

PEMBELAJARN INTERAKTIF DENGAN NEARPOD DI SEKOLAH DASAR ISLAM NURUL IMAN

*Tri Achmad Efendi¹, Apsari Fajar Prihantini², Sri Nurhidayah³, Dewi Rosaria Indah⁴,
Sulistiyani⁵, Akhmad Idris⁶, Nur Aini Saura Putri⁵, Dian Purnama Sari⁸

¹⁻⁵Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya, Indonesia

⁶⁻⁸Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya, Indonesia

E-mail: *triachmad@stkipbim.ac.id¹, apsarifp@stkipbim.ac.id², nurhidayah@stkipbim.ac.id³,
dewirosaria@stkipbim.ac.id⁴, sulistiyani@stkipbim.ac.id⁵, akhmadidris@stkipbim.ac.id⁶,
nurainisaura@stkipbim.ac.id⁷, dianpurnamasari@stkipbim.ac.id⁸

*Corresponding author

Abstract

The purpose of this act of community service was to improve the teacher's proficiency with using Nearpod technology to enhance learning aactivity in the classroom. As a result, this activity has an effect on enhancing instructors' abilities and competency in engaging and imaginative learning. The workshop approach was used to conduct the activity, and the last step was to distribute surveys. The information was gathered using a questionnaire with nine questions. The findings of the questionnaire are described, and data is provided and examined. According to the findings, the Nearpod interactive learning workshop activities at Nurul Iman Islamic Elementary School received a favorable reaction, had an influence, and improved the instructors' abilities.

Keywords: Elementary School, interactive learning, nearpod

Intisari

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SDI Nurul Iman dalam menggunakan teknologi Nearpod untuk menunjang pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan dan komeptensi para guru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Kegiatan dilakukan dengan metode workshop dan pemberian kuesioner pada akhirnya. Data dimanil dari kuesioner yang terdiri dari 9 pertanyaan. Data disajikan dan dianalisa dengan cara mendeskripsikan hasil kuesioner. Dari hasil yang diperoleh, kegiatan workshop pembelajaran interaktif dengan Nearpod di Sekolah Dasar Islam Nurul Iman menunjukkan respon dan dampak yang positif dan eningkatkan keterampilan para guru.

Kata kunci: Sekolah Dasar, pembelajaran interaktif, nearpod

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kegiatan yang penting, kemampuan afektif dan kognitif ada dalam aktivitas ini. Pendidikan menjadi salah satu poros utama dalam perkembangan kehidupan manusia. Dunia pendidikan menjadi pondasi pada perkembangan manusia, sehingga instansi pendidikan harus mampu mengikuti segala perubahan serta kemajuan yang ada. Perubahan ini menuntut adanya perubahan pola pikir. Dalam dunia pendidikan hal yang perlu diadaptasi yaitu pada semua aspek pendidikan baik pada fasilitas hingga mutu lulusan. Yang menjadi faktor utama dalam hal ini adalah pendidik. Guru harus mampu mengembangkan kreativitasnya demi menghasilkan mahasiswa yang berkualitas (Nurhidayah et al., 2022). Pada zaman generasi Z sekarang ini diperlukan media pembelajaran yang mampu mengikuti perubahan zaman yang berbasis IT. Hal inilah yang menjadi dasar pengabdian ini. Memberikan informasi dan cara kerja menggunakan aplikasi nearpod dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tujuan pendidikan adalah untuk mendidik anak-anak secara sosial dan budaya sedemikian rupa sehingga mempersiapkan mereka untuk sukses dalam sistem kehidupan lokal, nasional, dan internasional. (Tarigan et al., 2022). Ini bukan hanya keputusan teknis, tetapi juga keputusan moral, pengaruh apa yang diberikan guru yakni pendidik kepada anak-anak agar mereka mencapai tujuan tertentu. Tidak diragukan lagi, pendidik disini adalah guru harus memutuskan apa yang terbaik untuk kehidupan siswa sekarang dan di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa penekanan dan tujuan pendidikan tidak hanya mencakup masa sekarang, tetapi juga tujuan keberadaan manusia dan pembangunan baik manusia maupun warga negara di masa yang akan datang. Proses mengubah manusia dari bagaimana mereka menjadi bagaimana mereka seharusnya adalah konsep pendidikan yang cukup lugas namun bermakna. (Redaksi, 2020).

