

Workshop Pemanfaatan Aplikasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Video Pembelajaran Guru Sekolah Dasar

Dita Prihatna Wati¹, Kusmajid Abdullah², Khairil³, Sri Lestari Handayani^{4*}, Suwardini Khairunnisa⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

¹dita_prihatna@uhamka.ac.id

²cak_kuze@yahoo.com

³dosen.khairil@uhamka.ac.id

⁴srilestarih@uhamka.ac.id

⁵suwardini5@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang dimiliki mitra yaitu (1) masih minimnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, (2) minimnya kemampuan seorang guru dalam memilih dan mempergunakan media pembelajaran, (3) kekurangan kemampuannya guru untuk dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran, memaksa guru untuk menggunakan media pembelajaran yang ada di youtube namun penggunaannya masih belum maksimal, (4) guru masih kesulitan dalam mengambil bagian-bagian video pembelajaran di youtube yang akan dipakai dalam menunjang proses belajar mengajar karena tidak mampu untuk melakukan editing video pembelajaran. Solusi yang diberikan dan dilakukan melalui pengabdian ini ialah memberikan workshop untuk membuat video pembelajaran bagi guru SDN Hurip Jaya 01 Bekasi. Target luaran pengabdian ini berupa jasa pelatihan dan pendampingan video pembelajaran untuk guru SDN Hurip Jaya 01 Bekasi yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Metode pengabdian ini berupa metode ceramah, simulasi/workshop dan diskusi. Hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan berupa memberikan pengenalan dan penggunaan aplikasi digital kepada para guru dengan menggunakan aplikasi Canva dan Powtoon untuk membuat dan editing video pembelajaran.

Kata kunci: Aplikasi Digital, Video Pembelajaran, Sekolah Dasar, Canva, Powtoon

ABSTRACT

This community service activity is motivated by the problems that partners have, namely (1) the lack of teacher ability in making learning media, (2) the lack of a teacher's ability to choose and use learning media, (3) the lack of teachers in choosing and using learning media the ability to be able to choose or use learning media, forcing teachers to use learning media on youtube but their utilization is still not optional, (4) teachers still have difficulty taking part of learning videos on youtube that will be used to support learning and the learning process because they cannot edit learning videos. The solution provided and carried out through this service is to provide workshop to make learning videos for teachers at SDN Hurip Jaya 01 Bekasi. The output target of this service is in the form of training services and video learning assistance for teachers at SDN Hurip Jaya 01 Bekasi which was held for three meetings. This service method is in the form of lectures, simulations/workshops and discussions. The results of community service that have been carried out are in the form of providing an introduction and use of digital applications to teachers by using the Canva and Powtoon applications to create and edit learning videos.

Keywords: Digital Applications, Learning Videos, Elementary School, Canva, Powtoon

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 sangat berpengaruh dan berdampak dalam dunia pendidikan di Indonesia, sehingga mengubah pembelajaran yang semula tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Hal ini sangat berpengaruh sekali dalam proses belajar pembelajaran yang sangat menuntut untuk guru dalam melek teknologi karena pembelajaran daring ini. Guru harus mempersiapkan materi pelajaran yang dikemas dengan informasi digital. Dalam hal ini berkaitan erat dengan media pelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru supaya informasi yang disampaikan terkait dengan materi ajar dapat tersampaikan dengan baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik (Garini, Annisa W, et al., 2020). Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Angriani et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa khususnya pada situasi yang sedang terjadi di Indonesia saat ini. Guru diharapkan memiliki kemampuan dan terampil dalam bidang teknologi, sehingga dapat mengakses pengetahuan baru melalui TIK, mengintegrasikannya kedalam praktik pengajaran, sehingga dapat membantu dirinya dalam proses pembelajaran (Dwishiera, Non C.A, 2021).

