



Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Classpoint pada Guru SDN 2 Banteran

Dwi Krisbiantoro^{1*}, Banu Dwi Putranto², Nourma Islam Dewi Cantika³, Ismail Alfi Firmansyah⁴, Abdul Azis⁵

^{1,3,4,5} Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53127

² Teknologi Infomasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53127

E-mail:* dwikris@amikompurwokerto.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i2.2057>

Info Artikel:

Diterima :

2024-10-22

Diperbaiki :

2025-02-15

Disetujui :

2025-02-17

Kata Kunci: Classpoint; Guru;
Media Pembelajaran; Siswa

Abstrak: masalah yang ditemui secara umum pada guru di UPK Kec.Sumbang saat ini adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga guru dalam memberikan materi hanya sebatas ceramah dan menyuruh siswa mengerjakan soal-soal yang ada di LKS, tentu hal ini membuat siswa merasa jenuh dan tidak ada interaktif yang terjalin antara siswa dengan guru ketika siswa berhasil mengerjakan tugas ataupun menjawab soal yang diberikan dengan melihat keadaan siswa saat ini cenderung lebih tertarik dengan bentuk digitalisasi. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan classpoint. Adapun teknis pelaksanaannya melalui pemberian materi secara teoritis,praktek pembuatan media pembelajaran, sampai tahap evaluasi. Metode yang digunakan ceramah dan drill practice. Tahapan kegiatan dengan penyampaian materi pentingnya media pembelajaran,pengenalan media pembelajaran,dilanjutkan dengan *drill practice*. Hasil kegiatan menunjukan 90% guru mampu dan memberikan respon positif terhadap kegiatan dan dari kegiatan ini kemampuan guru meningkat dalam penggunaan teknologi

Abstract: The problem encountered in general by teachers in UPK Kec.Sumbang at this time is the limited ability of teachers to use technology-based learning media so that teachers in

providing material are only limited to lecturing and telling students to do the questions in the LKS, of course this makes students feel bored and there is no interactive between students and teachers when students succeed in doing assignments or answering questions given by seeing the current state of students tend to be more interested in digitalisation. The solution that can be done is to carry out training activities for making technology-based learning media using classpoint. The technical implementation is through the provision of theoretical material, practice of making learning media, to the evaluation stage. The method used was lecture and drill practice. The stages of the activity with the delivery of material on the importance of learning media, the introduction of learning media, followed by drill practice. The results of the activity showed that 90% of teachers were able and gave a positive response to the activity and from this activity the ability of teachers to increase in the use of technology.

Keywords: *Classpoint; Learning Media; Teacher; Student*

Pendahuluan

Dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya adalah bidang pendidikan dimana saat ini para pendidik atau guru harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut karena guru merupakan komponen penting dalam sebuah pendidikan yang bertugas mempersiapkan generasi masa depan yang cerdas oleh karena itu guru haruslah dapat memahami teknologi terutama teknologi pembelajaran (Hartono, Chandra Lesmana, 2018). Model pembelajaran secara konvensional saat ini tentunya kurang efektif jika masih terus dilakukan oleh para pendidik atau guru ditengah perkembangan teknologi pembelajaran yang pesat saat ini, guru harus dapat melakukan inovasi dalam hal model pembelajaran (Heny Nirmayani & Nyoman Kurnia Wati, 2023) agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh siswa dan juga agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dengan model pembelajaran penuh inovasi yang dilakukan guru.

Media pembelajaran saat ini sangat banyak namun tidak semuanya dapat digunakan secara langsung tetapi perlu disesuaikan dengan gaya mengajar dari masing-masing guru, oleh karena itu kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran harus dikuasai oleh para guru agar dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya mengajar (Arman Suryadi Karim et al., 2022). Media pembelajaran merupakan tambahan di dalam setiap kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan (Wahyuningsih et al., 2020). Meskipun demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena

media pembelajaran dapat memberikan daya nalar, imajinasi, dan visualisasi terhadap materi dan kondisi yang sebenarnya, sehingga implementasi materi pada kehidupan sehari-hari menjadi lebih optimal.

Namun disayangkan kemampuan untuk membuat media pembelajaran belum dimiliki oleh guru secara maksimal sehingga hal ini tentu akan menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Hal ini juga ditemui oleh tim pengabdian kepada masyarakat di UPK Kec.Sumbang SDN 2 Banteran, dimana terdapat guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Adapun alasan guru belum memanfaatkan teknologi pembelajaran diantaranya adalah ketidaktahuan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut tim pengabdian kepada masyarakat mengadakan pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan classpoint. *Classpoint* dipilih karena guru-guru di SD Negeri 2 Banteran sudah terbiasa dengan aplikasi *powerpoint* sehingga akan lebih mudah untuk mengoperasikan *classpoint*. Aplikasi *classpoint* adalah suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik atau guru dalam membuat materi hingga kuis dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat menjawab dari soal yang diberikan dengan berbagai bentuk pilihan yaitu *multiple choice*, *short answer*, *word cloud*, *slide drawing*, mode kompetisi dan gamifikasi (Kurniawan & Ika Yatri, 2022).

Dengan *classpoint* ini guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran karena *classpoint* ini terintegrasi dengan *powerpoint* yang sehari-hari guru gunakan untuk presentasi materi sehingga nantinya media pembelajaran yang dibuat akan lebih variatif, pemilihan warna *background* dan juga audio video dapat dengan mudah dirancang dan digunakan dalam pembelajaran (Lia et al., 2017).

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang meneliti tentang media pembelajaran interaktif memiliki manfaat dan dampak kepada siswa didik mengungkapkan bahwa kelayakan produk pengembangan media pembelajaran variasi dengan menggunakan kuis interaktif dinyatakan dapat meningkatkan minat terhadap belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil angket penelitian ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Safira, 2022). Penelitian lainnya juga mengungkapkan hal yang sama bahwa media pembelajaran kuis interaktif termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Deki Syaputra ZE, 2022).

Metode

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 3 hari yaitu pada awal bulan juli 2024 yaitu tanggal 1-3 Juli 2024 bertempat di SDN 2 Banteran kecamatan sumbang kab. Banyumas. Peserta pelatihan adalah guru kelas 1-6 berjumlah 30 peserta karena gabungan dengan beberapa SD yang ada di UPK Kec.Sumbang. Adapun metode

pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan dua metode yang dilakukan, yaitu dengan metode ceramah dan melalui latihan praktik (*drill practice*) (Abdul Azis et al., 2022) pembuatan media pembelajaran menggunakan classpoint. Metode ceramah dilakukan dengan memberikan penjelasan terkait penyusunan media pembelajaran menggunakan bantuan *software* classpoint. Hal ini dilakukan karena masih banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media belajar berbasis interaktif. Selanjutnya untuk metode pelaksanaan yang kedua menggunakan *drill practice* dimana guru langsung praktik menggunakan *classpoint* untuk membuat media pembelajaran yang nantinya dapat disajikan kepada siswa secara menarik.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :

a. Tahap I Observasi dan Identifikasi permasalahan.

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan kunjungan dan wawancara dengan pihak UPK Kec. Sumbang beserta pihak Guru dan siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dari kegiatan observasi didapatkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam praktik mengajar dengan beberapa alasan yang disampaikan diantaranya ribet harus menyiapkan bahan, ketidaktahuan cara memanfaatkan media pembelajaran, dan juga alasan guru mau purna bakti sehingga malas untuk meningkatkan kemampuan dalam mengadaptasi teknologi pembelajaran yang ada. Para guru menghendaki media pembelajaran yang praktis dan mudah untuk digunakan dari sisi siswa mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan terkadang bosan dengan model pembelajaran yang hanya mengerjakan dilembar Lembar kerja siswa.

b. Tahap II Penyiapan media pembelajaran berbasis interaktif

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis interaktif disiapkan sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang ada di SDN 2 Banteran yaitu model pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran classpoint untuk menampilkan materi pembelajaran berupa teks, gambar, video, audio dan diakhir sesi ada kuis interaktif sehingga siswa dapat belajar tidak hanya dengan membaca saja namun juga dapat melihat visualisasi sehingga dapat melatih dan meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar bagi siswa.

c. Tahap III Penyiapan modul pelatihan dan alat

Pada tahap ini disiapkan modul pelatihan classpoint dan juga peralatan yang digunakan berupa laptop dan handphone agar nantinya peserta dapat mengikuti dengan mudah tahapan-tahapan dalam membuat media pembelajaran berbasis interaktif mulai dari pemasangan classpoint dilaptop hingga pembuatan materi dan kuis interaktif semua termuat didalam modul pelatihan.

d. Tahap IV Pelaksanaan kegiatan di sekolah

Pada tahapan kegiatan utama ini dibagi menjadi dua yaitu yang pertama adalah pengenalan media pembelajaran berbasis interaktif classpoint, berupa pengenalan classpoint, fitur dan cara menggunakannya dan pada bagian yang

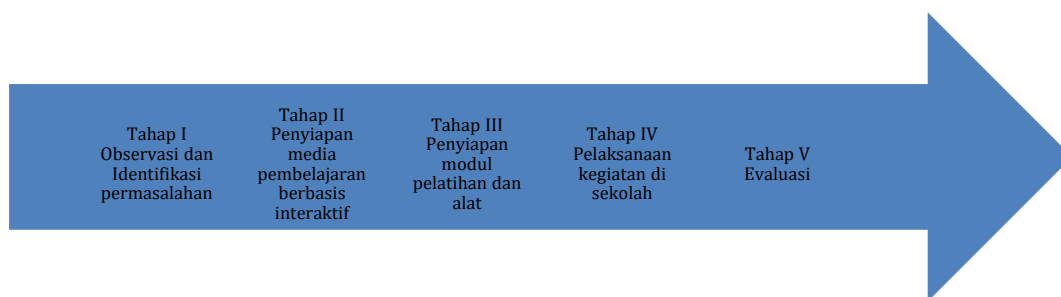
kedua adalah perancangan dan pembuatan materi, kuis sesuai dengan materi yang diampu oleh guru kelas masing-masing yang nantinya akan dipraktikan didepan kelas bersama dengan guru yang lainnya. Target dari pelatihan ini adalah guru memiliki wawasan tentang penggunaan teknologi media pembelajaran dan mampu mengelola media pembelajaran berbasis interaktif secara menarik sehingga siswa diharapkan akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa, dimana siswa saat ini lebih cenderung tertarik dengan media digital dan elektronik. Sehingga guru saat ini perlu menerapkan pembelajaran berbasis digital secara interaktif.

e. Tahap V Evaluasi

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pengamatan langsung dan pengisian kuesioner yang diisi oleh para peserta pelatihan. Hal ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan telah sesuai dengan tujuan dan target yang telah ditentukan atau tidak.

Adapun indikator keberhasilan dari kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut(AR et al., 2023) :

- a. Respons positif yang diberikan peserta kepada tim pengabdian kepada masyarakat terkait materi yang disampaikan, cara penyampaian tutor menjelaskan materi dengan nilai 90% dari jumlah peserta pelatihan.
- b. Kemampuan yang dicapai oleh guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran dengan *classpoint* tercapai minimal 85% dari guru yang hadir dan mengikuti kegiatan dan mampu membuat kuis interaktif dan dipresentasikan didepan peserta yang lain.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

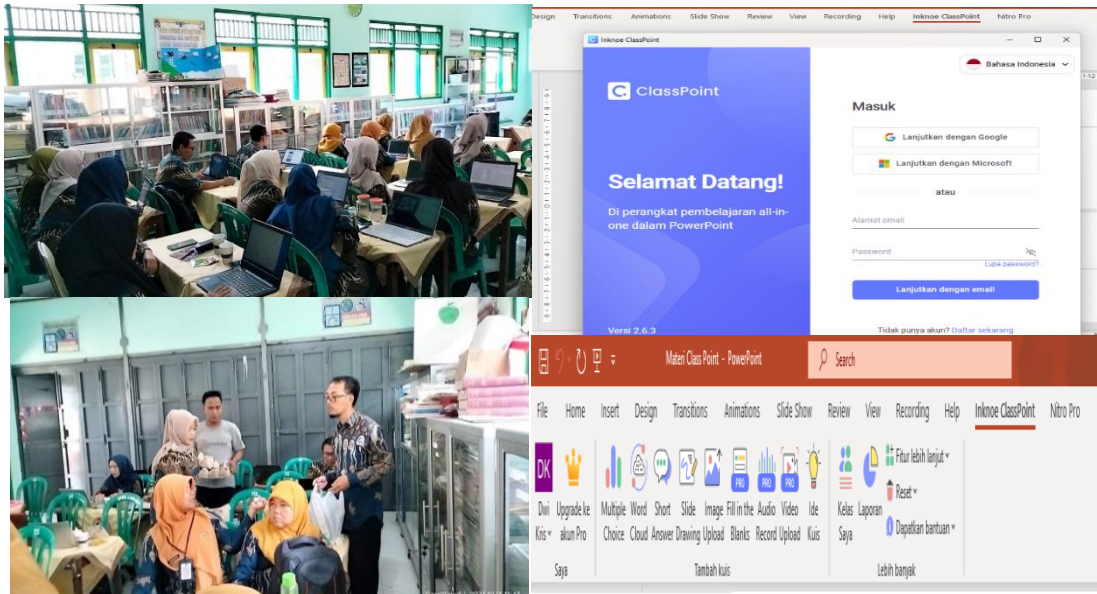
Dalam kegiatan ini terdiri dari 1 ketua tim pengabdian dan 2 Dosen dan 2 mahasiswa dimana tiap tiap anggota memiliki tugas dan peran masing-masing dalam melaksanakan pelatihan kepada guru-guru di SDN 2 Banteran. Kegiatan hari pertama dilaksanakan hari senin 1 Juli 2024 jam 09.00 Wib – 12.00 Wib yang diikuti sebanyak 30 peserta yang terdiri dari gabungan 2 sekolah dasar dibawah UPK kec.sumbang bertempat di SD N 2 Banteran. Pada hari pertama kegiatan berupa pengenalan classpoint dan spesifikasi terkait minimal sistem operasi yang mendukung dengan

classpoint yaitu windows 10 dan *microsoft office* minimal 2013 dan penjelasan terkait fitur-fitur yang terdapat pada classpoint, materi ini disampaikan oleh ketua tim pengabdian Dwi Krisbiantoro, M.Kom. dan dibantu oleh mahasiswa. Berikut adalah bukti dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat terlihat pada gambar 1.



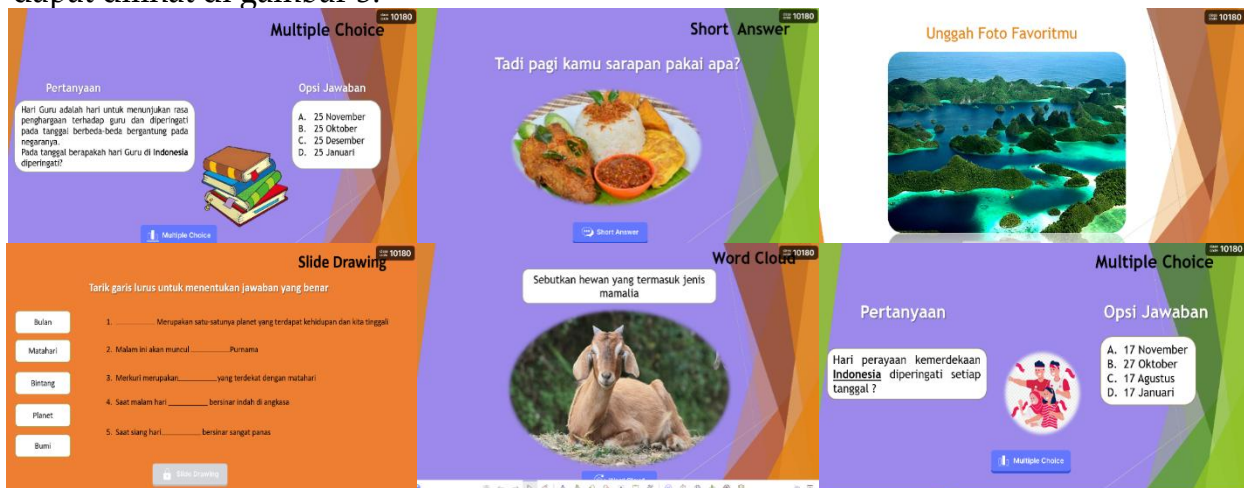
Gambar 2. Kegiatan Pengabdian hari pertama

Selanjutnya pada kegiatan berikutnya dilanjutkan pada hari selasa 02 Juli 2024 jam 09.00-12.00 Wib kegiatan pelatihan ini dimentori oleh anggota yaitu Abdul Azis, M.Kom yang membahas tentang penerapan kuis interaktif di classpoint pada *microsoft powerpoint*, pada kegiatan hari kedua ini peserta sudah mulai menerapkan classpoint untuk media pembelajaran nantinya. Peserta didampingi dan dilatih oleh mentor dan mahasiswa dalam menjalankan classpoint. Kegiatan hari kedua mulai praktik diawali dengan menginstal classpoint terlebih dahulu pada alamat <https://www.classpoint.io/download>. Setelah terdownload tinggal diinstal pada laptop para peserta dimana para peserta sebelumnya telah memiliki akun *email* untuk dapat registrasi nantinya ke classpoint. Mentor dan mahasiswa memastikan laptop peserta telah berhasil instal dan login ke classpoint tahapan selanjutnya adalah peserta untuk menyiapkan materi pelajaran apa yang nantinya akan diajarkan ke siswa untuk selanjutnya dibuat di classpoint.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian hari kedua

Pada hari ke 3 dilaksanakan Rabu 3 Juli 2024 dimulai jam 08.00-10.00 Wib kegiatan dihari ketiga adalah praktik dalam merancang dan membuat media pembelajaran dengan classpoint pada akhir sesi dibuat kuis interaktif sebagai daya tarik siswa dalam kegiatan evaluasi belajar. Pada hari ketiga ini semua tim pengabdian kepada masyarakat terlibat langsung dan mendampingi hingga peserta dipastikan sudah mampu dan memahami dengan baik penggunaan dari classpoint sebagai media pembelajaran interaktif nantinya, sehingga apa yang menjadi masalah yang dialami oleh para guru dibawah UPK kec.sumbang dapat terselesaikan. Pada akhir kegiatan ini juga tim membagikan kusioner kepada peserta sebagai tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan model skala likert skala 1-5 (Taluke et al., 2019)(Putra et al., 2022) dalam penilaian untuk mengetahui respon yang diberikan oleh para peserta selama pelatihan berlangsung. Berikut adalah hasil rancangan kuis interaktif yang dibuat oleh para peserta pelatihan dapat dilihat di gambar 3.



Gambar 3. Hasil Rancangan Kuis Interaktif dengan Classpoint

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan tim pengabdian membagikan kuesioner kepada peserta pelatihan terkait dengan pelaksanaan yang telah dilakukan untuk mengetahui respons atau tanggapan dari para peserta. Berikut adalah hasil respons peserta kepada tim pengabdian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil respons dari peserta pelatihan

No.	Indikator yang dinilai	Hasil Respons %
1	Isi Materi	97,1
2	Cara Penyampaian Mentor	95,2
3	Penguasaan materi oleh mentor	95,5
4	Sikap dan pendampingan kepada peserta	98,5
Rata-Rata		96,5

Berdasarkan dari tabel 1. dapat dijelaskan bahwa isi dari materi classpoint pada pelatihan ini direspons positif oleh peserta sebesar 97%, cara penyampaian mentor pada pelatihan *classpoint* direspons positif sebesar 95%, sikap dan pendampingan kepada peserta direspons positif sebesar 98% artinya secara keseluruhan kegiatan telah berhasil.

Tahapan selanjutnya yaitu indikator dari kemampuan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif diukur dari hasil rancangan dan penilaian oleh tim pengabdian kepada masyarakat saat presentasi. Adapun hasil dari penilaian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kemampuan dan Keterampilan peserta Pelatihan

No	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	80-100	25	83,4	Sangat Tinggi
2	60-80	5	16,6	Tinggi
3	40-60	0	0,0	Cukup
4	20-40	0	0,0	Rendah
5	0-20	0	0,0	Sangat Rendah
Total		30	100	

Berdasarkan dari tabel 2. dapat dijelaskan bahwa indikator kemampuan dan keterampilan peserta pelatihan menunjukkan nilai 83.4 dan 16,6 pada kategori sangat tinggi dan tinggi artinya keberhasilan sudah tercapai pada indikator kemampuan dan keterampilan peserta. Kegiatan pelatihan media pembelajaran classpoint yang telah dilaksanakan membawa nilai positif bagi guru di SDN 2 Banteran.

Kesimpulan

Pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan Classpoint di SDN 2 Banteran berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Sebelum pelatihan, guru cenderung terbatas pada metode ceramah dan lembar kerja siswa, yang mengurangi interaksi dan keaktifan siswa. Pelatihan ini membantu guru memahami pentingnya media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital. Dari pelatihan, 90% peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan Classpoint untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 83,4% peserta masuk dalam kategori sangat tinggi dalam keterampilan membuat media pembelajaran. Adapun beberapa saran dapat dilakukan selanjutnya pengembangan Fitur Media Pembelajaran lain yang dapat mengeksplorasi penggunaan fitur lain di luar Classpoint, seperti aplikasi multimedia lain yang lebih interaktif atau gamifikasi lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada UPK Kec.Sumbang dan pihak SDN 2 Banteran yang telah memberikan izin dan menyediakan sarana serta fasilitas sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dan pihak LPPM Universitas Amikom Purwokerto atas dukungan dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

Referensi

- Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, & Riyanto. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuhwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 173–182. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i1.853>
- AR, R. A., Murtafiah, M., & Mahmud, N. (2023). Workshop Pengembangan Video Animasi Pembelajaran bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(2), 109–118. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i2.2354>
- Arman Suryadi Karim, Melda Agarina, Sutedi, M. Said Hasibuan, & M. Royan Fauzi. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT BAGI GURU di PROPINSI LAMPUNG. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4399–4406. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.2986>

- Deki Syaputra ZE, R. A. D. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur Ta. 2021/2022. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60. <https://doi.org/10.33087/istoria.v5i2.124>
- Hartono, Chandra Lesmana, R. P. (2018). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *Jurnal Tranformasi*, 14(2), 139. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Heny Nirmayani, L., & Nyoman Kurnia Wati, N. (2023). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdeferensiasi pada Guru Sekolah Dasardi Kecamatan Seririt, Buleleng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(01), 8–17. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/educemara>
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Lia, L., Isroqmi, A., & Indasari, M. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2017*, 5, 288–297.
- Putra, R., Lubis, F., & Apriani, W. (2022). Analisis Faktor Penyebab Pekerjaan Tambah Kurang bagi Penyedia Jasa Kontruksi Pekanbaru. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 118–123.
- Safira, F. B. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIASI KUIS INTERAKTIF DENGAN ARTIKULATE STORYLINE PADA MATERI FABEL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII di SMP NEGERI 02 TALUN. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 17(15), 1–18.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Wahyuningsih, D., Yanuarti, E., Kirana, C., & Kiswanto, K. (2020). Pelatihan Video Media Pembelajaran Selama Covid-19 Untuk Guru Smk Negeri 2 Pangkalpinang. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(2), 2–5. <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v1i2.995>