

# Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Web pada Siswa SMKS Budi Dharma Dumai

**Diterima:**  
10 Oktober 2022  
**Revisi:**  
26 Oktober 2022  
**Terbit:**  
1 November 2022

<sup>1\*</sup>Fauzul Etfita, <sup>2</sup>Arimuliani Ahmad<sup>b</sup>, <sup>3</sup>Alber, <sup>4</sup>Sri Wahyuni  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Riau

**Abstrak**— SMKS Budi Dharma adalah sekolah menengah kejuruan yang ada di Kota Dumai Provinsi Riau. Sekolah ini telah difasilitasi teknologi pendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah jaringan internet. Meskipun demikian, ternyata minimnya pengetahuan akan berbagai jenis media berbasis web menjadi salah satu masalah yang dihadapi oleh siswa. Padahal media berbasis web akan sangat membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pendampingan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web bagi siswa SMKS Budi Dharma yang ada di Kota Dumai Provinsi Riau. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memfasilitasi siswa menggali pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan berbagai media khususnya yang berbasis web. Media ini nantinya tidak hanya dapat siswa integrasikan di dalam kelas namun juga dapat digunakan secara mandiri atau self-learning. Untuk mencapai keberhasilan kegiatan ini maka dilakukan beberapa kegiatan pendampingan. Pertama, pelatihan mengenai konsep dasar mengenai pengertian, fungsi, manfaat, dan jenis media berbasis web. Kemudian, pendampingan dalam menggunakan berbagai jenis media berbasis web.

**Kata Kunci**— belajar mandiri; media berbasis web; pendampingan

**Abstract**— SMKS Budi Dharma is a vocational high school in Dumai, Riau Province. This school has been facilitated by technology to support the learning process, one of which is the internet network. However, it turns out that the lack of knowledge of various types of web-based media is one of the problems faced by students. Whereas web-based media will really help students in learning English. Therefore, this community service is carried out to provide assistance in using web-based interactive learning media for Budi Dharma SMKS students in Dumai, Riau Province. The purpose of this activity is to facilitate students to explore knowledge and skills in utilizing various media, especially web-based ones. This web-based media will not only be integrated by students in the classroom but can also be used independently or in self-learning. To achieve the success of this activity, several mentoring activities were carried out. First, training on basic concepts regarding the meaning, function, benefits, and types of web-based media. Then, assistance in the use of various types of web-based media.

**Keywords**— assistance; self-learning; web-based media

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

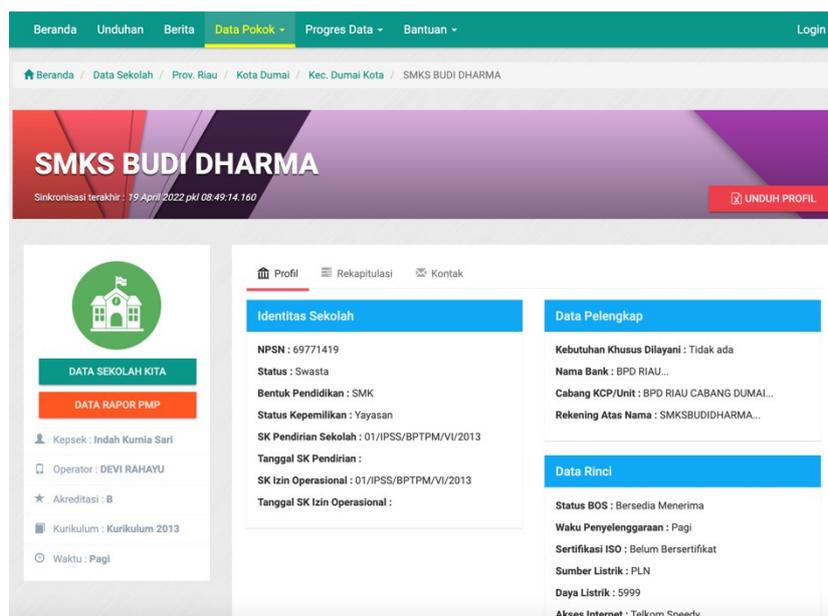
## Penulis Korespondensi:

Fauzul Etfita  
Pendidikan Bahasa Inggris  
Universitas Islam Riau  
Email: [fauzuletfita@edu.uir.ac.id](mailto:fauzuletfita@edu.uir.ac.id)

---

## I. PENDAHULUAN

SMKS Budi Dharma merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang berlokasi di Kota Dumai Provinsi Riau. Sekolah ini terletak di jalan Bintang No. 63B Kota Dumai yang berjarak lebih kurang 166 km dari Pekanbaru. Sekolah dapat dituju dalam waktu 3 jam dari Universitas Islam Riau. Selanjutnya, sekolah ini berdiri pada tahun 2013 dengan jumlah guru sebanyak 31 orang dan 12 rombel yang terdiri dari 241 siswa. Data tersebut dapat dilihat pada Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan kebudayaan (<https://dapo.kemdikbud.go.id/>), sebagaimana terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Data Pokok SMKS Budi Dharma

Dari gambar 1 dapat diketahui bahwa SMKS Budi Dharma telah memfasilitasi guru, tenaga pengajar, dan siswa-siswi mereka dengan teknologi informasi dan komunikasi yaitu dengan adanya jaringan internet. Melalui pernyataan Kepala Sekolah, hal tersebut dilakukan pihak sekolah untuk menyeimbangkan kebutuhan pendidikan pada saat ini serta untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di SMKS Budi Dharma. Dengan adanya jaringan internet tersebut, guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa. Tentu saja, kemampuan guru atau tenaga pendidik dianggap menjadi kunci utama (Heriyansyah, 2018) dalam meningkatnya kualitas pendidikan (Rahmawati et al., 2022).

Seperti yang kita ketahui, guru adalah panggilan bagi seseorang yang memiliki pekerjaan atau profesi yang mengabdikan dirinya dalam bidang pendidikan (Sanjani, 2020). Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah para pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan,

melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Mainuddin, 2020). Dengan kata lain orang yang memiliki keahlian merancang pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dengan baik maka mereka disebut sebagai guru (Ayu et al., 2021). Pada akhirnya, peserta didik tersebut akan mencapai level kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses Pendidikan tersebut.

Selanjutnya, sebagai pendidik yang professional, guru diwajibkan untuk menguasai minimal dasar kompetensi sebagai bentuk otoritas dan kemampuan di dalam menjalankan tugas. Seperti yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Empat kompetensi dasar tersebut adalah kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial. Hal tersebut dikarenakan, guru professional memiliki komitmen pada siswa dan proses belajar, guru harus secara mendalam menguasai bahan ajaran dan cara mengajarnya, bertanggung jawab memantau kemampuan belajar siswa serta menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif (Setiawan et al., 2022) dengan mengintegrasikan teknologi.

Berdasarkan hasil survey lapangan serta wawancara dengan guru dan Kepala Sekolah SMKS Budi Dharma Kota Dumai, Provinsi Riau, Ibu Indah Kurnia Sari, S.Pd, beliau menyatakan bahwa guru-guru yang mengajar di SMKS Budi Dharma sudah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, contohnya penggunaan laptop, powerpoint, audio dan video pembelajaran online. Tentu saja, media yang disebutkan tersebut sudah bukan hal yang baru bagi siswa karena merupakan media utama yang selalu digunakan guru dalam proses pembelajaran. Disamping penggunaan media tersebut, tim pengabdian berpendapat bahwa perlunya suatu media pembelajaran berbasis web sebagai pendukung yang tepat dan interaktif guna memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Seperti yang diketahui, media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan guru kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Wulansari et al., 2021) sehingga pembelajaran menggunakan media telah menjadi umum. Mengintegrasikan computer dan internet memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia Pendidikan guna menunjang proses pembelajaran peserta didik. Penguasaan terhadap teknologi menjadi hal yang sangat penting dalam rangka menghadapi persaingan global. Sejalan dengan itu, kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan memudahkan siswa serta mengembangkan pengetahuan mereka.

