

LEDAKAN KONTEN KREATOR: PEMBUATAN VIDEO LITERASI DENGAN APLIKASI *INSHOT* BAGI GURU DI SMPN 3 SETU, KABUPATEN BEKASI

Nico Harared¹, Syahyuri², Riyanto³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Indraprasta PGRI

email: nico.hrd@gmail.com; yuri.syahyuri@gmail.com; riyantongalimi@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan sosialisasi pemanfaatan aplikasi Inshot; memudahkan para guru di era revolusi industri 5.0 terutama dalam proses desain bahan ajar secara daring; dan memberikan pengalaman desain bahan ajar yang baru kepada para. Kegiatan ini menggunakan aplikasi Inshot. Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni berbentuk pengenalan, pelatihan/praktik, pendampingan dan evaluasi. Dengan menggunakan aplikasi *inshot* proses desain bahan ajar dinilai lebih menarik guru mendapatkan hal baru setelah pelatihan singkat ini. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masih perlunya sosialisasi dan pelatihan secara intensif kepada para guru tentang penggunaan aplikasi *inshot* sebagai aplikasi video yang mudah bagi guru. Pengenalan aplikasi ini diharapkan tidak hanya diperkenalkan kepada guru di lingkungan SMPN 3 Setu saja, tapi juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya. Namun, tentunya hal ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya bagi tim pelaksana dalam rangka memperkenalkan aplikasi *inshot* ini di setiap sekolah yang membutuhkan.

Kata Kunci: Inshot, Desain, Materi Ajar

Abstract

The aim of this community service activity is to provide socialization of the use of the Inshot application; to help the teachers in the 5.0 industrial revolution era, especially in the process of designing online teaching materials; to provide new teaching material design to give an experiences to teachers which in the end get convenience in online learning teaching materials. This activity uses the Inshot application. The method used introducing, training/practice, mentoring and evaluating. By using the Inshot application, the teaching material design process is considered to be more attractive and attractive to students and greatly facilitates the industrial era 5.0 teacher. From these results, it can be concluded that there is still a need for intensive socialization and training to teachers regarding the use of the Inshot application as an effective and efficient evaluation application for teachers. The introduction of this application is expected not only to be introduced to teachers in SMPN 3 Setu, but also to other cross-school teachers. However, of course this requires cooperation from various parties to realize this activity. Therefore, collaboration with related parties is part of the next stage plan for the implementing team in order to introduce this Inshot application in every school that needs it.

Keywords: Inshot, Design, The Teaching Material Design

PENDAHULUAN

Mayoritas guru di bawah naungan Dinas Pendidikan kabupaten Bekasi belum mampu dan belum siap menyongsong industri 5.0. Menurut Kemendikbud 60% guru masih terbatas dalam penguasaan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) (Makdori, 2021). Salah satunya guru yang berada di wilayah Dinas Pendidikan kabupaten Bekasi. Guru harus lebih aktif untuk belajar terbiasa menggunakan TIK. Terlebih di masa pandemi Covid-19. Sebab TIK menjadi sesuatu yang wajib dalam kegiatan belajar mengajar (Syahyuri & Harared, 2022)(Batubara & Arian, 2016). Ketidakmampuan guru menggunakan TIK akan berakibat fatal sebab akan terjadi gap pendidikan (Radarbekasi.ID, 2021).

Besar harapan para guru memiliki kemampuan skill berbasis digital dalam memasuki era PJJ ini (Hakim et al., 2020) Sehingga guru dengan minim keterampilan teknologi pun bisa beradaptasi dengan zaman. (Ismawan et al., 2018) menyatakan bahwa perlunya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar (PBM). Lebih lanjut, (Insana et al., 2022) menyatakan perubahan paradigma melalui teknologi yang paling mutakhir saat ini adalah berkembangnya "*Cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Salah satu perubahan itu adalah presentasi bahan ajar yang sebelumnya dalam PBM menggunakan powerpoint (ppt). (Jumami, 2021)(Jumami, 2021)(Insana et al., 2022) mengatakan ada pendekatan yang tepat dan efektif untuk menumbuhkan literasi khususnya

pada generasi penerus bangsa. (Insana et al., 2022) menyatakan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Dengan perkembangan zaman seperti tersedianya platform digital, tentunya menjadi satu kesempatan untuk memberikan kesan kepada para siswa melalui desain bahan ajar dalam bentuk yang lebih kekinian. Transformasi PPT ke platform digital ini diharapkan bisa membantu siswa mengerti sehingga dalam mendesain materi buku ajar bisa mengakselerasi minat baca. Hal ini seiring dengan (Batubara & Arian, 2016), (Rusydi et al., 2019) yang menyatakan besarnya pengaruh digital bagi dunia pendidikan telah dirasakan berbagai pihak mulai dari proses manajemen, pelayanan, hingga minat dan prestasi dalam belajar.

Oleh karena itu untuk menarik minat baca siswa terhadap pembelajaran daring, maka perlu didukung dengan media dan desain bahan ajar yang menarik, tidak hanya fokus pada teks yang banyak. Dengan desain bahan ajar yang menarik dapat memancing minat siswa untuk memahami dan meningkatkan pengetahuan melalui membaca sehingga mereka dapat lebih mudah membayangkan konsep-konsep dari setiap bahan ajar. Permasalahan dewasa ini menurut (Rohman & Sariyatun, 2021) bahan ajar sekarang ini kurang maksimal dan belum menunjang PBM.

Ketika siswa diberi banyak bahan bacaan, kemauan membaca sangat rendah. Situasi ini bertolak belakang

dengan (Kemendikbud, 2017) yang menyatakan orang Indonesia menatap layar gawai kurang lebih 9 jam sehari. (Maryono, 2020) menjelaskan guru bisa mengembangkan bahan ajar yang relevan agar minat baca siswa meningkat. Di era pandemi Covid-19 ini, maka bahan ajar harus sesuai dengan situasi saat ini. Siswa bisa kebingungan jika dihadapkan dengan banyak buku dan bisa menjadi lebih jenuh dengan kondisi seperti ini (Minardi & Akbar, 2020). Maka solusinya, guru dapat memberikan bahan ajar dengan isi yang sudah disesuaikan.

Mitra dalam pelaksanaan PKM ini yaitu Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. Berdasarkan analisis situasi dapat teridentifikasi beberapa prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu sebagai berikut; 1) mayoritas guru belum mengenal platform video digital; 2) mayoritas guru memiliki keterbatasan mendesain bahan ajar dengan platform video digital.

Berdasarkan temuan di lapangan, tim pelaksana memandang perlu dilakukan pembinaan dengan cara mengadakan pelatihan pengenalan platform video untuk membuat bahan ajar. PKM dengan fokus kegiatan dengan pengembangan media ajar berbasis video sudah pernah dilakukan oleh (Gede et al., 2019; Gusti et al., 2018; Insana et al., 2022; Ketut et al., 2018, 2019; Sugihartini et al., 2017; Syahyuri & Harared, 2022)

Beberapa pendekatan yang ditawarkan dalam rangka solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi para mitra yaitu dengan memberikan; 1) Penyuluhan tentang kebijakan pemerintah yang mengharuskan sekolah-sekolah

mengadakan pembelajaran jarak jauh dalam situasi pandemic covid-19., 2) Penyuluhan tentang pengenalan teknologi informasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran jarak jauh., 3) Pelatihan penggunaan dan pembuatan media desain bahan ajar menggunakan aplikasi Inshot.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Ledakan Konten Kreator di SMPN 3 Setu, di Kabupaten Bekasi" bermitra dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni dengan metode berbentuk 1) pengenalan, 2) pelatihan/praktik, 3) pendampingan dan evaluasi. Kelompok guru yang mengikuti kegiatan pelatihan desain video dengan platform digital guna akselerasi minat baca di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi.

Mitra dalam kegiatan ini adalah guru di SMPN 3 Setu di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi yang berkemauan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan platform video digital terutama yang tersebut di dalam pelatihan. Lokasi dan jadwal kegiatan akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal kesepakatan dengan mitra sekolah.

Jadwal pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilaksanakan sekali pada tanggal 18 November 2022. Kegiatan ini bersifat incidental dan dilaksanakan di SMPN 3 Setu Kabupaten Bekasi dengan peserta guru. Setelah pelaksanaan pelatihan, guru diberi kuesioner minat dan sikap guru terhadap pelatihan pengenalan

platform video digital ini. Ada tiga item yang ditanyakan pada guru yaitu, (1) minat dan sikap terhadap penggunaan platform video digital; (2) kepercayaan diri dalam menggunakan platform video digital dalam pembelajaran; dan (3) penguasaan aplikasi/gawai. Penilaian yang digunakan dalam bentuk skala linier 1-5.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam program pengabdian ini yaitu berbentuk; 1) pengukuran kemampuan awal guru dalam mengoperasikan gawai; 2) pembagian kelompok berdasarkan kemampuan guru; 3) pengenalan platform video digital kepada guru; 4) penyuluhan dan pendampingan guru dalam membuat bahan ajar digital; 5) pengujian pembuatan bahan ajar yang interaktif; 6) pemantauan dan pengevaluasian. Dalam kegiatan ini para guru akan berpartisipasi dalam membuat desain video dengan platform digital baca di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi sehingga pada akhirnya para guru memiliki karya yang bisa diberikan kepada siswa dalam proses belajar secara daring. Proses evaluasi dilakukan oleh pihak mitra dan tim pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini berfokus pada berbagi pengalaman dan manfaat dari aplikasi inshot yang sangat memberi kemudahan di tengah era digital 5.0 dan pandemi virus covid-19. Aplikasi ini juga mempermudah guru dalam melakukan berbagai aktivitas dalam menunjang pembelajaran jarak jauh.

Praktik pengenalan bersifat seminar singkat. Cara ini dapat dinilai

sebagai cara yang cepat dalam memberi pengetahuan tentang cara dan penggunaan aplikasi *inshot* ini kepada para guru. Selanjutnya, melalui praktik ini dapat memberikan cara penggunaan aplikasi digital kepada para guru untuk mengelola kelas digital dan membuat bahan ajar secara daring. Dalam praktiknya, tim pelaksana mengamati bahwa kendala utama yang ditemukan adalah minimnya konektivitas jaringan internet untuk membantu para guru dalam penggunaan aplikasi ini dan beberapa guru belum mampu mengikuti praktik dengan baik.



Gambar 1. Tim Pelaksana Kegiatan PKM Bersama Kepala Sekolah SMPN 3 Setu

Dalam hal pelaksanaan kegiatannya, kegiatan ini mencakup berbagai tiga tahapan kegiatan, antara lain: Sosialisasi pemanfaatan aplikasi digital dan pentingnya aplikasi *inshot*, pengenalan *inshot* dan praktik pembuatan bahan ajar menggunakan *inshot*.



Gambar 2. Ketua Tim Pelaksana Membuka Kegiatan PKM Bersama Kepala Sekolah SMPN 3 Setu

Pada tahapan pertama, tim pelaksana memberikan sosialisasi terikait pandemi Covid19 dan kebijakan pemerintah untuk pembelajaran jarak jauh. Bahwa ke depan sekolah dan guru harus beradaptasi dengan digital. Sekolah daring dan guru digital akan lebih disukai siswa di masa depan. Kemudian, tim pelaksana memberikan materi tentang latar belakang pentingnya aplikasi desain yang berkembangsaat ini seperti *kinemaster*, *pixellab*, *crello* dan aplikasi lainnya. Semua aplikasi ini erat kaitannya dengan era industri 5.0.



Gambar 3. Sosialisasi Pentingnya digitalisasi untuk siswa Zilenial



Gambar 4 Pengenalan Inshot

Pada tahapan kedua, pengenalan *inshot* ini dilakukan dengan pemberian modul yang terkait dengan langkah mudah menggunakan *inshot*. Tahapan ini merupakan kegiatan tim menjelaskan apa itu *inshot* dan bagaimana cara penggunaannya. Pada tahap ini, tim

pelaksana juga memperkenalkan dan menjelaskan fitur fitur yang ada pada aplikasi *inshot* secara bertahap.



Gambar 5 Praktik Pembuatan bahan ajar dengan menggunakan *inshot*

Selanjutnya adalah tahapan praktik pembuatan *inshot*. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan demonstrasi penggunaan *inshot* bersama-sama diikuti oleh para guru lainnya. Bagaimana langkah awal dimana para guru harus memiliki contoh bahan ajar terlebih dahulu. Kemudian penjelasan secara bertahap oleh tim pelaksana. Melalui kegiatan ini tim secara bersama membantu para guru dalam menggunakan aplikasi *inshot* ini. Dampak positif yang timbul dari kegiatan ini adalah para guru lebih mudah mendesain dan proses tersebut dapat secara *online* dilakukan oleh oleh guru. Pada tahapan ini, tim pelaksana berperan aktif untuk mengamati penggunaan *inshot* oleh para guru dengan meminta *feedback* dari setiap kegiatan yang telah diberikan mulai pada tahap awal sampai tahap akhir pelaksanaan. Pada tahap akhir tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap berbagai pertanyaan dari guru (*sharing session*). Selain itu, tim pelaksana juga kembali memberikan bantuan dan mempraktikan kembali penggunaan *inshot* secara komprehensif.

Guru menyimak dengan sangat antusias dan berkeinginan untuk nantinya menginstal aplikasi inshot secara langsung. Berikut terlampir (lampiran) hasil desain dan karya peserta guru selama pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat), yang dilaksanakan secara tatap muka di SMPN 3 Setu, Kab. Bekasi.

Kelemahan dan tantangan dari kegiatan ini adalah faktor usia dan peserta yang kurang maksimal dalam menggunakan aplikasi ini. Hal ini terungkap saat diskusi informal dalam pelatihan. Contohnya pada guru senior yang mengaku kesulitan dalam penggunaan perangkat lunak video.



Gambar 5. Hasil produk karya peserta

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diwujudkan ke dalam luaran (*output*) produk agar dapat digunakan khalayak ramai. Oleh karena itu luaran yang dapat dihasilkan dari kegiatan ini antara lain berupa artikel ilmiah.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan aplikasi *inshot* untuk proses desain bahan ajar pembelajaran jarak jauh ini sedikit banyaknya membantu para guru. Para guru terbantu dalam membuat bahan ajar untuk peserta didik, seperti pemberian materi dan melakukan

adaptasi dari konvensional ke digital. Seperti menurut (Harared & Utomo, 2020) bahwa pembelajaran yang berlangsung konvensional selama ini menjadi permasalahan mitra sejak observasi awal yang dilakukan. Dengan menggunakan aplikasi *inshot* proses desain bahan ajar dinilai lebih menarik dan memikat peserta didik dan sangat memudahkan guru era industri 5.0. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masih perlunya sosialisasi dan pelatihan secara intensif kepada para guru tentang penggunaan aplikasi *inshot* sebagai aplikasi video yang mudah bagi guru. Secara umum, hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat untuk para guru SMPN 3 Setu ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Mayoritas para guru mendapat informasi dan pengetahuan baru mengenai aplikasi *inshot* ini. SMPN 3 Setu harus mampu berinovasi menggunakan aplikasi *Inshot* dalam proses pembelajaran jarak jauh dan desain bahan ajar secara digital yang dapat memberikan informasi kepada siswa secara *online*. Para guru merasakan dampak positif dari kegiatan pelatihan yang diselenggarakan dengan tujuan memudahkan proses desain bahan ajar dan penugasan lainnya. Antusiasme yang positif dan rasa ingin tahu para guru ditunjukkan secara interaktif selama kegiatan pelaksanaan dan dalam bentuk testimonial. Kegiatan abdimas berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan serta terjalin komunikasi yang baik antara pihak mitra dengan tim pelaksana.

Pengenalan aplikasi ini diharapkan tidak hanya diperkenalkan kepada guru di lingkungan SMPN 3 Setu saja, tapi juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya.

Namun, tentunya hal ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya bagi tim pelaksana dalam rangka memperkenalkan aplikasi *inshot* ini di setiap sekolah yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H., & Arian, N. D. (2016). Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Fakultas Studi Islam. *Al-Ikhlash*, 2(1), 39–44.
- Gede, I., Darmawiguna, M., Santyadiputra, G. S., Made, I., Pradnyana, A., & Aditra Pradnyana, G. (2019). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN PREZI DAN VIDEOSCRIBE BAGI GURU-GURU DI SMK NEGERI 1 NUSA PENIDA. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 8, Issue 1).
- Gusti, I., Hartawan, N. Y., Sudiarta, G. P., & Waluyo, D. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WHITEBOARDANIMATIONVIDEO . In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 7, Issue 1). www.mgmpbuleleng.org,
- Hakim, L., Lefudin, L., Ratnaningdyah, D., & Sugiarti, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 38. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/4295/3109>
- Hakim, L., Sinaga, P., & Setiawan, A. (2018). Tanggap Guru terhadap Penggunaan Elearning dalam Pembelajaran Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan* 8. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1543/1348>
- Harared, N., & Utomo, F. W. (2020). Tagxedo: Media Penulisan Teks Deskriptif. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2658>
- Insana, D. R. M., Harared, N., & Iriansyah, M. R. (2022). Pengaruh Pemahaman Teknologi Informasi terhadap Kompetensi Mengajar Guru di SDS Harapan Bunda Jakarta Barat. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 46–60. <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/314>
- Ismawan, F., Irfansyah, P., & Apriyani, D. D. (2018). Pengoptimalan Cloud Storage-Google Drive Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 61–70. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/2362/1792>
- Jumami, M. F. (2021). Using Canva In Teaching Writing To Efl Classroom Students. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 2021*, 60–65. <http://pkm.uika->

- bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1125/839
- Kemendikbud. (2017). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI. https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Ketut, I., Arthana, R., Tirtayani, L. A., Eva, K., Adnyani, K., Nyoman, I., Jayanta, L., Pendidikan, J., Informatika, T., Anak, G., Dini, U., Jepang, B., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2019). PENERAPAN SISTEM GARSUPATI DALAM BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BAGI GURU SMA NEGERI 1 SERIRIT DAN SMP NEGERI 1 SERIRIT. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 8, Issue 1).
- Ketut, I., Arthana, R., Tirtayani, L. A., Eva, K., Adnyani, K., Wayan, N., Mahayanti, S., Pendidikan, J., Informatika, T., Anak, P., Dini, U., Jepang, B., & Inggris, B. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEOGRAFIS SEBAGAI LEARNING OBJECT PADA SISTEM GARSUPATI BAGI GURU SMA DAN SMK KABUPATEN BULELENG. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 7, Issue 1).
- Makdori, Y. (2021, April 15). *Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi?page=2>
- Maryono, B. (2020). *Bahan Ajar Peningkat Minat Baca Siswa*. LPMP Jawa Timur. <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/bahan-ajar-peningkat-minat-baca-siswa>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan PowerPoint untuk peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96–100.
- Radarbekasi.ID. (2021). *60 Persen Guru Masih Gagap TIK*. RADARBEKASI.ID. <https://radarbekasi.id/2021/04/16/60-persen-guru-masih-gagap-tik/>
- Rohman, A., & Sariyatun, S. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR DIGITAL SEJARAH TERINTEGRASI NILAI-NILAI MULTIKULTURAL PERSAUDARAN SETIA HATI TERATE UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TOLERANSI. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Rusydi, M. I., Utami, P. P., Fikri, M., Surbakti, A. W. A., Halim, P., & Rahman, A. (2019). Peningkatan ketertarikan dan pengetahuan siswa/i dalam mempelajari BAM melalui pengembangan media ajar interaktif. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(4. b), 423–434.
- Sugihartini, N., Agustini, K., Made, I., Pradnyana, A., Pendidikan, J., Informatika, T., Teknik, F., &

- Kejuruan, D. (2017). PELATIHAN VIDEO EDITING TINGKAT SMK SE-KOTA SINGARAJA. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 6, Issue 2).
- Syahyuri, S., & Harared, N. (2022). Membumikan Platform Digital CANVA Untuk Mendesain Bahan Ajar Melalui Digitalisasi Guna Akselerasi Minat Baca di Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 91–95.
- Wardhono, A., Kalista, A., Kurniawati, D., & Susilo, P. B. (2019). