. Selain itu melalui pendekatan ini, tim pelaksana dapat memberikan bimbingan yang tepat dan mendukung untuk memastikan kesuksesan aplikasi Padlet dalam proses pembelajaran di SDN Dukuhsari 1.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet Untuk Menunjang Pembelajaran Interaktif pada sekolah sasaran kampus mengajar Angkatan 6 SDN Dukuhsari 1. Kegiatan ini dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru beserta tenaga pendidik yang berjumlah 10 orang. Sebelum memulai kegiatan pelatihan, tim Kampus mengajar telah mengadakan survei kepada parapeserta pelatihan tentang pengetahuan dan pemahaman penggunaan aplikasi Padlet. Dari hasil survei diketahui bahwa tenaga pengajar masih banyak yang belum mengetahui adanya aplikasi Padlet, sehingga belum terlalu memahami mengenai penerapan dan penggunaan aplikasi Padlet, tersebut. Dalam pelatihan ini menggunakan 2 perlakuan yaitu tes pertama menggunakan angket sebelum dikenalkan aplikasi Padlet dan selanjutnya dilakukan tes kedua setelah melakukan pelatihan menggunakan aplikasi Padlet terdapat perbedaan yang cukup signifikan setelah dilakukan pelatihan aplikasi Padlet. Berikut adalah diagram yang menunjukkan persentase pengetahuan penggunaan aplikasi Padlet dalam penerapan proses pembelajaran menggunakan media aplikasi Padlet.



Figur 1. Tingkat Kemampuan Peserta Terhadap Aplikasi Padlet Sebelum Pelatihan

Diagram tersebut mengindikasikan bahwa kurangnya pengetahuan mendalam tentang aplikasi Padlet oleh tenaga pengajar di SDN Dukuhsari 1 merupakan faktor utama yang menyebabkan rendahnya efektivitas proses pembelajaran. Sebelum menerima pelatihan, hanya sekitar 20% dari tenaga pengajar yang memiliki pemahaman yang memadai tentang aplikasi Padlet. Selain kurangnya pengetahuan mendalam dan keterampilan pelaksanaan, faktor lain yang berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas pembelajaran menggunakan aplikasi Padlet termasuk kurangnya pengetahuan awal, referensi, dan faktor-faktor lainnya. Dalam konteks ini, SDN Dukuhsari 1 dipilih sebagai mitra untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan pelatihan tentang penggunaan aplikasi Padlet diadakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam proses pembelajaran serta menerapkan metode pembelajaran yang inovatif bagi tenaga pengajar di SDN Dukuhsari 1. Peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang acara, dengan semua peserta mengikuti pelatihan dengan baik. Materi pelatihan disampaikan melalui media proyektor LCD dan slide presentasi PowerPoint yang berisi materi tentang aplikasi Padlet, serta master copy aplikasi Padlet untuk dibagikan kepada semua guru. Setelah pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan angket untuk menilai peningkatan pengetahuan mereka, yang mencakup teknik penggunaan aplikasi hingga penulisan karya tulis ilmiah. Hasil angket menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta, khususnya dalam hal teknik penggunaan aplikasi dan aspek lainnya.



Figur 2. Tingkat Kemampuan Peserta Terhadap Aplikasi Padlet Setelah Pelatihan

Berdasarkan data pada tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Artinya terjadi peningkatan sebesar 70% didapat dari 20% untuk kemampuan awal dan 90% untuk kemampuan akhir Indikator terakhir adalah Referensi dan lain-lain

### Diskusi

Berdasarkan hasil pelatihan penggunaan Padlet, tim pelaksana bersama tenaga pengajar SDN 149 Seluma melakukan pengabdian di sekolah tersebut. Kegiatan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam proses pembelajaran serta menerapkan metode pembelajaran dan pengetahuan tenaga pengajar di SDN 149 Seluma dalam

penggunaan aplikasi Padlet. Para peserta menunjukkan antusiasme yang konsisten sepanjang acara, dengan semua peserta mengikuti pelatihan hingga selesai. Materi pelatihan disampaikan menggunakan media proyektor LCD dan fotokopi slide presentasi PowerPoint yang berisi informasi tentang pengetahuan dan praktek langsung dalam menggunakan aplikasi Padlet. Selain itu, master copy aplikasi Padlet juga dibagikan kepada semua guru untuk memfasilitasi praktik langsung.

