

## PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN APLIKASI SWAY DAN LIVEWORKSHEET GURU-GURU DI KECAMATAN SUMBER MARGA TELANG

Erna Retna Safitri, Makmum Raharjo, L.R Retno Susanti, Adeng Slamet, Fuad Abdurahman

Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya , Indonesia  
[ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id), [makmumraharjo@fkip.unsri.ac.id](mailto:makmumraharjo@fkip.unsri.ac.id),  
[retno\\_susanti@fkip.unsri.ac.id](mailto:retno_susanti@fkip.unsri.ac.id), [adengslamet@fkip.unsri.ac.id](mailto:adengslamet@fkip.unsri.ac.id),  
[fuadabdurahman@fkip.unsri.ac.id](mailto:fuadabdurahman@fkip.unsri.ac.id)

### **Abstract**

*Teachers in Sumber Marga Telang are still faced with difficulties in choosing platforms, developing appropriate media in making teaching materials, and developing evaluation tools according to the needs of their students. This community service activity is carried out to broaden horizons and improve teachers' abilities in developing innovative digital-based learning media by utilizing the Sway and Liveworksheet applications. The platform was chosen with the consideration that it is easy to access, has a simple and easy-to-understand display, has features that are able to accommodate the needs of educators and has free options. The training activity begins with a pretest to see the initial knowledge of the trainees. Furthermore, observations were made in the form of questions and answers with the participants which were then followed by the delivery of material about the theory of media development by the speakers. Furthermore, participants did hands-on practice with the facilitator from the community service team to develop sway and liveworksheet-based media. The results of the Pre Test showed that the average participants' initial knowledge was 52, then there was an increase in knowledge in both theoretical and practical aspects to 76.3 after the training was given.*

**Keywords:** sway, Liveworksheet, Assistance, Innovative

### **Abstrak**

*Guru-guru di Kecamatan Sumber Marga Telang masih dihadapkan pada kesulitan dalam memilih platform, mengembangkan media yang tepat dalam membuat bahan ajar, serta mengembangkan alat evaluasi sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk membuka wawasan serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi Sway dan Liveworksheet. Platform tersebut dipilih dengan pertimbangan mudah diakses, tampilan sederhana dan mudah dipahami, memiliki fitur yang mampu mengakomodasi kebutuhan tenaga pendidik dan adanya pilihan tidak berbayar. Kegiatan pelatihan diawali dengan pretest untuk melihat pengetahuan awal peserta pelatihan. Selanjutnya dilakukan observasi berupa tanya jawab dengan peserta yang kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang teori pengembangan media oleh narasumber. Selanjutnya, peserta melakukan praktek langsung dengan fasilitator dari tim pengabdian untuk mengembangkan media berbasis sway dan liveworksheet. Hasil Pre Test menunjukkan rata-rata pengetahuan awal peserta adalah 52, kemudian terjadi peningkatan pengetahuan dalam aspek teori dan praktek menjadi 76.3 setelah pelatihan diberikan.*

**Kata Kunci:** sway, Liveworksheet, Pendampingan, Inovatif

### **1. PENDAHULUAN (Introduction)**

Berdasarkan observasi awal dan wawancara terhadap khalayak sasaran di Kabupaten Banyuasin, diketahui hal-hal sebagai berikut. *Pertama*, sebagian besar guru belum banyak mengetahui, menguasai, dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. *Kedua*, mereka tidak memiliki akses informasi untuk hal ini. *Ketiga*, keinginan para guru untuk mampu menguasai dan mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, saat ini sebagian guru masih belum memiliki kompetensi yang baik dalam hal penggunaan media. Sebagian guru menganggap penggunaan media membutuhkan persiapan yang berbasis ICT, ketidaktersedianya peralatan untuk membuat media pembelajaran, tidak mengetahui arti pentingnya penggunaan media pembelajaran dan tidak memiliki kemampuan serta

keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang tepat, terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana masih menjadi kendala penggunaan media. Salah satu keterampilan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi dan internet adalah aplikasi *Sway* dan *Liveworksheet*.

Sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi maka pengabdian masyarakat dapat menjadi upaya untuk memberikan kontribusi kepada masyarakat luas. Kegiatan pengabdian ini menawarkan program pendampingan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru PAUD di Kabupaten Banyuwasin agar dapat meningkatkan kualitas penyelenggaraan pembelajaran serta bentuk adaptasi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengabdian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif penyelesaian permasalahan tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi stimulus bagi para guru untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya agar dapat memberikan layanan pembelajaran terbaik bagi peserta didik dalam proses proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

- a) menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang menarik dan efektif;
- b) menambah pengalaman baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis *Sway* dan *Liveworksheet* yang efektif;
- c) membantu guru untuk dapat mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis *Sway* dan *Liveworksheet* dalam pembelajaran.

Tim pengabdian Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya siap melaksanakan pendampingan ini. Terdapat 4 orang dosen dan 10 orang mahasiswa yang akan terlibat agar kegiatan dapat diselenggarakan dengan baik. Selain itu, tim ini sudah menyediakan segala kebutuhan pendampingan dengan maksimal.

Tantangan bagi para guru, tak terkecuali guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), mereka para peserta didik kita adalah generasi *digital native* yang sangat akrab dengan teknologi. Guru dituntut melek teknologi. Pasca pandemic covid 19 Guru juga diharapkan mampu beradaptasi dalam menghadapi situasi yang tidak terduga serta memiliki kecakapan multidisiplin ilmu (Yang, 2020; Kallou, Mitchell, dan Kamalodeen, 2020). Meski begitu, pembelajaran berteknologi masih harus berkelanjutan bahkan akan menjadi permanen karena pesatnya perkembangan teknologi (Yang, 2020).

Oleh sebab itu, para guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018) dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2015).

Kurangnya penguasaan terhadap teknologi bagi guru dan siswa, kurang memadainya sarana prasarana, menjadi masalah tersendiri (Syah, 2020). Pembelajaran dengan moda daring menuntut guru untuk lebih kreatif serta orang tua yang harus ikut berkontribusi dalam mendampingi anak-anaknya belajar dan materi pembelajaran harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan serta kebutuhan siswa (Atsani, 2020; Suhardi dkk., 2021). Keterbatasan kemampuan sekolah, kualitas tenaga pendidik serta kemampuan peserta didik (anak/orang tua didik) dalam memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran daring, pesera didik dituntut untuk memilih aplikasi/platform yang tepat. Pola pikir tenaga pendidik yang positif sehingga

memunculkan solusi yang kreatif guna penyampaian materi melalui daring, dengan ini capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas (Nissa, Siti, & Renoningtyas, 2021).

PAUD merupakan wadah untuk memaksimalkan pencapaian tumbuh kembang anak, sehingga kelak anak-anak penerus bangsa akan menjadi modal pembangunan yang memiliki daya saing tinggi, serta mampu membawa Indonesia menjadi negara bermartabat sejajar dengan negara-negara lain. Berkaitan dengan perkembangan jenjang PAUD, Kebudayaan Kabupaten Banyuasin memberikan perhatian yang cukup besar. Pemerintah memiliki program Banyuasin Cerdas, dimana pada saat anak berusia 0-6 tahun pendidikan yang diberikan harus diperhatikan. Maka dari itu, pemerintah memiliki visi yang sama bahwa meletakkan dasar pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak sejak dini menjadi perhatian utama dalam hal ini. Selain itu, menyikapi pentingnya PAUD, maka pemerintah Kabupaten Banyuasin pun terus mendorong akan kesadaran dan partisipasi seluruh lapisan masyarakat untuk menghadirkan layanan PAUD berkualitas. Mengingat besarnya tantangan yang dihadapi, pemerintah membutuhkan dukungan semua pihak.

