

PENGUNAAN APLIKASI GLIDE SEBAGAI MOTIVASI PEMBELAJARAN SISWA SMK ALJABAR BATAM

Tri Wawan Sugiarto¹, Zulfitria²
tri.wawan@gmail.com¹, zulfitria81@gmail.com²
Universitas Muhammadiyah Jakarta

ABSTRAK

Usaha Motivasi belajar Siswa merupakan proses upaya peningkatan sistem pembelajaran, Kegiatan manusia merasa dimudahkan dengan kecanggihan teknologi informasi, meskipun perlu kecakapan dalam penggunaan teknologi. Motivasi adalah kekuatan pendorong yang menyeluruh dalam instruktur yang memulai dan mengarahkan suatu tindakan instruksional untuk mencapai yang ditetapkan oleh subjek pengajaran. Dalam dunia Pendidikan diperlukan sebuah adaptasi sesuai perkembangan zaman, dunia Pendidikan juga dituntut untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran kepada peserta didiknya. Diantaranya adalah pengembangan media pembelajaran yang bersifat lebih fleksibel dan tepat guna. Seorang guru tentu memerlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif yang mampu mawadahi sistem pembelajaran baru, termasuk komponen pembelajaran yang kompatibel dengan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan media pembelajaran sebuah aplikasi tanpa coding berbasis Glide yang layak digunakan untuk kegiatan proses belajar mengajar dan dapat dijadikan standart pembuatan aplikasi berbasis Glide oleh peserta didik sebagai solusi keluhan media pembelajaran peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation) . Aplikasi Glide berpotensi pengguna untuk membuat aplikasi rancangan sendiri yang akan dipasang di gadget maupun di laptop yang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran learning management system. Dengan hasil validasi media mencapai prosentase 94%, hasil validasi materi 85% dan uji kelayakan dari respon kuisisioner guru atau pendidik memperoleh prosentase sebesar 89%. Berdasarkan data tersebut menyatakan bahwa aplikasi Glide yang dibuat oleh guru sudah valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi Glide, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Efforts to motivate students to learn are a process of efforts to improve the learning system. Human activities feel made easier by the sophistication of technological information, even though it requires skills in using technology. Motivation is the overall driving force in the structure that initiates and directs an instructional action to achieve what is determined by the teaching subject. In the world of education, adaptation is needed to suit current developments, the world of education is also required to be more creative and innovative in learning for its students. Among them is the development of learning media that is more flexible and effective. A teacher certainly needs innovative learning media that is able to accommodate a new learning system, including learning components that are compatible with students. This research aims to use learning media as a Glide-based non-coding application that is suitable for use in teaching and learning activities and can be used as a standard for students to create Glide-based applications as a solution to students' learning media complaints. This research uses a type of development research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation) model. The Glide application has the potential for users to create their own designed applications that will be installed on gadgets or laptops used by educators as learning media for learning management systems. With media validation results reaching a percentage of 94%, material validation results of 85% and feasibility testing of teacher or educator questionnaire responses obtaining a percentage of 89%. Based on this data, it states that the Glide application created by the teacher is valid and suitable for use as a learning medium.

Keywords: *Glide application, Learning Media, Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan tantangan tersendiri bagidunia Pendidikan di Indonesia, selain dikarenakan tuntutan untuk dikuasainya berbagai komponen teknologi yang semakin canggih dan mutakhir pada perkembanganya, ternyata dibalik hal tersebut tentunya diperlukan sumber daya manusia sebagai tenaga pendidika yang lebih kompeten, fleksibel, dan kreatif untuk dapat membimbing peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21.seperti yang dikemukakan oleh Wijaya dkk.(2016), yang mana secara tidak langsung tenaga pendidik atau guru perlu menemukan media-media pembelajaran yang kompatibel, solutif, dan tepat guna yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Glide yang disesuaikan dengan kebutuhan guru.

Motivasi belajar memainkan peran yang krusial dalam kesuksesan akademis dan perkembangan pribadi peserta didik. Ketika peserta didik merasa termotivasi untuk belajar, mereka cenderung lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Uno, 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk memahami dinamika motivasi belajar dan menciptakan lingkungan yang memupuk semangat belajar yang tinggi. Cara guru menggunakan teknik pengajaran yang interaktif, memberikan umpan balik positif, penggunaan teknologi terbaru, dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran membantu membangun motivasi belajar peserta didik (Japar, 2019).