National Educational Technology Standards (NETS) dalam Smaldino et al. (2011) memaparkan guru yang efektif adalah guru yang mampu mendesain, menerapkan dan mewujudkan lingkungan belajar yang dapat memaksimalkan kemampuan setiap peserta didik. Guru diharapkan dapat memiliki kemampuan diantaranya (1) memberikan fasilitas dan menjadi inspirasi bagi peserta didik untuk dapat belajar secara kreatif, (2) membuat suatu desain dan membuat pengembangan suatu media digital untuk memberi pengalaman berbeda dalam proses belajar dan evaluasi, dan

(3) memaksimalkan manfaat dan keterlibatan media berbasis digital dalam proses bekerja dan belajar. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menerapkan media digital untuk menunjang sistem pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran menjadi tanggung jawab guru untuk membantu memaksimalkan proses perkembangan anak di kelas. Guru harus mampu memahami karakteristik peserta didik. Potensi yang dimiliki oleh siswa beragam sehingga guru harus menyesuaikan kebutuhan siswa salah satunya dalam memilih media pembelajaran. Penggunaan media ditingkat sekolah dasar menjadi penting sebagai salah satu komponen pembelajaran. Adanya media pembelajaran berbasis digital dapat membantu memudahkan peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep tertentu. Peserta didik di tingkat sekolah dasar masih pada tahap berfikir dengan konkret/nyata dan peserta didik belum dapat berfikir secara abstrak. Dibutuhkan kemampuan seorang guru untuk dapat memilih media yang cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Seperti yang diungkapkan oleh (Soemantri, 2019) media merupakan komponen pembelajaran yang memiliki tugas sebagai penyalur pesan atau menyalurkan materi-materi yang disampaikan guru kepada peserta didik dengan tujuan agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Media dapat berbentuk alat-alat grafis, bentuk foto atau berbasis elektronik untuk digunakan dalam memproses, menangkap, dan membuat susunan ulang informasi-informasi baik secara visual atau verbal.

Rusman et al. (2012) membuat klasifikasi media pembelajaran menjadi beberapa yaitu media berbasis audio, media berbasis visual, dan media berbasis audio visual. Media berbasis audio visual merupakan suatu media yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan pemanfaatan indra penglihatan (visual) dan indra pendengaran (audio). Media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat berbentuk film, televisi, dan video. Media pembelajaran berbentuk video telah banyak digunakan untuk menghasilkan konten belajar mandiri, yang paling sering didistribusikan melalui internet. Video sebagai salah satu media pembelajaran digunakan mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna (Leasa, M., 2020). Media pembelajaran mampu membantu peningkatan dan memberikan arahan terhadap perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan

interaksi secara langsung antarpeserta didik dan lingkungannya, dan memaksimalkan peserta didik dapat belajar mandiri disesuaikan dengan kemampuan dan minat peserta didik tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Angriani et al., (2020) media sebagai komponen pembelajaran yang dapat berupa segala sesuatu yang diperuntukkan dalam memberi rangsangan pikiran, menyampiakan atau menyalurkan suatu pesan, membantu peserta didik memusatkan perhatian, perasaan, dan kemauan dalam rangka mendukung terlaksananya pembelajaran dengan maksimal.

Berdasarkan hasil temuan penulis, guru di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi masih minim menggunakan media pembelajaran, apalagi saat pandemi seperti ini pembelajaran daring yang menuntut guru untuk mengajar secara online sehingga diperlukan media pelajaran yang berbasis digital. Selain itu beberapa guru yang menggunakan media pembelajaran lebih sering mendownload video dari youtube untuk media pembelajaran daring ini sehingga materi yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peserta didik sangat membutuhkan proses pembelajaran yang didukung dengan media konkret dan sesuai dengan materi apalagi saat pandemi, dimana peserta didik terbatas untuk menggali informasi untuk materi pelajaran yang dipelajari dan belajar dari rumah yang mendampingi adalah orang tua yang belum tentu semua orang tua paham terkait materi yang diajarkan. Ditambah lagi banyak guru yang ada di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi hanya memanfaatkan aplikasi *watshapp* hanya untuk pemberian tugas yang dikerjakan di rumah pada saat daring ini. Dampak dari semua permasalahan tersebut membuat peserta didik menjadi belum maksimal dalam mendapatkan materi pelajaran pada masa pandemi ini sehingga sebagian besar peserta didik mendapatkan hasil yang kurang maksimal juga. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuat dalam bentuk pemanfaatan aplikasi digital untuk meningkatkan kemampuan membuat video pembelajaran dirasa tepat untuk diberikan kepada guru di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi dan dapat diaplikasikan untuk membuat video pembelajaran pada saat daring maupun luring nantinya.