## 2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Dalam waktu dekat pendidikan Indonesia akan dihadapkan pada sebuah era *super smartsociety* 5.0. Pada era ini manusia Indonesia khususnya akan dituntut untuk mampu meningkatkan kemampuan secara masif yang kemudian dapat membuka peluang-peluang bagi manusia lainnya demi tercapainya kehidupan bermakna (Wibawa & Agustina, 2019). Sumber daya manusia (SDM) yang unggul adalah tantangan perkembangan era 5.0 sebagai gerbang utama yang harus dilakukan oleh satuan pendidikan (Wicaksono, Kasmantoni, & Walid, 2021). Dengan demikian, muara dari seluruh proses tersebut adalah pendidikan akan berperan sebagai penghasil utama sumber daya manusia yang unggul diharapkan mampu berbenah dengan mengubah paradigma kearah yang lebih revolusioner (Nurani, 2021). Proses Pendidikan dan pembelajaran yang baik tentu harus didukung oleh berbagai sub sistem yang baik. Satu diantaranya adalah media pembelajaran yang tepat dan memadai. Pencapaian suatu kompetensi terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan bantuan dari sarana dan prasarana (Nuryanto, Rahayu, & Setiadi, 2020). Salah satunya adalah media pembelajaran.

*Liveworksheet* merupakan sebuah media yang mengubah lembar kerja tradisonal menjadi interaktif dan tentu disajikan secara online (mendukung kondisi pembelajaran daring saat ini) (Fitriani, 2021). Aplikasi *Liveworksheet* adalah sebuah aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin pencari Google. Aplikasi ini memungkinkan guru mengubah lembar kerja tradisonal yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg, atau PNG) menjadi latihan online interaktif sekaligus otomatis mengoreksi. Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara online dan mengirimkan jawaban mereka kepada guru juga secara online. Kelebihan aplikasi ini baik untuk peserta didik karena interaktif dan memotivasi, untuk guru aplikasi ini menghemat waktu dan untuk menghemat kertas ([liveworksheet.com/about](http://liveworksheet.com/about)).

*Microsoft Sway* ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan serta berbagi presentasi dengan mudah, yang mana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala *website* hanya dengan *drag and drop*. Melalui *Sway*, maka guru bisa menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif.

Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik (Bahar, 2019). *Sway* ini sangat cocok untuk guru membuat materi pelajaran agar lebih menyenangkan. *Sway* hampir seperti power point; namun ada sedikit perbedaan yaitu fitur pendukung yang lebih banyak, pilihan desain yang lebih kaya dan tersedia template dalam berbagai desain yang dapat dipadukan dengan versi *online* sehingga menghasilkan tampilan yang memukau. Gambar yang sangat beragam dan menarik bagi siswa.

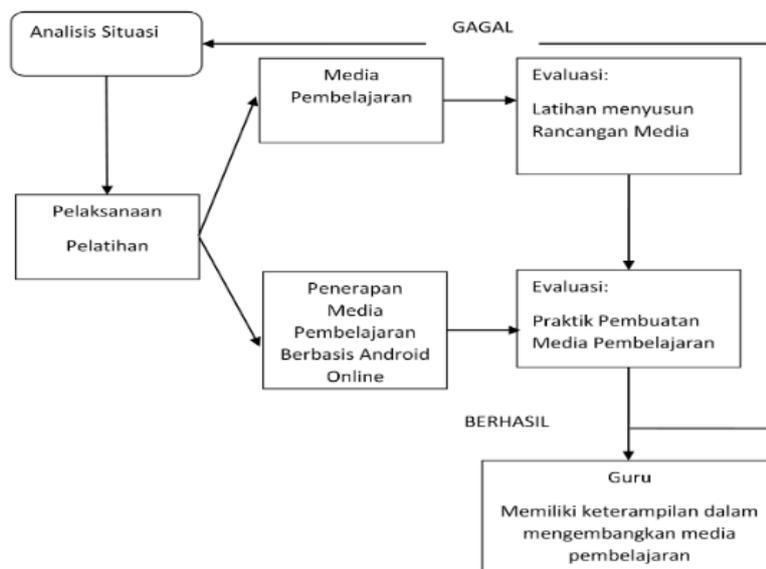
### 3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

#### Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru PAUD di Kabupaten Banyuasin yang berjumlah 40 orang dari beberapa sekolah, baik negeri maupun swasta. Peserta pengabdian ini diharapkan menjadi agen yang mampu meneruskan informasi dan pengetahuan yang telah didapat sehingga bisa bermanfaat bagi proses pembelajaran di sekolah masing-masing.

#### Rancangan Evaluasi

Target kegiatan ini pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkat pengetahuan dan keterampilan guru-guru di Kabupaten Banyuasin dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sway* dan *Liveworksheet*. Paradigma evaluasi ketercapaian target kegiatan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Rancangan evaluasi

Ada dua tes yang akan diberikan kepada peserta dalam pelatihan ini, yaitu tes awal (sebelum pelaksanaan pelatihan) dan tes akhir (setelah pelaksanaan pelatihan). Tes awal bertujuan untuk menjajaki pengetahuan dan kemampuan awal para guru mengenai media pembelajaran, khususnya media berbasis *Sway* dan *Liveworksheet*. Sementara tes akhir

bertujuan untuk mengetahui penguasaan para guru dalam menggunakan *Sway* dan *Liveworksheet* sebagai media pembelajaran.

Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang disiapkan oleh khalayak sasaran, apakah sudah dirancang dengan baik dan dapat dilaksanakan dalam pembelajaran di PAUD dengan menarik dan efektif. Dalam hal ini akan digunakan format Penilaian Kemampuan Guru membuat media pembelajaran. Selanjutnya, para guru dapat dibimbing untuk membuat materi ajar berbasis *Sway* dan *Liveworksheet*. Wawancara digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam proses pelatihan.

### **Waktu dan jadwal kegiatan**

#### **a. Persiapan**

Dalam persiapan pengabdian dilakukan beberapa tahap kegiatan. Tahap pertama melakukan rapat tim yang membicarakan tentang rencana pelatihan yang akan dilakukan, seperti penentuan materi pelatihan, lokasi, peserta sebagai khalayak sasaran, mahasiswa yang terlibat, mengurus perizinan, serta koordinasi dengan HIMPAUDI Kecamatan Sumber Marga Telang Kabupaten Banyuwangi. Tahap kedua, penyusunan draf proposal, penyusunan proposal, finalisasi proposal. Tahap ketiga, men-*submit* proposal ke [sim.lppm.unsri.ac.id](http://sim.lppm.unsri.ac.id)

#### **b. Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan selama selama 4 bulan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai pada pelaporan. Pelatihan kepada guru-guru akan dilaksanakan selama 2 bulan. Pelaksanaan pendampingan dilakukan dengan rincian kegiatan sebagai berikut,

2. Penyebaran undangan
3. Penyampaian materi.
4. Pendampingan pembuatan presentasi
5. Pendampingan implementasi penggunaan media berbasis *Sway* dan *Liveworksheet* di kelas (simulasi)
6. Evaluasi kegiatan
7. Pelaporan Kegiatan

Dalam kegiatan ini, tim mengadakan rapat dan diskusi untuk mempersiapkan rencana pelaporan pengabdian, penyusunan draft laporan pengabdian, diskusi draft laporan pengabdian dan penyusunan laporan akhir. Tahap berikutnya melakukan seminar hasil pengabdian, dan perbaikan hasil seminar. Selanjutnya, penggandaan, penjilidan, laporan akhir pengabdian, dan menulis artikel untuk dipublikasikan di media massa

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)**

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai solusi dalam mengatasi permasalahan guru di Kecamatan Sumber Marga Telang antara lain sebagai berikut, pertama sosialisasi mengenai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dihadiri oleh tim pengusul dan mitra (Guru, Koordinator Wilayah dan HIMPAUDI Kecamatan Sumber Marga Telang). Tahap sosialisasi ini akan disampaikan informasi mengenai latar belakang, tujuan dan target yang ingin dicapai dari kegiatan PKM.