Menurut Sardiman (2006), Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya adalah suatu usaha yang mengilhami seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif adalah daya penggerak dari diri sendiri untuk melakukan kegiatan guna mencapai sebuah tujuan. Motivasi menurut Nasution (1995:73), adalah “suatu kekuatan yang memotivasi seseorang untuk mencapai sesuatu”. Tetapi Wlodkowsky (dalam Sugihartono et al, 2007) mendefinisikan sebagai “suatu keadaan yang menyebabkan Tindakan tertentu yang memberi arah danperlawanan terhadap kegiatan itu,” Selanjutnya menurut M. Alisuf Sabri (2001:89) motivasi adalah “segala sesuatu yang mendorong tindakan yangmemerlukan atau mendorong orang untuk memenuhi suatu kebutuhan”.

Pesatnya kemajuan teknologi saat ini membuat pendidik atau guru harus memberikan pembelajaran dalam media online agar pembelajaran tetap berlangsung meskipun dalam jarak jauh. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak ketinggalan pembelajaran dan tetap mendapatkan hak pendidikan serta tidak ketinggalan materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif pembelajaran di berbagai Lembaga Pendidikan yang sejalan dengan perkembangan di bidang iptek, maka diperlukan juga infrastruktur dalam bidang iptek yang memadai serta dinikmati oleh berbagai kalangan pelajar demi menunjang penyelenggaraan pembelajaran media secara online.(Fandrianto,2019)

Adanya ketidak sesuaian antara pembelajaran dan kemampuan gawai peserta didik maka diperlukanya solusi untuk menangani masalahnya (Rahmawati et al.,2021). Maka diperlukanya sosialisasi dan pendampingan kepada peserta didik untuk dapat menggunakannya media berbasis Glide. Glide adalah startup yang dapat membuat aplikasi tanpa coding dan mengisi data spreadsheet (Litt & Jackson,2020) Glide dapat didesain sesuai dengan kebutuhan penggunaanya untuk membantu pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar disekolah. Glide dipilih karena aplikasi ini memiliki konten dalam satu kesatuan , seperti video pembelajaran,teks atau narasi pembelajaran, evaluasi, dan dapat berisi berupa forum diskusi atau room chat. Setelah memasuki startup Glide dan mengisi bagian -bagian aplikasi melalui spreadsheet, maka kemudian dapat berbagi link-nya untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis Glide.

Peningkatan kompetensi pedagogik yang ditandai dengan meningkatnya kompetensi Pendidik salah satunya dengan melakukan kolaborasi teman sejawat serta upaya pemenuhan hak belajar anak didik serta ditandai dengan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan (Junaid & Rusli Baharuddin, 2020) Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Nindya Esma Viola, dkk.(2001) yang menyatakan bahwa penyajian pelajaran E-Modul bertema GlideApps membimbing pembelajaran tidak membosankan dengan dilengkapi fitur beraneka ragam sehingga menambah antusias serta keaktifan anak didik dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti melakukan pengembangan media berbasis Glide yang akan menjadi gambaran dan sarana media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Glide yang layak digunakan sebagai solusi dalam kegiatan belajar mengajar disekolah.

METODE PENELITIAN

Media Pembelajaran berbasis program Komputer seperti pemanfaatan pembuatan aplikasi pembelajaran dari aplikasi Glide memungkinkan untuk mawadahi materi pembelajaran yang banyak perangkat yang praktis sehingga lebih memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran juga untuk memotivasi dalam proses belajar mengajar siswa disekolah. Peneliti ini menggunakan metode pengembangan dengan memakai model ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pengembangan model ADDIE diantaranya adalah : 1) *Analyze* (masalah dan kebutuhan), 2) *Design* (merancang konsep produk), 3) *Development* (mulai membuat produk), 4) *Implement* (melakukan penerapan atau penggunaan produk) dan 5) *Evaluation* (mengukur pencapaian sasaran). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan disekolah SMK AL-JABAR Batam pada bulan Mei-Juni 2024 dan sumber yang digunakan adalah validator ahli dan guru atau pendidik.



