

## Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Tenaga Pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai

Andi Khaeril Muttaqin<sup>1</sup>, Nurwahida<sup>2</sup>, Irmayanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan

\*e-mail: andikhaeril128082001@gmail.com<sup>1</sup>, rusdammurwahida@gmail.com<sup>2</sup>,  
Irmayanti91@gmail.com<sup>3</sup>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

### Abstrak

Pelaksanaan kegiatan Program Kerja yaitu pendampingan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai yang bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada pendidik tentang penggunaan media *Baamboozle* dan membantu meningkatkan kreatifitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran/evaluasi dalam proses pembelajaran di kelas agar tidak membosankan atau menyenangkan tentunya. Metode pengabdian yang dilakukan adalah pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi *Baamboozle* pada tenaga pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. Pelaksanaan dimulai dari sambutan dan sepatah kata dari Kepala Sekolah atau yang mewakili, dilanjutkan dengan pelaksanaan yang dimulai dari pengenalan aplikasi *Baamboozle* dan fitur-fitur di dalamnya, lalu dilanjutkan dengan pelatihan serta pendampingan pembuatan media evaluasi *Baamboozle*. Pendidik UPTD SMP Negeri 15 Sinjai sudah mampu membuat kuis yang berupa game menggunakan media *Baamboozle* ini. *Baamboozle* digunakan oleh pendidik UPTD SMP Negeri Sinjai dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukasi yang mudah digunakan baik di PC maupun di HP, aplikasi yang data dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Baamboozle*, Tenaga Pendidik

### Abstract

*The implementation of the Work Program activity, namely assistance in making learning media, was carried out at UPTD SMP Negeri 15 Sinjai which aims to provide training to educators about the use of Baamboozle media and help increase the creativity of educators in using learning/evaluation media in the learning process in class so that it is not boring or fun. naturally. The service method carried out is assisting in the creation of Baamboozle technology-based learning media for teaching staff at UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. Implementation begins with a greeting and a few words from the Principal or representative, followed by implementation starting with an introduction to the Baamboozle application and its features, then continued with training and assistance in making Baamboozle evaluation media. The result of this activity is that educators are able to create quizzes in the form of games using Baamboozle media. Baamboozle is an educational game-based learning media that is easy to use both on PC and cellphone, an application that can be used as an interesting and fun learning media.*

**Keywords:** Instructional Media, *Baamboozle*, Teacher

## 1. PENDAHULUAN

Dalam zaman globalisasi saat ini, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang pesat. Teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan utama dalam berbagai aktivitas saat ini dan akan terus berperan penting di masa mendatang, terutama dalam bidang pendidikan (Mushfi, 2019). Terutama untuk para guru, diharapkan mereka dapat mengikuti perkembangan tersebut demi meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Myori et al., 2019), pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran telah mengubah peran guru dari sekadar pengajar menjadi seorang fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah, dan

teman belajar. Hal ini memberikan siswa pilihan dan tanggung jawab yang besar dalam mengalami proses belajar, dengan harapan mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan alat indra penglihatan dan pendengaran secara optimal juga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Media pembelajaran merujuk pada segala jenis alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar dapat belajar (Syahroni, 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk berinteraksi dengan siswa secara menyenangkan dan membangkitkan minat belajar mereka, terutama jika menggunakan teknologi. Seiring dengan tuntutan zaman, pendidik harus memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini. Jika tidak, mereka akan tertinggal dan teknologi pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah *Baamboozle*, sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan (Khoiro et al., 2023). *Baamboozle* adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan secara gratis dan tidak memerlukan persiapan yang banyak dalam menggunakan *Baamboozle* ini, hanya memerlukan alat bantu berupa laptop dan proyektor seperti LCD. *Baamboozle* juga menyediakan berbagai fitur-fitur unik seperti adanya *power-ups* sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Baamboozle* akan lebih menyenangkan dan menantang. Aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi *Quizizz* yang menyediakan fitur untuk membuat *games* pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikuatkan oleh kegiatan pengabdian sebelumnya bahwa *Quizizz* dapat memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa (Fadiyah et al., 2023).