Karena sekolah dasar merupakan komponen dari sistem pendidikan dasar (subordinasi), maka kajian tujuan pendidikan di sekolah dasar saat ini harus selalu dikaitkan dengan pendidikan dasar. Seperti yang mungkin Anda ketahui, sistem pendidikan nasional memasukkan pendidikan dasar sebagai komponen integral. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 (enam) tahun di sekolah dasar (SD) dan 3 tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) atau satuan pendidikan yang sederajat. Secara teknis, proses pengajaran, pendidikan, dan penyiapan anak usia 6 sampai 13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam unsur intelektual, sosial, dan personal yang terpadu dan sesuai dengan ciri perkembangannya disebut juga pendidikan sekolah dasar.

Guru sekolah dasar saat ini harus menjadi guru yang mampu mengikuti perkembangan jaman. Sebagai seorang guru kita mampu mengembangkan potensi agar dapat menyesuaikan pola pikir peserta didik saat ini. Dalam proses belajar mengajar, pendidik harus mampu mengembangkan diri karena sebagai peserta didik tidak dapat menentukan guru seperti apa yang mengajar mereka. Tugas guru sekolah dasar tidak hanya mengajarkan tentang materi-materi dasar yang terus akan digunakan pada pendidikan selanjutnya, namun guru sekolah dasar memiliki tanggung jawab untuk memupuk jiwa nasionalisme, membangun karakter, mengembangkan potensi dan membimbing siswa. Guru sekolah dasar diharapkan mampu

menyampaikan materi pembelajaran dengan menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu membantu siswa untuk mengembangkan akademik dan keterampilan sosial mereka.

Pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang diaplikasikan dengan sistem komunikasi dua arah, yaitu antara guru dan siswa. Dalam proses belajar mengajar ini guru harus menggunakan media ajar yang dapat dilihat, membuat siswa mampu menyimak penjelasan guru, serta mampu menuliskan materi ajar yang dirasa penting. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, ataupun memberi tanggapan sehingga terjadi diskusi kreatif yang menunjukkan proses belajar interaktif. Model pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang mengacu pada siswa sebagai titik sentral dengan eksplorasi pertanyaan siswa (Firdausia et al., 2023). Sedangkan model pembelajaran interaktif adalah proses yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Latifah et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, dimana peserta didik yang bertanya serta mencari jawaban sendiri. Dalam hal ini peran guru sebagai fasilitator serta membantu peserta didik jika mengalami kesulitan. Salah satu platform interaktif yang dapat dikembangkan untuk proses pembelajaran interaktif adalah platform *nearpod*.

Nearpod menjadi salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat diakses pada laman <https://nearpod.com/>. Pelaksanaan sosialisasi pembelajaran interaktif menggunakan *nearpod* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Platform nearpod* juga efektif untuk meningkatkan keterikatan siswa dalam pembelajaran (Hakami, 2020). Hal ini dikarenakan *platform nearpod* memberikan banyak fasilitas untuk pendidik agar mampu menampilkan pembelajaran yang lebih menarik. Media yang efektif seperti *platform nearpod* ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Susanto, 2021). Hal ini dikarenakan platform ini cukup lengkap didukung dengan fitur-fitur yang inovatif dan edukatif. Mulai dari video-video pendukung materi pembelajaran, soal-soal hingga penjelasan materi. Pendidik akan sangat terbantu dengan adanya platform ini, apalagi dengan kebutuhan generasi saat ini yang saat tergantung pada teknologi.