Gambar 2. Foto bersama narasumber, peserta, dan tim pengabdian

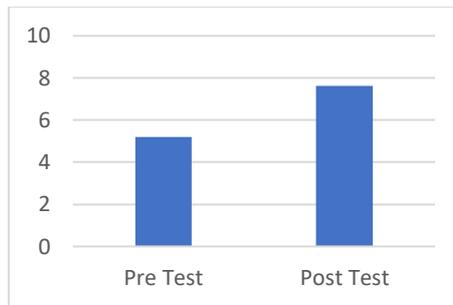
Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diawali dengan melakukan pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan para guru tentang media pembelajaran yang meliputi urgensi media, pengembangan media menggunakan aplikasi *Sway* dan *Liveworksheet* yang dapat digunakan dalam proses belajar.



Gambar 3. Suasana pelatihan yang didampingi fasilitator

*Pretest* digunakan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat di kuasai (Effendy, 2016). Pendampingan mengenai media apa saja yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi dan evaluasi pembelajaran inovatif yang juga mampu dipahami oleh guru selama proses pelatihan. Kemudian, pendampingan dilanjutkan dengan penjelasan dan penggunaan platform pembelajaran interaktif yang dapat di akses melalui perangkat PC ataupun telepon seluler. Pemanfaatan *tools-tools* yang tersedia, tahapan-tahapan pembuatan media, mengembangkan lembar kerja serta evaluasi dalam pembelajaran. Selain itu, memberikan contoh-contoh berbagai media pembelajaran yang inovatif yang banyak digunakan selama ini.

Tes dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pendampingan pada 30 orang guru peserta pelatihan. Penilaian *pretest* menggunakan soal pilihan ganda yang terdiri dari item-item soal berkaitan dengan media, aplikasi *Sway* dan *Liveworksheet*. Setelah peserta mengikuti paparan yang disampaikan oleh narasumber dan praktek pengembangan media dengan aplikasi *Sway* dan *Liveworksheet* kemudian dilakukan *post-test*. Hasil *pretest* dan *post-test* dapat dilihat pada gambar berikut,



Gambar 4. Nilai rata-rata *pretest* dan *post-test* peserta pelatihan

Pada gambar 1 tersebut terlihat bahwa pada hasil pretest, nilai rata-rata para guru adalah 52. Namun terjadi peningkatan setelah dilakukan pendampingan menjadi 76.3 (mengetahui secara teori dan praktik). Terjadi peningkatan sebesar 24.3 poin atau sebesar 31.84%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diterima peserta dapat meningkatkan pengetahuan peserta dalam hal teori dan praktek mengenai media, aplikasi *Sway* dan *Liveworksheet* sebesar 31.84%. Hal ini tentu akan bermanfaat bagi guru dalam proses pembelajaran dalam kelas. Sesuai dengan penelitian sebelumnya tentang penggunaan *Liveworksheet* yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan kemampuan sebesar 57% yang termasuk dalam kategori cukup efektif (Hastuti dkk., 2023). Begitupun pada penelitian yang menunjukkan ada pengaruh media *Liveworksheets* dalam model PBL terhadap hasil belajar siswa, rata-rata hasil belajar kelompok dengan menggunakan aplikasi *Liveworksheet* 73,02 lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 65,21. Begitupun dengan penggunaan aplikasi *Sway*, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Sway* di kelas eksperimen memberikan pengaruh signifikan pada prestasi belajar siswa (Veronika, 2021). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian ini akan memberikan pengaruh terhadap kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini tentu kan memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran.