Banyaknya tugas administrasi menjadi salah satu alasan guru tidak bereksplorasi mencari, memanfaatkan, dan/atau mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara awal oleh para pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai, Para pendidik masih terfokus pada perkembangan kognitif siswa dan kurang memperhatikan keterampilan yang dimiliki siswa. Mereka juga belum mengenal media pembelajaran *Baamboozle*. Saat ini, pendidik mengutamakan pemahaman siswa terhadap materi. Padahal penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* yang praktis dan gratis dapat meningkatkan keterampilan dan minat belajar siswa. Di mana pendidik dapat menyusun pertanyaan dan jawaban serta mengatur skor untuk setiap soal. Siswa juga dapat mengakses media pembelajaran ini dengan koneksi internet saat pembelajaran offline, mengurangi biaya akses internet bagi pendidik, terutama dalam konteks pembelajaran offline yang sering diterapkan saat ini. Aplikasi ini mudah digunakan oleh pendidik karena data diakses pada web dan dapat digunakan secara gratis. Hal ini dikuatkan dari hasil pengabdian sebelumnya yang menyatakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak sulit untuk digunakan dan sangat puas dengan pelatihan ini (Sari et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, para pendidik haruslah menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran karena media digital atau teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern terutama didunia pendidikan, karena kemampuannya dalam menyediakan platform berkomunikasi, menambah wawasan dan pengetahuan, dan menyediakan konten-konten yang bermanfaat. Oleh karena itu, penulis mengambil program kerja berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu dan mengajarkan para pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media yang diambil yaitu media pembelajaran *Baamboozle*.

## 2. METODE

Pelaksanaan program kerja ini berfokus pada para pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai yang berlokasi di Jl. Persatuan Raya Lappadata, Kelurahan Samaenre, Kecamatan Sinjai Tengah,

Kabupaten Sinjai yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 9 Maret 2024 yang bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada pendidik tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi *Baamboozle* dan membantu meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran/evaluasi dalam proses pembelajaran di kelas agar tidak membosankan atau menyenangkan tentunya. Pada pelatihan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap pertama, Tim pengabdian Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai melakukan kunjungan serta pengamatan/observasi lokasi yang akan dijadikan target pelaksanaan program kerja, permohonan izin dan persuratan dengan sekolah yang dijadikan tempat pelaksanaan program kerja serta berkoordinasi dengan pihak sekolah kapan kegiatan ini akan berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan; narasumber menyampaikan materi mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi *Baamboozle* dan tim mendampingi dalam proses pelaksanaan kegiatan ini.

c. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu menyebarkan kuesioner kepada para peserta.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi *Baamboozle* ini dilakukan di Ruang Laboratorium Kimia UPTD SMP Negeri 15 Sinjai yang berlangsung pada hari Sabtu tanggal 9 Maret 2024. Kegiatan ini diikuti oleh peserta 15 orang guru. Pada kegiatan ini diawali dengan sambutan-sambutan dan sepatah kata oleh Kepala Sekolah dalam hal ini diwakili oleh salah satu guru yang hadir. Selanjutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber mengenai media evaluasi *Baamboozle* dimulai dengan pengertian, pengenalan media *Baamboozle* sampai dengan pelaksanaan praktek penggunaan *Baamboozle*.



**Gambar 1.** Sambutan dan sepatah kata oleh Kepala sekolah



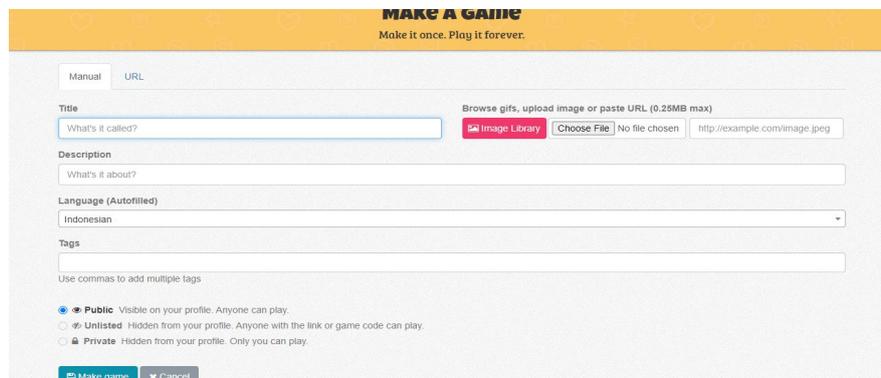
Gambar 2. Pemaparan materi oleh narasumber