Diharapkan dengan adanya platform ini mampu membantu pendidik untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif, serta peserta didik yang semakin semangat karena proses pembelajaran yang sesuai dengan jaman mereka. Oleh karena itu, analisis situasi ini dapat menjadi latar belakang penulisan laporan. Di mana kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan *nearpod* di SD Islam Nurul Iman menjadi salah satu kegiatan untuk mengembangkan mutu guru dalam proses belajar mengajar dalam jaman generasi Z.

METODE

Latihan PkM ini sudah dikemas sebelumnya sebagai pelatihan. Pemberian, peningkatan, atau pengembangan kemampuan kerja, produktivitas, kedisiplinan, sikap, dan etos kerja pada tingkat kompetensi dan keahlian tertentu sesuai dengan tingkatan dan kebutuhan peran dilakukan melalui pelatihan. (Widiawati, 2022).

Laporan kegiatan ini berjenis kualitatif dengan pendekatan sekriptif. Data diambil dari angket kuisisioner workshop “Pembelajaran Interaktif dengan Nearpod” di SDI Nurul Iman, untuk sumber datanya adalah 15 guru SDI Nurul Iman, Menganti, Gresik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan kuisisioner tertutup yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid. Adapun kuisisioner tersebut memuat 9 pernyataan terkait pembelajaran interaktif; (1) Saya menggunakan power point untuk membantu menjelaskan materi kepada murid saya, (2) Saya menggunakan video dari youtube untuk membantu saya mengajar, (3) Saya menggunakan games untuk melakukan assessment, (4) Saya mengembangkan aktivitas dan tugas siswa yang melibatkan penggunaan teknologi, (5) Saya membuat bahan ajar (modul atau handout) yang bisa diakses oleh peserta didik melalui media sosial, (6) Saya sering memberikan materi berupa link atau website untuk memperdalam materi, (7) Saya memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi lewat sosial media, (8) Saya melakukan penilaian atau penugasan dengan ‘berbicara’ melalui voice note, (9) Saya memberikan penilaian atau penugasan online. Kuisisioner ini memuat pilihan jawaban dengan skala a) tidak pernah, (b) kadang, (c) sering, (d) selalu. Selanjutnya mengenai langkah pengumpulan data dilakukan sesuai dengan prosedur PkM (pengabdian kepada masyarakat) yang tergambar melalui diagram berikut ini:



Kegiatan ini diawali dengan penetapan kerjasama dan penjadwalan dengan SDI Nurul Iman. Langkah kedua adalah membagikan link angket kuisisioner yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Langkah ketiga melakukan pelaksanaan pemaparan materi mengenai penggunaan platform nearpod sebagai inovasi pembelajaran di kelas. Langkah selanjutnya melakukan evaluasi dan refleksi, dan disusul dengan pengelompokan hasil angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat atau PkM ini telah terlaksana pada hari Rabu, 05 Juli 2023 di SDI Nurul Iman, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik. Kegiatan PkM ini dikemas dalam bentuk workshop dengan tema “Pembelajaran Interaktif dengan *Nearpod*”. Peserta kegiatan PkM adalah Guru SDI Nurul Iman yang berjumlah 15 orang. Sebelum workshop dimulai dilakukan penyebaran angket kuisisioner, hasil jawaban dari angket kuisisioner tersebutlah yang menjadi bahasan dalam penelitian ini. Selain itu akan dibahas juga mengenai kegiatan PkM ini yang menjadi salah satu kegiatan meningkatkan kualitas Guru di SDI Nurul Iman khususnya dalam proses belajar mengajar.

Pernyataan pertama adalah “Saya menggunakan power point untuk membantu menjelaskan materi kepada murid saya” dari 15 responden semua menjawab dalam skala cukup baik, 33,3% (... Respon) menjawab tidak pernah, 25 % (...) kadang-kadang, 25% (...) sering, 16,7% (...) selalu. Pada pernyataan pertama terlihat 33,3% Guru SDI Nurul Iman belum menggunakan power point dalam proses belajar mengajar. Namun 77,7% telah

menggunakan power point dengan membagi jawaban kadang-kadang, sering dan selalu. Dari hasil respon tersebut dapat kita lihat bahwa guru di SDI Nurul Iman Gresik, sebagian besar sudah menggunakan power point sebagai media dalam proses belajar mengajar, namun hal ini dilakukan tidak setiap waktu. Karena hanya 16,7% saja yang selalu menggunakan power point. Pembelajaran masih sering menggunakan sistem manual, atau sistem lama. Dengan membaca buku paket ataupun menulis materi di papan tulis. Ms power point merupakan salah satu media pembelajaran interaktif. Power point merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu paparan dalam bentuk slide persentasi secara interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan terlihat profesional.

Pernyataan kedua adalah “Saya menggunakan video dari youtube untuk membantu saya mengajar”. Dari 15 responden semua menjawab dalam skala baik, 41,7% (...) menjawab kadang, 33,3% (...) menjawab sering, 16,7% (...) menjawab tidak pernah, 8,3% (...) menjawab selalu. Dari respon tersebut di atas dapat kita ketahui bahwa Guru masih jarang menggunakan video dari youtube, namun sudah lumayan dengan pesentase 41,7% Guru di SDI Nurul Iman telah menggunakan media video youtube meski hanya sesekali, hal ini terlihat dengan jawaban “kadang”. Video youtube merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajarn interaktif yang mudah diakses. Dengan menggunakan video sebagai media ajar dapat membantu siswa agar lebih focus. Youtube adalah salah satu layanan berbagai video di internet yang paling populer saat ini.(Rahmatika et al., 2021) Dengan penggunaan youtube sebagai salah satu medi pembelajaran di harapkan peserta didik dapat dengan mudah mengakses kembali jika dirasa masih kurang faham. Menurut Agazio, youtube dapat menstimulus terjadinya pembelajaran aktif dan memberikan tambahan pengetahuan melebihi kemampuan yang diharapkan(Arham, 2020).

Pernyataan ketiga “Saya menggunakan games untuk melakukan assessment”. Dari 15 responden semua manjawab dalam skala baik, 41,7% (...) menjawab sering, 33,3% (...) menjawab kadang, dan 25% (...) menjawab tidak pernah. Melihat jawaban dari pertanyaan ketiga ini dapat diketahui bahwa sebagian besar Guru SDI Nurul Iman menggunakan games sebagai assessment. Hanya 25% Guru SDI Nurul Iman yang tidak menggunakan games sebagai assessment. Menggunakan games sebagai salah satu media dalam pembelajaran menggambarkan proses pembelajaran yang cukup variatif. Sehingga mampu membangkitkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan penilaian melalui games akan lebih variatif dan mampu mendapatkan nilai terbaik.

Pernyataan keempat “Saya mengembangkan aktivitas dan tugas siswa yang melibatkan penggunaan teknologi”, 66,7% (...) menjawab kadang, 25% (...) menjawab sering, dan 8,3% (...) menjawab selalu. Bersarkan jawaban dari pertanyaan keempat ini Guru SDI Nurul Iman sudah menggunakan teknologi sebagai media aktivitas ataupun tugas. Teknologi yang digunakan ini bisa dalam bentuk sosial media yang berupa whatsapp ataupun email. Penggunaan whatsapp menjadi salah satu bentuk penggunaan teknologi yang mudah digunakan. Karena hampir semua peserta didik atau wali peserta didik mempunyai aplikasi tersebut.

Pernyataan kelima “Saya membuat bahan ajar (modul atau handout) yang bisa diakses oleh peserta didik melalui media sosial”, 41,7% (...) menjawab tidak pernah, 33,3% (...) menjawab kadang, dan 25% (...) menjawab sering. Dari jawaban pertanyaan kelima

menjelaskan bahwa beberapa Guru masih menggunakan metode manual atau lama dalam membuat modul atau handout. Namun beberapa Guru lain sudah ada yang mengakses handout di media sosial, salah satunya melalui google drive. Dengan menggunakan google drive akan mempermudah siswa jika ingin mengakses untuk dibaca atau dipelajari ulang.

Pernyataan keenam “Saya sering memberikan materi berupa link atau website untuk memperdalam materi”, 41,7% (...) menjawab sering, 33,3% (...) menjawab tidak pernah, 16,7% (...) menjawab kadang, 8,3% (...) menjawab selalu. Berdasarkan jawaban pernyataan keenam, cukup banyak Guru SDI Nurul Iman yang memberikan link atau website untuk memperdalam materi. Link yang digunakan biasanya link youtube ataupun artikel-artikel yang ada dalam google. Link tersebut tentunya merupakan video ataupun artikel yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

Pernyataan ketujuh “Saya memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi lewat sosial media”, 50% (...) menjawab tidak pernah, 33,3% (...) menjawab kadang, Menjawab sering, 8,3% (...) menjawab selalu. Dari hasil tersebut banyak guru yang tidak melakukan diskusi melalui media sosial. Hanya 8,3% yang menjawab sering. Diskusi melalui media sosial yang pernah dilakukan yaitu melalui grup whatsapp yang ada. Diskusi dilakukan jika ada peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas rumah.

Pernyataan kedelapan “Saya melakukan penilaian atau penugasan dengan ‘berbicara’ melalui voice note”, 33,3% (...) menjawab kadang, 33,3% (...) menjawab tidak pernah, 25% (...) menjawab sering, 8,3% (...) menjawab selalu. Dari pernyataan tersebut hanya sedikit yang menggunakan penugasan melalui voice note. Karena pembelajaran sering dilakukan secara langsung.

Pernyataan kesembilan “Saya memberikan penilaian atau penugasan online”, 66,7% (...) menjawab kadang, dan 33,3% (...) menjawab sering. Berdasarkan pernyataan tersebut penilaian ataupun penugasan melalui online sudah pernah dilakukan oleh beberapa guru. Penilaian secara online biasanya dilakukan dalam pengumpulan tugas.

Berdasarkan jawaban dari beberapa pertanyaan kuisisioner di atas dapat disimpulkan bahwa Guru SDI Nurul Iman sudah menggunakan teknologi sebagai pembelajaran alternative. Namun hal tersebut masih dilakukan dalam persentase tidak selalu atau kadang-kadang, bahkan ada guru yang sama sekali tidak menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan dengan sistem manual, dimana hanya menggunakan media buku paket dan juga papan tulis. Selain itu teknologi atau aplikasi yang digunakan masih dalam batasan umum. Dari hal tersebut dapat dipastikan bahwa pemberian aplikasi ataupun media berbasis teknologi sangat dibutuhkan. Terutama untuk aplikasi terbaru seperti halnya aplikasi Nearpod ini. Mengingat jaman sekarang segala sesuatu berbasis teknologi dan aplikasi.



Gambar 1. Kegiatan Workshop: Penjelasan oleh narasumber dan Tim

PkM ini memberikan pengetahuan baru pada Guru SDI Nurul Iman, dalam melaksanakan pembelajaran alternative. Adapun kegiatan yang dilaksanakan dimulai dengan pemberian kuisioner bagi Guru-guru SDI Nurul Iman. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Guru SDI Nurul Iman menggunakan teknologi ataupun aplikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dari hasil kuisioner tersebut dapat diketahui bahwa Guru SDI Nurul Iman masih banyak yang menggunakan teknologi hanya sesekali. Sehingga memang sangat diperlukan kegiatan PkM yang memberikan informasi dan pelatihan mengenai pembelajaran alternative dengan menggunakan teknologi salah satunya Naerpod.



Gambar 2 Praktik dan Pendampingan Peserta Workshop

Kegiatan selanjutnya pemaparan oleh narasumber yang menjelaskan mengenai pembelajaran alternative, dan dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Nearpod. Dimulai dari bagaimana cara mengakses aplikasi ini, mendaftar sampai bagaimana cara menggunakannya. Yang dimana didalamnya ada laman memilih video ataupun materi sebagai pendukung proses belajar dan pembelajaran. Ada juga bagaimana cara menggunakan soal yang ada di Nearpod. Setelah proses penjelasan mengenai Nearpod, para guru dibimbing langsung untuk mencoba aplikasi ini pada laptop masing-masing guru. Guru SDI Nurul Iman sangat antusias dan semangat dalam belajar dan mengaplikasikan pembelajaran menggunakan Nearpod. Seluruh panitia ikut membantu guru-guru yang merasa kesulitan sehingga kegiatan PkM ini berjalan dengan sangat lancar. Pihak SDI Nurul Iman menyampaikan sangat berharap untuk kembali mendapatkan pelatihan mengenai pembelajaran interaktif dengan aplikasi lain. Sehingga kegiatan belajar mengajar akan semakin menyenangkan, karena tidak lagi hanya monoton fokus pada papan tulis ataupun buku paket.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kuisioner serta kegiatan workshop terhadap guru mengenai pembelajaran interaktif dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut merupakan hal yang penting. Pembelajaran interaktif menggunakan teknologi Nerpod, sangat membantu kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan dalam era teknologi ini masih banyak guru yang belum menggunakan IT sebagai sarana media belajar mengajar. Beberapa kendala yang dihadapi dalam menggunakan IT sebagai media adalah beberapa guru yang memang masih terlalu nyaman menggunakan media manual atau sistem lama, selain itu juga disebabkan kurangnya informasi mengenai platform-platform yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Untuk Guru-guru yang sudah lanjut usia, tidak mau belajar teknologi sehingga masih menggunakan sistem pembelajaran manual. Yang sering kali focus pembelajaran pada Guru. Sehingga belum bisa melakukan sistem pembelajaran interaktif. Oleh karena itu dibutuhkan pelatihan-pelatihan yang berkesinambungan oleh pihak sekolah bersama instansi-instansi terkait untuk dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran interaktif. Selain itu diharapkan Kepala Sekolah dan bagian Akademik membantu guru-guru dalam mengembangkan media ajar berbasis interaktif. Sehingga Guru-guru yang merasa kurang memahami IT ada wadah untuk terus belajar memperbaiki media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. sehingga tidak ada lagi pembelajaran yang fokus hanya pada Guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SDI Nurul Iman Gresik, yang telah sudi bekerjasama dengan kami selaku perwakilan STKIP Bina Insan Mandiri. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan ke pada para Guru SDI Nurul Iman Gresik, yang telah dengan hangat menerima kami serta antusiasnya dalam menerima materi saat pelatihan berlangsung. Sehingga kegiatan PkM ini berjalan dengan sangat lancar dan menyenangkan. Ucapan terima kasih selanjutnya kami sampaikan kepada STKIP Bina Insan Mandiri atas dukungannya, dan segala fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan PkM ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arham, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran. *Akademia Education*.
- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA-Journal of Elementary Education*, 1(1).
- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment. *Journal of Education and Learning*, 9(1). <https://doi.org/10.5539/jel.v9n1p119>
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Nurhidayah, S., Sari, D. P., Putri, N. A. S., & Oktaviani, R. N. (2022). Peningkatan Kemampuan Mendongeng Berbasis Hots Guru Ppt Bunga Teratai. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1933>
- Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media. *Journal of Education Technology*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>
- Redaksi. (2020). *Pendidikan Adalah Suatu ProseS*. Gheroy.Com.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- Widiawati, A. (2022). *Workshop adalah: Pengertian, Jenis dan Contoh*. Deepublish.