Terdapat beberapa kelebihan padlet sebagai platform pembelajaran, yaitu diantaranya dapat memberi ruang kepada siswa untuk berkolaborasi siswa dapat memberikan input secara aktif dan langsung siswa bisa terhubung dengan siswa lain dan memberi masukan, guru dan siswa mendapatkan bahan umpan balik pembelajaran, hasil karya pembelajaran Padlet dapat dibagikan ke facebook, Google, Email atau disematkan ke web personal. (Madura, 2021) Selain itu, Padlet bisa menjadi dinding online untuk mengumpulkan berbagai ide dan gagasan dari pengguna secara virtual.

Padlet memiliki fungsi sebagai platform untuk mengumpulkan beragam ide dan gagasan secara daring dari pengguna (Nofrion, 2021). Pengguna Padlet dapat membuat dinding dan berpartisipasi dalam semua dinding yang ada tanpa batasan, menyesuaikan serta mengatur privasi, dan berbagi dinding secara timbal balik (Mahendrayana dkk., 2022). Padlet dapat digunakan untuk menyelenggarakan diskusi, mengemukakan pendapat, serta melaksanakan proyek atau kegiatan pembelajaran (Pramesti, 2021). Berdasarkan data pada tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Artinya terjadi peningkatan sebesar 70% didapat dari 20% untuk kemampuan awal dan 90% untuk kemampuan akhir Indikator terakhir adalah Referensi dan lain-lain.

### **Implikasi Penelitian ini Terhadap Pendidikan**

Implikasi penelitian ini dalam konteks pendidikan adalah sangat esensial, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Padlet dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan tenaga pengajar dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Hal ini membuka pintu bagi inovasi pendidikan yang lebih efektif dan inklusif, di mana para guru dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian pelatihan padlet dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, meningkatkan literasi digital para pendidik, dan membantu mengatasi tantangan pembelajaran di era digital.

### **Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini memberikan dampak yang positif, penelitian ini memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah fokus penelitian yang terbatas pada implementasi pelatihan Padlet oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 di SDN Dukusari 1, sehingga generalisasi temuan menjadi sangat terbatas. Selain itu, penelitian ini juga tidak mencakup evaluasi jangka Panjang terhadap dampak pelatihan terhadap pembelajaran siswa. Evaluasi jangka Panjang akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas dan keberlanjutan penggunaan aplikasi Padlet.

## **KESIMPULAN**

### **Kesimpulan**

Kegiatan pelatihan Padlet saat penugasan Kampus Mengajar angkata 6 di SDN Dukusari 1 berjalan lancar dan diterima dengan antusias oleh para peserta pelatihan. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian berhasil dan memberikan manfaat bagi para peserta pelatihan. Keberhasilan ini tercermin dari kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan tenaga pengajar dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif sesuai dengan semangat era merdeka belajar, dengan menggunakan aplikasi Padlet. Respon positif dari para peserta menjadi indikator kuat bahwa pelatihan ini sesuai dengan harapan tenaga pengajar, karena dapat memberikan manfaat baik dalam menangani tantangan pembelajaran maupun meningkatkan pengetahuan mereka sebagai garda terdepan dalam membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengatasi kebosanan di kelas.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian, ada beberapa saran atau rekomendasi yang dapat diajukan. Pertama, perlu adanya kontinuitas dalam pelatihan dan pendampingan terhadap tenaga pengajar. Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan penggunaan aplikasi Padlet setelah pelatihan, akan lebih baik jika ada tindak lanjut yang berkaitan dengan penguatan dan penerapan konsep yang telah dipelajari. Ini dapat dilakukan melalui workshop berkala, diskusi kelompok, atau bahkan monitoring individu untuk membantu guru mengatasi hambatan yang mungkin muncul dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran. Selain itu, penting untuk melibatkan lebih banyak pihak yang terkait dalam penggunaan teknologi pembelajaran, termasuk orang tua dan siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sampel, melibatkan banyak variable, dan melakukan kegiatan evaluasi jangka panjang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang implementasi teknologi dalam pendidikan.