Pemateri mempresentasikan materi mengenai pengenalan awal media pembelajaran *Baamboozle*, serta kelemahan dan kelebihan dari media pembelajaran *Baamboozle*. Setelah pemaparan materi, selanjutnya tahap mempraktikkan sekaligus mendampingi para pendidik dalam pembuatan media pembelajaran *Baamboozle*. Para pendidik terlebih dahulu mengunjungi website <https://Baamboozle.com>. Untuk yang baru pertama kali menggunakan *Baamboozle*, pendidik membuat akun terlebih dahulu dengan cara klik "join for free". Setelah itu, masukkan email berupa gmail yang aktif, buat password, serta masukkan user name. Cek akun gmail untuk mengonfirmasi atau menyetujui pembuatan akun *Baamboozle*, tinggal klik "confirm" terdapat verifikasi akun untuk masuk ke platform *Baamboozle*. Tetapi jika sudah memiliki akun *Baamboozle* tinggal klik "sign in" yang terdapat di pojok kanan atas.

Gambar 3. Pembuatan akun *Baamboozle*

Setelah itu peserta langsung memasuki halaman pertama *Baamboozle*. Peserta diarahkan untuk membuat soal yang akan digunakan dengan klik "+Game" yang artinya buat game. Selanjutnya peserta membuat game, di mana game ini berupa kuis atau soal. Setelah peserta membuat game atau kuis, tahap selanjutnya peserta harus klik *play* untuk memulai permainan, klik *play for free*, lalu memilih *team* (dimana *team* ini maksimal 8 *team* tergantung dari banyak kuis yang dibuat). Lalu peserta diminta memilih. Ada 3 pilihan; pilihan yang pertama *Questions only* yang artinya hanya terdapat kuis, pilihan kedua *classic (questions and power-ups)* artinya kuis dengan fitur tambahan di mana di sini terdapat beberapa fitur tambahan atau bisa diartikan kekuatan tambahan untuk mengalahkan *team* lain dan bisa juga berupa *zonk*, pilihan ketiga *classic Jr (classic with easy power-ups)* yang artinya kuis dengan

*power-ups* tapi *power-ups* di sini dibatasi. Peserta memilih salah satu dari ketiga pilihan tersebut. Selepas memilih akan muncul beberapa kotak-kotak yang berisi soal-soal di dalamnya.

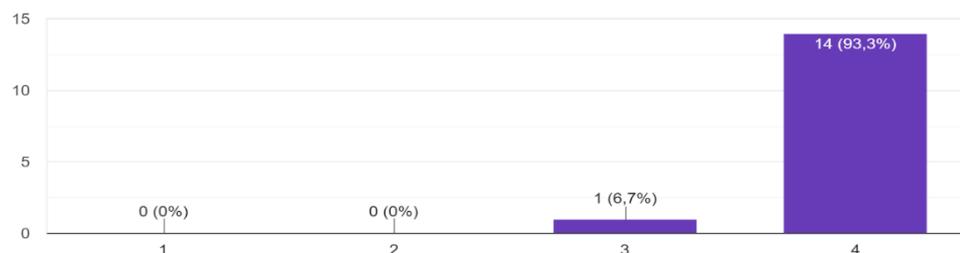


Gambar 4. Pembuatan game

Dalam memainkan permainan ini peserta cukup memilih salah satu kotak atau nomor di atas yang di dalamnya bisa berupa kuis atau soal jika memilih pilihan pertama *question only* dan bisa berupa kuis dengan *power-ups* jika memilih pilihan kedua atau ketiga. Setiap nomor atau kotak mempunyai nilai tersendiri jika menjawab benar tergantung dari pembuat kuis ingin memberikan berapa nilai satu kuis atau soal dan jika salah dalam menjawab, soal itu akan langsung gugur serta *team* yang menjawab tidak kehilangan point atau kekurangan point, akan didapatkan pemenang *team* jika kotak atau kuis sudah dijawab semua. Kuis tersebut berupa kuis berbentuk essay saja dan dengan jawaban yang pasti.