Gambar 1. Langkah-langkah Tahapan pengembangan model ADDIE

(sumber: Cahyadi, R.A. H. *Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model* (2019))

Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media, selain itu juga angket guru dan observasi langsung pada saat pembuatan aplikasi bersama guru. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menyajikan data observasi langsung beserta kritik dan saran oleh ahli media, ahli materi dan guru sehingga akan terapai kesimpulan dari penelitian. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil dari tanggapan guru yang berupa presentasi indikator kelayakan dan hasil *review* dari ahli media serta ahli materi yang berupa skala 5 (skala likert) dengan rincian sebagai berikut :

Tidak Baik (TB)	diberi skor 1
Kurang Baik (KB)	diberi skor 2
Cukup (C)	diberi skor 3
Baik (B)	diberi skor 4
Baik Sekali (BS)	diberi skor 5

Untuk melihat kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Glide* ini maka menggunakan acuan konversi Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko(2009) sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Skor			
Data Kuantatif	Rumus	Rerata	Kriteria
5	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 S_{bi} < X < X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X < 4,2$	Baik
3	$X_i - 0,6 S_{bi} < X < X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X < 3,4$	Cukup
2	$X_i - 0,6 S_{bi} < X < X_i + 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X < 2,6$	Kurang
1	$X < X_i - 1,8 S_{bi}$	$X < 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 238.

Dalam penelitian ini apabila kategori “baik” dengan minimal target adalah “3,4” ditetapkan sebagai kelayakan produk, sehingga didapat penilaian dari hasil materi, ahli media dan guru maka pengembangan aplikasi glide dianggap layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penggunaan media berbasis aplikasi Glide tentu menggunakan beberapa tahapan dan proses agar dapat memperoleh aplikasi yang layak dipakai. Pembuatan media belajar berbasis aplikasi Glide ini menggunakan metode ADDIE dengan rincian tahapan prosesnya tentu juga menyesuaikan kebutuhan penelitian, berikut adalah rincian tahapan dari metode ADDIE:

A. Tahap Analyze

Identifikasi masalah dan kebutuhan analisis sebenarnya yang melatarbelakangi pada proses tahap analyze ini. Peneliti melakukan observasi langsung di sekolah SMK AL-JABAR Batam dan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber mengenai proses pembelajaran dilakukan dan apa-apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang akan menjadikan dasar penyelesaian bila terjadi masalah dalam penelitian ini. Selama proses pembelajaran guru mencoba memakai cara e-Learning yang berbasis teknologi Online, namun yang sering terjadi kendala adalah disamping jaringannya kurang stabil juga disebabkan ketidaksiensiannya pembelajaran karena bebasnya siswa menggunakan cara-cara instan yang mudah dari dunia internet. Tidak tersinkronisasinya informasi seperti penugasan, materi penjelasan, dan interaksi komunikasi pun tidak terfasilitasi dalam satu wadah atau tempat yang sama dengan akses platform juga berbeda satu sama lainnya.

Terjadinya masalah tersebut akan berdampak pada guru dan tentu juga terjadi pada peserta didik sehingga pengetahuan dan kompetensi belajarnya menjadi berkurang. Untuk lenih praktis, efektif dan kenyamanan dalam proses pembelajaran maka peneliti pada SMK AL-JABAR Batam melakukan pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi Glide. Peneliti berusaha memberikan solusi kepada guru dan peserta didik untuk membuat aplikasi yang menunjang dalam proses pembelajaran. Diharapkan aplikasi glide ini mampu membantu menyelesaikan permasalahan berkenaan media pembelajaran saat melakukan proses belajar mengajar disekolah.

B. Tahap Design

Pada tahap ini ada beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan tahap design adalah meliputi konsep, perangkat, dan perencanaan bentuk produk. Setelah melakukan Analisa masalah akhirnya peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa aplikasi Glide yang kompatibel dengan penggunaan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara ke peserta didik dengan observasi secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan satu aplikasi yang dapat memuat video pembelajaran, penugasan, maupun ruang diskusi. Ahli media menyatakan bahwa setiap individu dalam tim seharusnya membuat aplikasi secara beragam kemudian dikombinasikan antar anggota, hal ini agar dalam satu aplikasi Glide yang dibuat akan lebih beragam, menarik dan bermanfaat. Berdasarkan usulan tersebutlah maka peneliti membuat penampilan Glide dengan mengkombinasikan Langkah-langkah pembuatan media berbasis Glide menjadi lebih praktis dan efisien. Hal ini juga diharapkan media pembelajaran Glide semakin menarik minat peserta didik dalam belajar.