Telah kita sadari bahwa perkembangan teknologi selalu berkembang pesat, oleh karena itu teknologi memiliki peran penting di dunia pendidikan dalam membantu proses pembelajaran (Fuad et al., 2021). Jika teknologi dimanfaatkan dengan baik dan untuk hal-hal yang bermanfaat

maka hasilnya juga akan baik dan bermanfaat. Salah satu bentuk hasil dari perkembangan teknologi yang dapat guru gunakan dalam proses belajar mengajar ialah penggunaan web-based media. Tetapi pada kenyataannya, di SMKS Budi Dharma, web-based media masih terabaikan dengan berbagai alasan, salah satunya sulitnya mencari media pembelajaran yang tepat.

Dengan kemampuan pemanfaatan teknologi tersebut, diharapkan dapat merubah paradigma siswa terhadap pembelajaran. Dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran seperti pengetahuan yang terdistribusi dapat diartikan bahwa pengetahuan tersebar secara jangka panjang untuk mengaksesnya. Kemudian, berbagi sumber yang dapat diartikan kemampuan menghimpun informasi berdasarkan kemampuan dalam penggunaan teknologi dari berbagai sumber. Dan, kebijaksanaan kolektif yang diartikan teknologi mempengaruhi perubahan pola pengajaran menjadi pembelajaran. Dengan kata lain, ketika siswa sudah memiliki pengetahuan akan penggunaan teknologi dalam Pendidikan, hal tersebut akan menggiring mereka untuk belajar mandiri menemukan media, aplikasi, serta website yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran atau disebut dengan self-learning.

Belajar mandiri merupakan metode pembelajaran sendiri yang semakin digunakan dalam dunia Pendidikan. Siswa yang dapat belajar mandiri akan mampu menambah pengetahuan dan wawasan, melengkapi pengetahuan, memperbaharui pengetahuan, dan mengadaptasi pengetahuan sesuai dengan tuntutan (Ashari & Salwah, 2018). Oleh karenanya, dengan kemampuan self-learning, akan menjadikan siswa individu yang berkualitas sehingga mampu bersaing dan bersanding nantinya dengan negara lain. Handayani (2017) menambahkan bahwa self-learning adalah sifat dan sikap serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk belajar secara mandiri maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasi mereka dalam menguasai suatu kompetensi sehingga dapat memecahkan masalah. Selain itu, self-learning juga dapat membentuk karakter anak yang inisiatif (Irvani, 2019).

Untuk memfasilitasi self-learning siswa, ada banyak sekali aplikasi, media, dan website yang bisa diakses dengan bantuan jaringan internet (Etfita et al., 2022). Salah satu media pembelajaran berbasis internet yang memiliki fungsi untuk membantu siswa dalam self-learning adalah Padlet (Hidayat, 2018), Quizzes (Simbolon & Ramadhani, 2019), Duolingo (Shortt et al., 2021), BBC learning English, Amigos Ingless, Mentimeter, Play prodigy, Wordwall, Dashboard, British council learn English, Flo-joe, Live Mocha, Talk English, TED dan lain-lain.

Merujuk pada situasi yang telah dijelaskan di atas, baik masalah yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat menghadirkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dengan memanfaatkan teknologi internet yang sudah terbukti efektif untuk menunjang proses belajar-mengajar dan telah digunakan secara luas dalam bidang Pendidikan.

Menganggap pentingnya pengabdian ini, maka dilaksanakan pendampingan media pembelajaran self-learning yaitu web-based media guna suksesnya penyampaian materi di SMKS Budi Dhamra, Dumai, Provinsi Riau. Dengan kata lain, tujuan dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat ini untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan web-based media serta meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan media berbasis web tersebut.

## II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKS Budi Dharma Kota Dumai Provinsi Riau yang dilakukan oleh tim yang terdiri dari seorang ketua, 2 orang anggota yang berbeda keilmuan serta 2 orang mahasiswa. Kegiatan pengabdian ini berlangsung lebih kurang selama 6 bulan dimulai dari proses persiapan hingga pelaksanaan dan evaluasi. Adapun langkah-langkah kegiatan tersebut, dapat dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Langkah-langkah Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

### 2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim Pengabdian kepada Masyarakat dibantu oleh 2 orang mahasiswa melakukan segala persiapan yang berkaitan dengan segala kebutuhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKS Budi Dharma Kota Dumai Provinsi Riau. Adapun hal-hal yang dipersiapkan untuk pelaksanaan kegiatan ini adalah mempersiapkan materi pelatihan dan Menyusun jadwal kegiatan pengabdian.