Pada akhir kegiatan, para pendidik atau peserta diberikan berupa angket evaluasi yang bertujuan untuk melihat manfaat kegiatan program kerja ini bagi peserta atau para pendidik yang mengikuti kegiatan ini. Adapun hasil kuesioner yang diberikan yaitu:

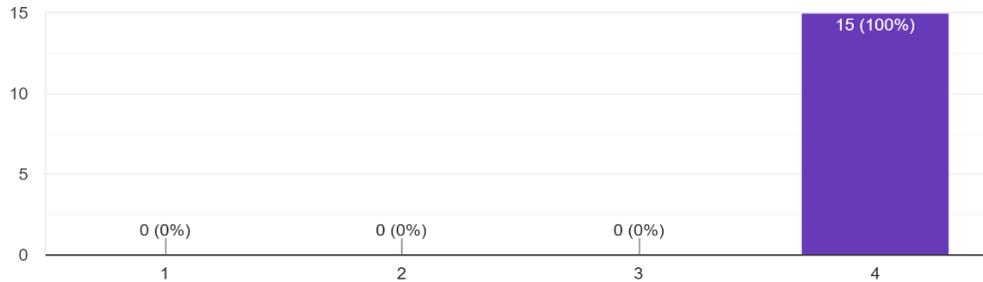
kegiatan ini memberikan peluang untuk lebih produktif dalam mengajar  
15 jawaban



Hasil kuesioner untuk pertanyaan mengenai peluang untuk lebih produktif dalam mengajar, sebanyak 93,3% peserta yang merasa sangat setuju, 6,7% peserta yang merasa setuju.

penggunaan media pembelajaran baamboozle efektif dan efisien

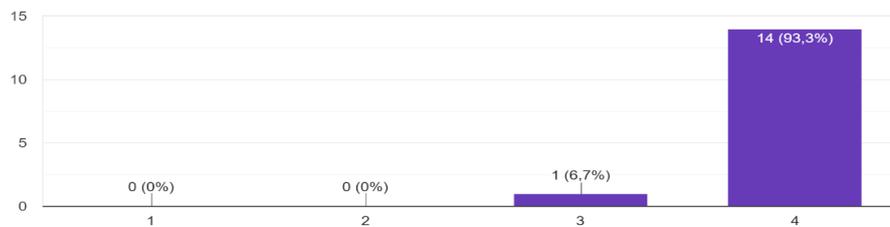
15 jawaban



Hasil kuesioner untuk pertanyaan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* efektif dan efisien, 100% peserta yang merasa setuju.

penggunaan media pembelajaran baamboozle dapat di akses dengan mudah

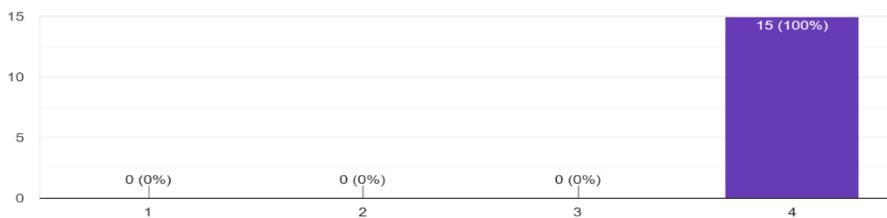
15 jawaban



Hasil kuesioner untuk pertanyaan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat diakses dengan mudah, 93,3% peserta merasa sangat setuju, 6,7 peserta merasa setuju.

saya puas dengan pelatihan ini

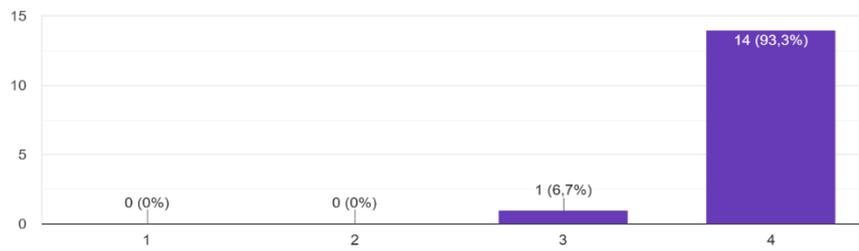
15 jawaban



Hasil kuesioner menunjukkan untuk pertanyaan saya puas dengan pelatihan ini, 100% peserta merasa sangat setuju.