DOKUMENTASI



Figure 3. Pengenalan Aplikasi Padlet dan Tutorial Penggunaan



Figure 4. Pratik Penggunaan Aplikasi Padlet



Figure 5. Diskusi dan Tanya Jawab

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan syukur kami atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, dan Rahmat-Nya sepanjang proses penelitian ini. Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penelitian ini. Terima kasih kepada teman-teman sejawat yang telah memberikan dorongan dan dukungan moral selama proses penelitian dan pelaporan berlangsung. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga kami atas, doa, pengertian, dan dukungan yang telah diberikan. Kepada dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan dukungan yang berharga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi. CV. Pilar Nusantara.
- Ambarita, J., Jarwati, S. P. K., & Restanti, D. K. (2021). Pembelajaran Luring. Penerbit Adab.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>
- Arbi, A. P. (2024). Optimizing the Use of Artificial Intelligence in English Language Learning: A Literature Review. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 25-30.
- Daryono, D., Fuat, F., Firmansyah, M. B., Ahsana, A., Rokhmawan, T., Nuraisah, R., & Hadi, S. (2020). Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG). Lembaga Academic & Research Institute.
- Enayati, F., & Gilakjani, A. P. (2020). The impact of computer assisted language learning (CALL) on improving intermediate EFL learners' vocabulary learning. *International Journal of Language Education*, 4(1), 96–112. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10560>
- Enayati, F., & Gilakjani, A. P. (2020). The impact of computer assisted language learning (CALL) on improving intermediate EFL learners' vocabulary learning. *International Journal of Language Education*, 4(1), 96–112. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10560>
- Halimah, H., Salsabila, V. A., & Kurniawati, N. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Pendidikan Agama Islam di Era Milenial. *Indonesian Journal of Community Services*, 3(2), 161-173.
- Haris, M., Yunus, M., & Badusah., J. (2017). The Effectiveness of Using Padlet in Esl Classroom. *International Journal of Advanced Research*, 5(2), 783–788. <https://doi.org/10.21474/ijar01/3214>
- Ismail, S. M. (2011). Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Semarang: Rasail Media Group.
- Khosiyono, B. H. C., Fajarudin, M., Jayanti, E. D., Sari, R. V., Srikonita, R., Isnaini, L., ... & Astuti, D. (2022). Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar. Deepublish.
- Madura, I. A. I. N. (2021). Bersinergi Dalam Menggelar Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemi Covid-19. Resiliensi, Inovasi dan motivasi Pertemuan Tatap Muka Terbatas, 63.
- Mahendrayana, G., Juniarta, P. A. K., Dewi, K. S., & Armawan, I. K. (2022). Pemanfaatan padlet sebagai media pembelajaran online dalam konteks hybrid learning. *Proceeding senadimas undiksha*, 855.
- Musfa'ah, A., Slamet, J., & Arbi, A. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster untuk Pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 748-755.
- Nasution, W. N. (2017). Strategi pembelajaran. Perdana publishing.
- Nofrion, N. (2021). Padlet sebagai platform pembelajaran daring pada masa pandemi (sebuah panduan sederhana).
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. Tarbawi: *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27-44.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pramesti, P. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring di Politeknik LP3I Kampus Utama Bandung (Studi Kasus Pada Mahasiswa di Mata Kuliah Archive Management). *ATRBIS: Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, 7(2), 169-181.
- Prasetyo, M. A. T., & Arbi, A. P. (2024). Project-Based Learning on Solar System Materials in Grade 6 Elementary School. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 220-224.
- Prasetyo, M. A. T., Arbi, A. P., & Jalil, A. (2023). Enhancing Education Quality at SMP Islam Insan Kamil Wonoayu Amidst the Merdeka Curriculum. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 29(4).
- Romsis, A., Widodo, J. P., & Slamet, J. (2024). Empowering Slow Learners: Gamification's Impact on Students' Engagement and Academic Performance in an LMS for Undergraduate Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(2).
- Septikasari, R., & Frandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117
- Shihab, N. (2021). Teknologi Untuk Masa Depan Hadir Di Pembelajaran Masa Kini. *Lentera Hati*.

- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2020). Students' Perception Towards Google Classroom as E-Learning Tool (A Case Study of Master of English Education of the Second Semester at STKIP PGRI Sidoarjo). *Magister Scientiae*, 2(48), 99–109.
- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2021). Lecturers' Perspectives Through E-learning by Using Moodle for Post-Graduate Students at STKIP PGRI Sidoarjo. *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)*, 161–171.
- Widodo, P., Subandowo, M., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2023). Interactive gamification-flip-book for developing students' outcomes. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 754–762. <https://doi.org/10.25082/amlr.2023.02.002>