### 2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMKS Budi Dharma Kota Dumai Provinsi Riau. Pada kegiatan inilah tim Pengabdian kepada Masyarakat melaksanakan tiga tahap kegiatan yang telah dipersiapkan dengan sangat baik. Metode pelaksanaan kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan tentang multimedia pembelajaran. Kemudian akan dilanjutkan dengan pendampingan. Pendampingan perlu dilakukan agar peserta dapat secara langsung mempraktekkan ilmu yang diperoleh dalam memilih web-based media yang tepat.

### 2.3 Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan kegiatan akhir dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMKS Budi Dharma Kota Dumai Provinsi Riau. Tim Pengabdian kepada Masyarakat dan siswa melakukan evaluasi dari berbagai rangkaian kegiatan yang telah diselesaikan. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi tim pengabdian kepada masyarakat dan peserta. Adapun evaluasi yang dilakukan adalah pengisian angket yang berkenaan dengan capaian yang telah diraih, hambatan, serta manfaat dalam pelaksanaan kegiatan guna pembuatan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKS Budi Dharma Kota Dumai Provinsi Riau dan evaluasi kegiatan pengabdian kedepannya.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SMKS Budi Dharma Dumai telah melalui semua tahapan kegiatan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada hari pelaksanaannya, terdapat 19 orang siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang bergabung dalam kegiatan pengabdian seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Diskusi Ketertarikan dan Hambatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Diawal kegiatan, pemateri mencoba mendengarkan ketertarikan dan hambatan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Selanjutnya, pemateri memperkenalkan berbagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan berbasis web yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, salah satunya seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pengenalan Media Pembelajaran berbasis Web

Setelah para siswa diperkenalkan dengan berbagai media pembelajaran berbasis web, mereka diberikan waktu mencoba berbagai *web-based* media seperti yang terlihat pada gambar 4 berikut dengan didampingi oleh tim pengabdian.



Gambar 4. Materi Pengabdian kepada Masyarakat

Setelah seluruh rangkaian pendampingan berakhir, para siswa diminta untuk mengisi angket evaluasi guna mengukur keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian. Hasil dari angket evaluasi dapat dipersentasikan tabel 1.

Tabel 1. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
Materi PkM sesuai dengan kebutuhan peserta didik	71.4	21.5	7.1	0
Tim PkM menyajikan materi dengan menarik	85.7	14.3	0	0
Materi Pkm yang diberikan sangat jelas dan mudah dipahami	78.6	14.3	7.1	0
Waktu kegiatan PkM yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan praktik kegiatan PkM	64.2	21.5	14.3	0
Saya bersedia untuk bekerjasama dalam kegiatan PkM karena sesuai dengan kebutuhan	42.8	57.2	0	0
Anggota PkM memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan peserta	71.4	28.6	0	0
Saya ingin kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan	57.2	35.7	7.1	0
Setiap keluhan, pertanyaan, permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh anggota PkM	64.2	35.8	0	0
Peserta didik mendapatkan manfaat dari kegiatan PkM	71.4	21.5	7.1	0
Kegiatan PkM berhasil meningkatkan pengalaman belajar mandiri peserta didik	71.4	28.6	0	0
Secara Umum, peserta didik puas dengan kegiatan PkM	78.6	21.4	0	0