kegiatan ini sangat berguna bagi saya

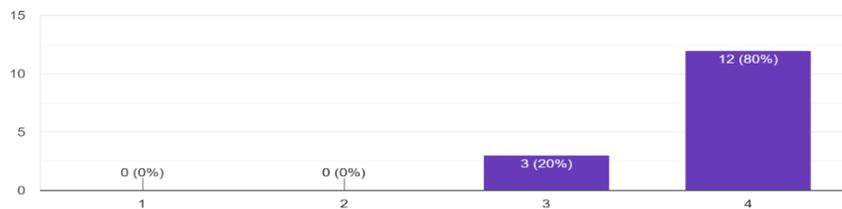
15 jawaban



Hasil kuesioner menunjukkan untuk pertanyaan sangat berguna bagi saya, 93,3% peserta merasa sangat setuju dan 6,7% merasa setuju.

saya tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini

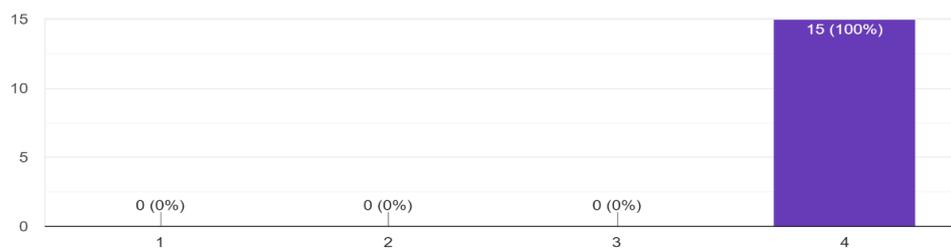
15 jawaban



Hasil kuesioner menunjukkan untuk pertanyaan saya tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini, 80% peserta merasa sangat setuju dan 20% merasa setuju.

media pembelajaran yang digunakan sangat berguna ketika di aplikasikan di kelas

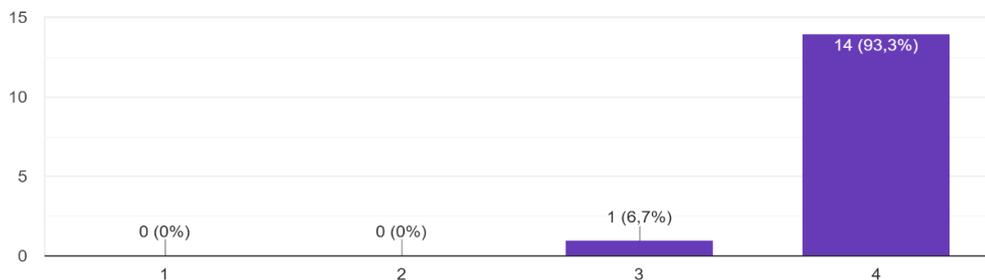
15 jawaban



Hasil kuesioner menunjukkan untuk pernyataan media pembelajaran yang digunakan sangat berguna ketika diaplikasikan di kelas, 100% peserta merasa sangat setuju.

saya merasa senang dengan cara penyampaian pemateri

15 jawaban



Hasil kuesioner menunjukkan untuk pernyataan saya merasa senang dengan cara penyampain pemateri, 93,3% peserta merasa sangat setuju dan 6,7% merasa setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 15 responden, mayoritas besar responden (100%) menyatakan bahwa mereka sangat setuju dengan efektivitas, efisiensi, dan kegunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Mereka juga merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Namun, hanya 20% responden yang menyatakan setuju tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini.

a. Efektivitas dan Efisiensi Media Pembelajaran *Baamboozle*:

Responden menilai *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Ini mungkin karena *Baamboozle* menyediakan permainan dan aktivitas yang interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan media interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pembelajaran (Yulita & Hidajat, 2021).

b. Kepuasan Terhadap Pelatihan:

Kepuasan responden terhadap pelatihan menunjukkan bahwa program pelatihan yang diberikan berhasil membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan *Baamboozle*. Penelitian oleh (Purwanto, 2022) menyatakan bahwa kepuasan terhadap pelatihan guru seringkali berkorelasi dengan peningkatan kompetensi dan kinerja dalam pengajaran.

c. Kegunaan Media Pembelajaran di Kelas:

Responden merasa bahwa media pembelajaran ini sangat berguna ketika diaplikasikan di kelas. Hal ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa alat-alat pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Suparlan, 2019).