## 5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pengembangan media inovatif berbasis *Sway* dan *Liveworksheet*, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan berdampak pada :

1. Peningkatan pengetahuan guru setelah mengikuti pelatihan yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil posttest sebesar 31.84%
2. Peningkatan wawasan guru tentang media pembelajaran yang menarik dan efektif
3. Terdapat pengalaman baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis *Sway* dan *Liveworksheet* dalam pembelajaran.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH (*Acknowledgement*)

Peneliti mengucapkan terima kasih atas dukungan dana yang diberikan oleh DIPA anggaran Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya tahun anggaran 2023 yang tertuang dalam Surat Keputusan Rektor Universitas Sriwijaya Nomor: 0004/UN9/SK.LP2M.PM/2023 Tentang Penetapan Tenaga Pelaksana, Judul, dan Besaran Biaya Pengabdian Kepada

Masyarakat Skema Pengabdian Perkuliahan Desa Bagi Dosen Universitas Sriwijaya Tahun 2023.

## 7. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Akhwani. (2020). Alternatif Strategi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional dalam Jaringan Hasil Penelitian dan Abdimas Tahun 2020* (pp. 409–4017). Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Fitriani, dkk. (2021). Live Worksheet Realistic Mathematics Education Berbantuan Geogebra: Meningkatkan Abstraksi Matematis Siswa SMP Pada Materi Segiempat. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. Vol 5, No. 1. 37-50.
- Hastuti, RD, Jakiatin Nisa, Tri Harjawati. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Media Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar IPS. *Sosearch: Program Studi IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya*. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v3n2.p53-59>
- Jamaluddin; Sitti Hardiyanti Arhas; Muh Nasrullah. (2021). PKM Pembuatan Media untuk Pembelajaran Online. *In Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021 “Penguatan Riset, Inovasi dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19”* (pp. 1109–1113). Universitas Makassar.
- Kaloo, R. C., Mitchell, B., & Kamalodeen, V. J. (2020). Responding to the COVID-19 pandemic in Trinidad and Tobago: challenges and opportunities for teacher education. *Journal of Education for Teaching*, 46(4), 452-462, DOI: 10.1080/02607476.2020.1800407
- Nissa, Siti Faizatun; Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- [Kemendikbud] Nurani, D. (2021, Februari 13). *Menyiapkan Pendidik di Era Society 5.0. Disajikan dalam Seminar Nasional pendidikan nasional di era society*.
- Nuryanto, A., Rahayu, N. S., & Setiadi, B. R. (2020). The Development Of Mechanical Drawing Job-Sheet For Vocational High School Instructional. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1446, No. 1, p. 012013). IOP Publishing.
- Ramdani, R., Muslimin, N. A., & Husein, H. (2022). Pengaruh Liveworksheets Dalam Model PBL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi IPA SMAN 3 Barru: Studi Pada Materi Pokok Larutan Penyangga. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(3), 243-251. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i3.1471>

- Rusli, D. (2021). Pelatihan Media Belajar Digital Bagi Guru SDIT Mutiara Pariaman di Era New Normal. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i5.7886>
- Suhardi, M; Albiy, R; Gistituati, N; Marsidin, S. (2021). Analisis Dampak Regulasi Pemerintah Terhadap Moda Belajar Daring Di Rumah Bagi Pelaku Pendidikan Di Madrasah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1849–1858.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), <https://doi.org/10.15408/Sjsbs.v7i5.15314>
- Veronika, F. (2021). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MICROSOFT SWAY UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1).
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*
- Wicaksono, D. S., Kasmantoni, K., & Walid, A. (2021). Peranan Pondok Pesantren Dalam Menghadapi Generasi Alfa dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Society 5.0. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*
- Yang, R. (2020) China's higher education during the COVID-19 pandemic: some preliminary observations. *Higher Education Research & Development*, 39(7), 1317-1321, DOI: 10.1080/07294360.2020.1824212.