C. Tahap Development

Tahap development disebut juga tahap pengembangan, Pada Tahap development merupakan tahap dimana produk media pembelajaran berbasis aplikasi mulai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Disini juga dilakukan tahapan menilai kelayakan uji aplikasi atau memvalidasi rancangan dari produk pada sasaran sebuah produk sesungguhnya. Susunan desain aplikasi yang diterapkan meliputi:

- a) Halaman awal Glide yang berisi Login setelah melakukan pendaftaran User/Login
- b) Berisi halaman akun Glide untuk membuat atau mengedit aplikasi
- c) Berisi laman untuk mengisi materi berupa keterangan link menuju materi
- d) Berisi Halaman beranda aplikasi yang didesain bersistem pembelajaran sekolah
- e) Halaman untuk tiap kolom pembelajaran yang berisi keterangan, Video, kolom komentar, dan kolom penugasan.
- f) Berisi kolom penugasan bagi peserta didik
- g) Berisi Kolom Chat atau diskusi komunikasi guru dan peserta didik

Dari beberapa tahap yang di utarakan diatas adalah merupakan salah satu opsi atau pilihan bagi pembuat aplikasi Glide, namun semuanya desain aplikasi tergantung kepada si pembuatnya atau peneliti. Hal diatas menunjukkan cara dan Langkah-langkah dalam membuat aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti. Selanjutnya memberikan arahan serta bimbingan kepada peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan aplikasi Glide yang digunakan. Hal ini sebenarnya sesuai dengan peneliti yang dilakukan oleh Suwanto dan Hulman (2018) yang menyatakan bahwa dilakukanya bimbingan agar peserta bimbingan dapat menyesuaikan diri dan harus dilakukan secara terus menerus. Pada peneliti Hikmawati (2016) menyatakan bahwa dalam menangani masalah-masalah yang ada perlu diperlakukanya sebuah bimbingan sebagaimana sesuai dengan cara-cara yang dilakukan peneliti sebelumnya.

1. Validasi Ahli

Setelah membuat produk selesai maka dibutuhkan proses untuk memvalidasi para ahli baik dari ahli media maupun ahli materi, hal ini dilakukan agar bisa menentukan kelayakan pada media pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen yang ahli dalam bidang teknologi pembelajaran.

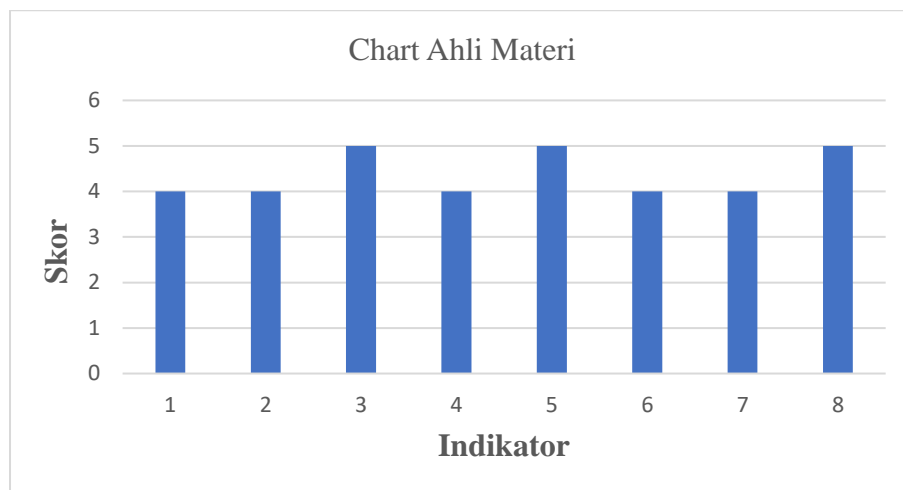


Diagram 1. Validasi angket dari Ahli materi

Berdasarkan hasil diagram diatas terdapat skor yang sudah tervalidasi oleh seorang ahli materi dengan 8 Butir indikator adalah 43, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah sebesar 3,44. Dengan acuan menggunakan table konversi, maka hasilnya menurut ahli materi adalah cukup baik. Konten yang dibuat sendiri oleh guru tanpa mengambil langsung dari sumber orang lain akan dinilai lebih baik dan menarik serta sesuai dengan konsep pengajaran menggunakan media aplikasi Glide. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini (2019), dimana konten-konten yang dikuiskan lebih baik jika dibuat dengan kuis dari bahan-bahan sendiri.