Dipilihnya workshop PKM pemanfaatan aplikasi digital untuk membuat video pembelajaran ini, diantaranya : a) Permintaan khusus dari mitra, b) Untuk mengembangkan pengetahuan guru terkait aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam

membuat video pembelajaran, dan c) Untuk memberikan contoh pembuatan video pembelajaran yang cocok, tepat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Pengusul dan mitra bersepakat memilih kegiatan PKM pemanfaatan aplikasi digital untuk meningkatkan kemampuan membuat video pembelajaran agar guru dapat membuat secara mandiri video pembelajaran yang diinginkan sehingga tercapai tujuan dalam setiap pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan begitu guru dapat berkreasi dan berinovasi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan supaya hasil belajar dapat maksimal.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini berupa pemanfaatan aplikasi digital untuk meningkatkan kemampuan membuat video pembelajaran di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari. Jumlah peserta kegiatan ini adalah 23 guru. Setelah diberikan pengarahan terkait aplikasi digital dan manfaat media pembelajaran, peserta mendapatkan informasi terkait aplikasi digital yang akan dipraktikan di hari ke 2 dan ke 3. Metode workshop yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini diantaranya: (1) ceramah, tim pengabdian masyarakat memberikan paparan dan pengarahan langsung terkait dengan aplikasi digital, (2) Simulasi / workshop, dimana tim pengabdian masyarakat memberikan simulasi secara langsung cara memanfaatkan aplikasi *canva* dan *powtoon* sehingga guru memperoleh pengalaman langsung membuat video pembelajaran, dan (3) diskusi, dilakukan dua arah oleh tim pengabdian dan guru untuk dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi digital yang sudah dipraktikan.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tahap – tahap berikut yaitu:

a) Tahap Persiapan

Pada persiapan dilakukan survey, identifikasi masalah yang dialami oleh SDN Hurip Jaya 01 Bekasi, menganalisis masalah yang ditemukan dan menentukan solusi untuk membantu masalah tersebut supaya terselesaikan, serta komunikasi dengan mitra dalam pembuatan surat mitra yang berisi Kerjasama antara tim pengabdian dan mitra.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada hari pertama pelaksanaan, kegiatan awal dilaksanakan dengan *Zoom Meeting* mendapatkan pengantar dari Tim pengabdian dalam materi aplikasi digital dan

juga manfaatnya untuk materi pelajaran kemudian mendapatkan pengantar terkait aplikasi yang digunakan. Dihari kedua dan ketiga masih dilakukan dengan *Zoom Meeting* dengan pengantar terkait aplikasi digital Canva dan Powtoon kemudian mensimulasikan pembuatan video pembelajaran.

c) Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan antara tim pengabdian dan mitra kegiatan ini dengan melakukan diskusi dan *sharing* terkait dengan kesulitan yang dialami oleh masing-masing guru terkait dengan pelaksanaan kegiatan yang sudah berlangsung selama dua hari simulasi tersebut.