Meskipun ada respon positif terhadap efektivitas dan efisiensi *Baamboozle*, hanya 20% responden yang menyatakan tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini di kelas. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hal ini termasuk:

a. Kesiapan Teknis dan Dukungan Infrastruktur

Mungkin ada kendala teknis atau kurangnya infrastruktur yang memadai di sekolah yang membuat guru ragu untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini. Menurut Ertmer, hambatan teknologi seringkali menjadi salah satu kendala utama dalam adopsi teknologi Pendidikan (Akbar & Noviani, 2019).

b. Keterbatasan Waktu dan Kurikulum

Guru mungkin merasa bahwa mereka tidak memiliki cukup waktu untuk mengintegrasikan media pembelajaran baru ke dalam kurikulum yang sudah padat. (Fitria & Limgiani, 2024) menunjukkan bahwa beban kerja yang tinggi dapat menjadi penghalang bagi guru dalam mengadopsi inovasi pendidikan.

c. Persepsi dan Sikap Guru:

Meskipun mereka mengakui manfaatnya, beberapa guru mungkin masih memiliki keraguan atau kekhawatiran tentang efektivitas jangka panjang dari media pembelajaran ini. Rogers dalam teorinya tentang difusi inovasi menyatakan bahwa adopsi inovasi sangat dipengaruhi oleh persepsi individu tentang manfaat dan kemudahan penggunaan inovasi tersebut (Sholahuddin, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Baamboozle* diakui sebagai media pembelajaran yang efektif dan memuaskan oleh responden, namun implementasinya masih terbatas. Penelitian ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran dan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya dukungan teknis, kesiapan infrastruktur, dan persepsi positif guru terhadap adopsi teknologi pendidikan. Untuk meningkatkan implementasi, perlu adanya upaya untuk mengatasi hambatan teknis, memberikan dukungan yang memadai, dan memotivasi guru melalui contoh-contoh praktik terbaik dan hasil nyata di kelas.

Dengan terlaksananya kegiatan Program Kerja ini di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai diharapkan dapat meningkatkan motivasi guru dan kreatifitas guru dalam pembuatan serta penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada proses pembelajaran di kelas, meskipun terdapat kendala-kendala saat proses pelatihan berlangsung yang dihadapi oleh para guru, tetapi tidak mengurangi semangat guru dalam mengikuti proses kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran *Baamboozle* ini.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah pendidik UPTD SMP Negeri 15 Sinjai sudah mampu membuat kuis yang berupa *game* menggunakan media *Baamboozle* ini. *Baamboozle* digunakan oleh pendidik UPTD SMP Negeri Sinjai dalam membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang mudah digunakan baik di PC maupun di HP, aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat Universitas Islam Ahmad Dahlan yang telah memfasilitasi dalam kegiatan pengabdian. Terima kasih kepada pihak UPTD SMP Negeri 15 Sinjai yang telah memberikan ruang untuk berbagi pengalaman tentang aplikasi *Baamboozle*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2(1), 18–25.
- Fadiyah, F., Fuadi, A., Nurjannah, N., Irmayanti, I., & Lita, W. (2023). Quizizz Application-Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, 1(2), 59–65. <https://doi.org/10.55849/abdimas.v1i2.157>
- Fitria, A. S., & Limgiani, L. (2024). Pengaruh Beban Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Guru (Literature Review). *Journal of Student Research (JSR)*, 2(4), 141–155. <https://doi.org/10.55606/jsr.v2i4.3163>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Mushfi, M. E. I. B. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29–40.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Purwanto, M. E. (2022). Peran Studi Banding dalam Meningkatkan Kualitas Guru dan Kinerja Sekolah. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 4(02), 173–185. <https://doi.org/10.53863/kst.v4i02.592>
- Sari, F., Muawiah, H., Derek, D. A. F., Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Pelatihan dan

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Quizwhizzer di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai.  
*MOSAIC: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 39–43.

Sholahuddin. (2017). Pengaruh karakteristik inovasi terhadap niat mengadopsi Solopos Epaper.  
*Prosiding Seminar Nasional Riset Manajemen Dan Bisnis 2017*, 2005, 63–84.

<https://www.apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>

Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>

Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.  
<https://doi.org/10.23887/ijcs1.v4i3.28847>

Yulita, H., & Hidajat, K. (2021). Pengaruh Adopsi Inovasi E-Learning terhadap Minat Belajar Mahasiswa Dimediasi Motivasi Belajar pada Era New Normal. *Journal of Business & Applied Management*, 14(1), 027. <https://doi.org/10.30813/jbam.v14i1.2709>