Adapun validasi media yang dilakukan menggunakan 10 butir indicator adalah terhitung dengan jumlah skor 54, sehingga rerata hasil dari penilaian dari ahli media adalah 5,4 dengan acuan menggunakan table konversi, maka hasil dari penilaian dari ahli media adalah sangat baik. Peneliti tetap menyadari bahwa dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran tetap diperlukan sebuah komitmen yang tinggi sehingga kualitas pembelajaran tersebut dapat lebih baik lagi nantinya. Kedepan peneliti akan melakukan beberapa pendampingan untuk dapat menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan harapan.

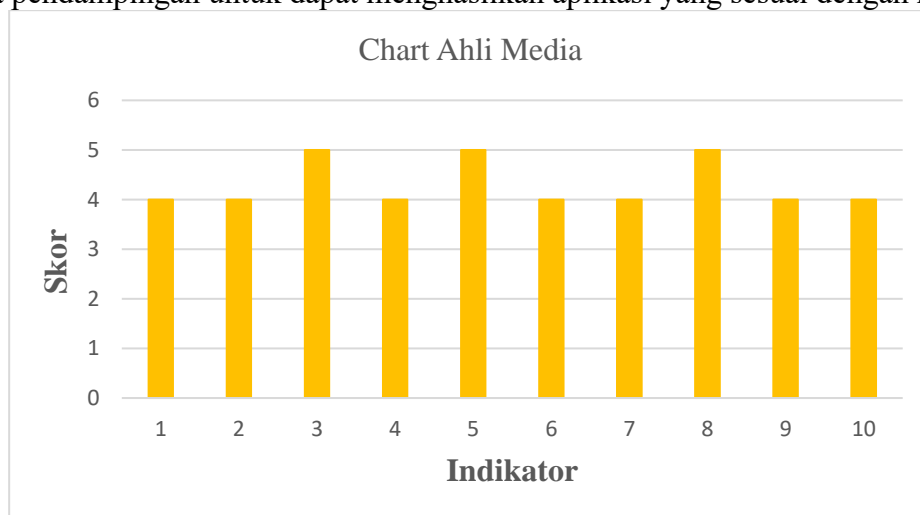


Diagram 2. Validasi angket dari Ahli media

D. Tahapan Implement

Tahap Implement merupakan proses lanjutan dari tahap pembuatan suatu produk yang telah dilakukan pada proses sebelumnya. Apabila sebuah aplikasi telah dilakukan validasi maka proses selanjutnya adalah tentu melakukan sosialisasi penerapan dan pengenalan

sebagaimana juga pernah dilakukan sebelumnya oleh tenaga pendidik dan guru yang ada di sekolah MI Ma'arif Sambiroto. Diharapkan selam proses sosialisasi dan implementasi kelengkapan berlangsung guru atau pendidik wajib kebersamai dan mengawal aktif dalam proses peluncuran produk media pembelajaran berbasis aplikasi Glide ini.

Meskipun sedikit mengalami beberapa kendala yang berhubungan dengan proses pembuatan aplikasi Glide ini, namun beberapa pendidik atau guru sangat antusias dan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses implementasi kelengkapan tersebut. Menurut pendapat beberapa guru yang mengikuti pembuatan aplikasi Glide ini dikatakan sangat inovatif, memperkaya kasanah ilmu digital dan hasil penerapannya juga mampu diterima oleh peserta didik. Semoga kedepanya aplikasi Glide ini mampu lebih bisa dikembangkan dan diperkaya fitur-fitur tambahanya yang lebih menarik seperti mode gambarnya, dan bahkan mampu lebih bisa tampil dengan mode Offline dan berbahasa Indonesia.

E. Tahapan Evaluation

Tahap evaluation atau disebut juga dengan tahap penilaian sebuah aplikasi untuk media pembelajaran. Didalam tahap ini seorang peneliti dapat mengukur pencapaian dari sebuah program aplikais yang telah dibuatnya. Pada tahap ini saat evaluasi dilaksanakan dan capaian sasaran telah dicapai itu dikarenakan semua tim guru yang ikut terlibat dalam pembuatan aplikasi Glide ini juga sama-sama tahu output yang dihasilkan tersebut merupakan hasil karyanya sendiri. Sehingga mengerti proses pembuatan dari awal hingga akhir aplikasi penunjang pembelajaran tersebut di implementasikan dan digunakan. Peneliti juga berusaha sebaik mungkin untuk membimbing dan memecahkan permasalahan yang apabila ada berhubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut sehingga sesuai capaian yang diharapkan.

KESIMPULAN

Apapun usaha yang telah kita lakukan untuk berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan Langkah-langkah baik dalam meningkatkan proses dan kemauan dalam proses belajar mengajar disekolah. Dan disaat-saat menurunnya animo belajar siswa disanalah sesungguhnya peran seorang guru atau pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan media-media yang dapat membantu proses pembelajaran siswa. Diantaranya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Glide. Berdasarkan dari rumus table konversi sebelumnya, maka hasil dari penilaian para ahli media dan ahli materi adalah sangat baik. Sedangkan respon pengguna dari sebuah produk adalah kuisisioner dari 10 tenaga guru atau pendidik yang mengikuti program sosialisasi aplikasi Glide adalah untuk membantu proses pembelajaran menggunakan media aplikasi Glide. Dengan berakhirnya penelitian pengembangan dan pemanfaatan aplikasi Glide ini untuk media pembelajaran di sekolah maka peneliti dapat memberikan beberapa saran dan masukan diantaranya adalah 1) pembuatan media yang dapat membantu proses pembelajaran ini dharapkan kedepanya mampu bisa lebih dikembangkan dengan berbagai inovasi dan kreatifitas pendidik atau guru sesuai dengan fitur-fitur yang telah di tentukan. 2) Peneliti juga berharap agar penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini bisa mampu di tularkan atau dishare kepada sekolah2 lain sehingga bisa saling tahu dan mempopulerkan sesuai kebutuhan. 3) Untuk bisa dijadikan sebuah pengalaman yang berharga dimana saat proses pembuatan dari awal dan sosialisasinya aplikasi Glide ini memberikan motivasi untuk lebih mengenal ilmu buru yang berhubungan dengan media pembelajaran. 4) Memberikan animo dan semangat belajar dan lebih berkembang lagi bagi guru atau pendidik untuk menambah kompetensi atau kemampuan. 5) Untuk menuju kesempurnaan media pembelajaran ini tentu sangat

diharapkan beberapa saran dan masukan dari berbagai pihak untuk membuat perubahan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- “Say no to coding”: Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 12079.
- Aini, Y. I. (2019).
Bimbingan dan konseling. Rajawali Press.
- Cahyadi, R. A. H. (2019).
E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 8(4).
Evaluasi program pembelajaran. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Fadrianto, A. (2019).
- Hikmawati, F. (2016).
- Junaid, R., & Rusli Baharuddin, M. (2020).
- Litt, G. & Jackson, D. (2020).
- Litt, G. & Jackson, D. (2020).
Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2 (25).
Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui PKM lesson study. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 122–129.
Persepsi Orang Tua Terhadap Proses Bimbingan Belajar Anak Di Rumah. *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, 3(1),41-46. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.2735>.
- R., Wardani, S. P. K., & Julianto, J. (2021). Pemanfaatan Gideapps Dalam Pembelajaran E-Learning di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 156–165.
- Rahmawati, A. I. N., Ariffudin, I., Latifah, L., & Soejanto, L. T. (2021).
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N.
- Suwarto, S. & Fajri, H. (2018).
- Widoyoko, E. P. (2009).
Wildcard: Spreadsheet- driven customization of web applications. *Conference Companion of the 4th International Conference on Art, Science, and Engineering of Programming*, 126–135. <https://doi.org/10.1145/3397537.3397541>.
Wildcard: Spreadsheet- driven customization of web applications. *Conference Companion of the 4th International Conference on Art, Science, and Engineering of Programming*, 126–135. <https://doi.org/10.1145/3397537.3397541>.