HASIL & PEMBAHASAN

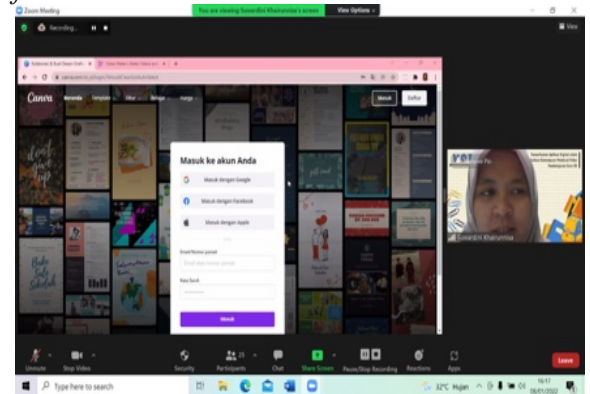
Kegiatan pengabdian “Workshop Pemanfaatan Aplikasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Video Pembelajaran Guru SDN Hurip Jaya 01 Bekasi” telah dilaksanakan pada tanggal 14-16 Desember 2021. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama tiga hari. Pelaksanaan kegiatan selama 2 jam dari pukul 15.00-17.00 WIB dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting*. Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada aplikasi digital yang digunakan dalam membuat video pembelajaran terutama aplikasi Canva dan Powtoon.

Pada hari pertama, mempersiapkan *Zoom Meeting* yang akan digunakan selama tiga hari pelaksanaan pengabdian ini, tim pengabdian memberikan materi terkait dengan pentingnya teknologi dan manfaatnya dalam membuat media pembelajaran yang dapat memaksimalkan dalam pembelajaran terutama pada saat daring agar materi-materi pelajaran tersampaikan dengan jelas, baik sehingga tujuan pembelajaran yang dicanangkan terwujud sehingga hasil belajar para peserta didik dapat memuaskan. Pada hari pertama ini pengantar dan penguatan diberikan supaya dapat memotivasi guru supaya memiliki keinginan dan kemauan dalam menghasilkan produk video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien pada saat daring ini. Selanjutnya guru mendapatkan pengantar terkait aplikasi digital yang digunakan untuk disimulasikan di hari kedua dan ketiga yaitu aplikasi Canva dan Powtoon.



Gambar 1. Paparan Awal Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis ICT

Hari kedua pelaksanaan pengabdian masih dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *Zoom Meeting*, dikegiatan hari kedua ini lebih menekankan pada simulasi pembuatan video pembelajaran. Pemateri memberikan materi diawal dengan materi pembuatan video pembelajaran pada aplikasi Canva. Dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, guru diminta untuk mengikuti tutorial yang diberikan oleh pemateri. Langkah awal guru membuka link yang dikirimkan di chat *Zoom Meeting* atau *searching* di *Google* kata kunci “Canva” setelah terbuka aplikasi Canva guru diharapkan untuk daftar dulu jika guru belum mempunyai akun di aplikasi Canva. Guru diminta untuk mendaftar masuk menggunakan akun *google* atau *facebook*.



Gambar 2. Pemberian materi terkait Aplikasi Canva

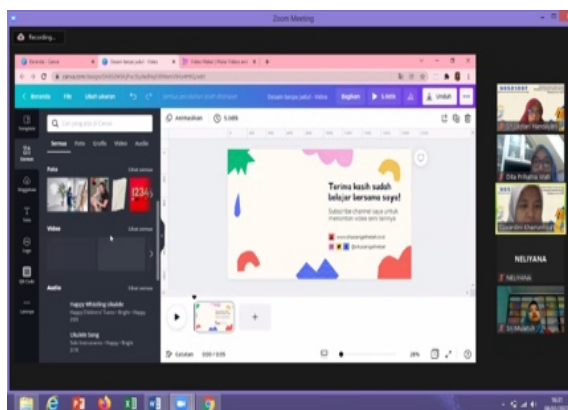
Aplikasi Canva ini memiliki kelebihan bagi guru dari TK-SMA bisa mendapatkan beberapa fitur-fitur yang berbayar menjadi gratis dipakai dengan syarat dan ketentuan tertentu yang dapat diverifikasi melalui aplikasi Canva tersebut. Guru di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi sangat antusias dengan paket yang ditawarkan oleh aplikasi Canva ini supaya mendapatkan fitur-fitur gratis untuk memaksimalkan pembuatan video

pembelajaran nanti. Guru mendapatkan tutorial dan mengikuti simulasi dari hal yang mudah terlebih dahulu pembuatan media berbentuk poster terlebih dahulu. Karena pembuatan poster hanya mencari *template* yang diinginkan dan menggabungkan kata-kata serta gambar yang diinginkan. Setelah mensimulasikan poster, guru diberikan tutorial untuk membuat presentasi dan video pembelajaran dengan beberapa template yang ada atau gratis. Setelah guru mensimulasikan poster, presentasi, dan video pembelajaran, beberapa guru mempresentasikan hasil yang telah dibuat dan juga diskusi kepada pemateri dan juga teman guru yang lain untuk mendapatkan masukan terkait dengan hasil Canva yang telah dibuat oleh guru tersebut.

Dalam simulasi aplikasi Canva ini guru sangat antusias mengikuti dan banyak sekali pertanyaan yang membuat pemateri bersemangat untuk menyampaikan pendapat supaya guru-guru di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi dapat membuat video pembelajaran secara mandiri. Sejalan dengan yang disampaikan oleh (Hayati, 2022) bahwa aplikasi canva dapat menjadi referensi melakukan inovasi pembuatan media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi.

Pada hari ketiga pemateri memberikan simulasi dengan aplikasi yang kedua yaitu Powtoon dan masih dilaksanakan dengan daring di *Zoom Meeting*. Pemateri memberikan pengantar terkait dengan aplikasi Powtoon kepada guru SDN Hurip Jaya 01 Bekasi dan disimak dengan baik oleh para guru. Pemateri langsung mengarahkan mengikuti simulasi yang diberikan. Dengan kegiatan awal membuka link yang sudah dishare di chat *Zoom Meeting* atau mencari di *browser* dengan kata kunci "Powtoon". Setelah membuka aplikasi Powtoon guru diarahkan bagi yang belum memiliki akun dapat *sign up* dengan akun *google* yang dimiliki. Untuk aplikasi Powtoon ini berbeda dengan Canva, dimana aplikasi ini tidak bisa verifikasi apabila pengguna adalah guru, sehingga beberapa fitur yang diinginkan tidak semua dapat diakses karena ada beberapa yang premium atau berbayar sehingga harus menggunakan akun yang premium juga untuk mendapat fitur tersebut. Guru mengikuti simulasi dengan kegiatan pembuatan media yang paling mudah dulu sesuai dengan *template education*. Sehingga pada saat guru memiliki *template education* ini guru diarahkan untuk membuat media dengan tema pendidikan. Pemateri memberikan simulasi dengan membuat presentasi sesuai dengan *template*

education. Guru mengikuti dengan mengkreasikan apa yang diinginkan. Setelah guru membuat media yang diinginkan beberapa guru mempresentasikan dan mendiskusikan hasil media yang sudah dibuat. Guru yang lainpun memberikan pendapat karena sudah mendapatkan pengalaman dari hari sebelumnya sehingga hari ketiga ini tidak ada kendala yang menghambat guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang diinginkan terutama video pembelajarannya. Pemanfaatan aplikasi Powtoon dapat menjadi alternatif pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan dan berinovasi terutama dalam hal media pembelajaran di sekolah dasar (Dewi & Handayani, 2021).

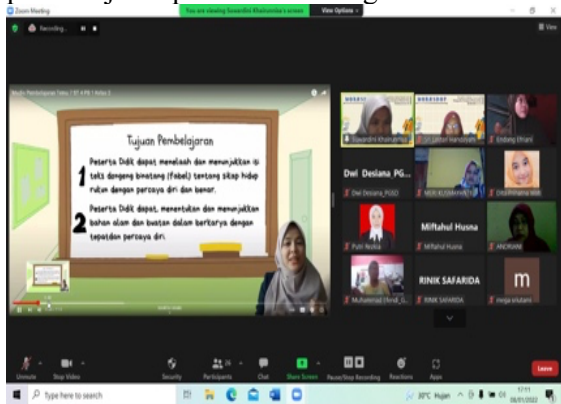


Gambar 3. Paparan Materi Aplikasi Powtoon

Peran guru sangat penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Guru memiliki peranan yang penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang akan ditetapkan. Guru memerlukan senjata yang tepat dan sesuai dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut. Terutama media pembelajaran yang digunakan agar dapat menunjang kebutuhan pada masa daring seperti ini sehingga media yang dirasa tepat tersebut adalah video pembelajaran yang dihasilkan oleh guru tersebut dan tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keperluan dalam setiap materi terutama dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang sesuai untuk membuat video tersebut (Dewi & Handayani, 2020; Putri & Handayani, 2021). Video pembelajaran sebagai media berperan penting digunakan untuk media di kelas supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Batubara & Ariani (2016) memberikan definisi bahwa suatu video sebagai teknologi untuk menangkap, melakukan rekaman, melakukan pengolahan, menyimpan, memindahkan, dan merekonstruksi urutan - urutan gambar diam sebagai adegan-adegan

dalam gerak secara elektronik sehingga nanti dihasilkan video yang berisi gambar bergerak.

Hasil evaluasi dengan mitra, diperoleh (1) guru menyambut baik dan memiliki kesan baik dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan secara daring ini, (2) tim pengabdian masyarakat menyampikan materi dengan baik. Materi yang disampaikan sesuai dengan keinginan para guru yang membutuhkan bantuan pemateri terkait dengan pembuatan video pembelajaran, (3) guru termotivasi untuk membuat video pembelajaran untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring saat ini, (4) mitra berkeinginan ada kegiatan pengabdian ini berlanjut terkait dengan media pembelajaran, bahan ajar dan perangkat pembelajaran pada masa daring.



Gambar 4. Contoh Hasil Video Pembelajaran

KESIMPULAN & SARAN

Simpulan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan yaitu: 1) Kegiatan “Workshop Pemanfaatan Aplikasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Video Pembelajaran di SDN Hurip Jaya 01 Bekasi “ memberikan gambaran dan arahan kepada guru bahwa membuat video pembelajaran dapat dimulai dari hal yang mudah tidak harus membuat dengan video pembelajaran dengan guru di depan camera tetapi hanya menggunakan kalimat dan ditambah editing gambar dan suara juga sudah bisa menjadi video pembelajaran yang sederhana; dan 2) Aplikasi digital membantu para guru untuk dapat mengedit dan membuat video pembelajaran secara mandiri dengan kreativitas guru masing-masing dan tentunya harus disesuaikan berdasarkan kebutuhan kelas dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan serta memotivasi siswa untuk belajar lebih maksimal secara daring sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Adapun saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya yaitu adanya kelanjutan kegiatan pengabdian ini terkait dengan media

pembelajaran, bahan ajar dan perangkat pembelajaran pada masa daring sehingga pengetahuan guru lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Dewi, T. U., & Handayani, S. L. (2020). Pelatihan Pembuatan Soal Berbasis Digital Bagi Guru SMA di Era Revolusi Industri 4.0. *JIPEMAS: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v3i2.6697>
- Dwishiera, Non., C.A. (2021). Pengembangan Kompetensi Guru SD dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Anchor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2) 132-140.
- Garani., Anisa W., et el. (2020). Penggunaan Media berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4) 186-191.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 8–15.
- Leasa, Marleny., et.el (2020). Inovasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mendesain Video Pembelajaran. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1), 80–87.
- Putri, R. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*

- Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowthier, D. L., & Russell, J. D. (2011). *No Title Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Kencana.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *AKSIOLOGIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–69. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>