Berdasarkan hasil evaluasi yang dipaparkan pada tabel 1, mayoritas siswa SMKS Budi Dharma (92.9%) setuju bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mereka dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dilihat pada respon mahasiswa yang memilih sangat setuju dan setuju pada pernyataan yang pertama. Selanjutnya, siswa juga berpendapat bahwa tim pengabdian dapat menyampaikan materi dengan menarik (100%), fakta ini didukung oleh data yang tergambar pada kolom sangat setuju dan setuju pada pernyataan kedua yang tertulis pada tabel 1. Selain itu, materi yang disampaikan oleh tim pengabdian juga sangat jelas dan mudah dipahami (92.9%). Selanjutnya, peserta juga setuju (85.7%) bahwa waktu yang disediakan dan kesesuaian penyampaian materi telah sesuai. Sehingga, siswa bersedia untuk bekerjasama dalam kegiatan PkM selama sesuai dengan kebutuhan mereka (100%). Selama proses kegiatan, anggota PkM yang terlibat, bersedia untuk mendampingi dan menjawab semua pertanyaan dan permasalahan yang dihadapi siswa dalam penggunaan *web-based* media (100%). Anggota PkM ingin siswa mendapatkan langsung manfaat dari kegiatan PkM (92.9%) tersebut sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar mandiri (100%). Secara keseluruhan, siswa puas terhadap kegiatan PkM (100%), dan berharap kegiatan tersebut dalam dilaksanakan secara berkelanjutan (92.9%).

#### IV. KESIMPULAN

Dari seluruh rangkaian kegiatan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar meskipun dengan keterbatasan waktu dan pengetahuan awal siswa terhadap media pembelajaran berbasis web. Selanjutnya, siswa sangat tertarik dan bersemangat mengikuti pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis web yang dapat terlihat melalui antusias dan keseriusan mereka selama kegiatan pendampingan berlangsung. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan kedepannya siswa SMKS Budi Dharma dapat menggunakan perangkat teknologi informasi yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Tim pengabdian kepada masyarakat juga berharap penggunaan media pembelajaran berbasis web ini tidak hanya diketahui dan digunakan oleh siswa, namun tentunya juga diharapkan adanya pengawasan dan pendampingan guru guna ketepatan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Riau yang telah memberikan dukungan finansial dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, N. W., & Salwah. (2018). Problem Based Learning untuk Meningkatkan Self Direct Learning dalam Pemecahan Masalah Calon Guru: Suatu Studi Literatur. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendiidkan Matematika*, 1(1).
- Ayu, M., Mulya Sari, F., & Muhaqiqin. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 1).
- Etfita, F., Ahmad, A., Afrizal, J., Wahyuni, S., Satriani, E., Alber, & Asnawi. (2022). Pelatihan Penggunaan Web-Based Learning sebagai Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SD Islam Plus YLPI Pekanbaru.
- Fuad, M. N., Mujiono, M., Ketut, A., Wahyudi, D., Hastari, E., Puspa, C., Komunitas, A., Putra, N., & Fajar Blitar, S. (2021). Pelatihan Daring Penggunaan E-Learning Berbasis Google Classroom (Vol. 1, Issue 2). Online.
- Handayani, N. N. L. (2017). Pengaruh Model Self-Directed Learning terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP N 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1).
- Heriyansyah. (2018). Guru adalah Manajer Sesungguhnya di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, I(1).
- Hidayat, R. (2018). Development of Web-Based Learning Media in the Subject of Research Methodology (Supporting Blended Learning System) at Kartanagara University.
- Irvani, A. I. (2019). Hubungan Kemampuan Self-Directed Learning dan Problem Solving Siswa SMP Melalui Pembelajaran berbasis Masalah. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 28–33.
- Mainuddin. (2020). Kompetensi Guru Menurut UU RI Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2).
- Rahmawati, N. I., Ikashaum, F., Wahyuni, S., & Cahyo, E. D. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Presenter Berbasis HTML 5. In *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 01, Issue 2). Maret. <https://edumediadolution.com/index.php/society>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., Sugandi, E., Farid, D. A. M., & Subandowo, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality pada Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar Desa Kemasantani Mojokerto. *Etos: Jurnal Pengabdian*

Masyarakat, 4(1), 72–79.

- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
- Simbolon, M., & Ramadhani, N. (2019). Scope of English Language Teaching, Literature and Linguistics Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Muslim Quizzes That Promote Motivation In Learning. 2(2), 84–98. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/seltics>
- Wulansari, A., Nisma Wulanjani, A., Fadhilia Arvianti, G., Wahyu Anggraini, C., Ratnaningsih, E., & Universitas Tidar, F. (2021). Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Masa Pandemi COVID-19. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>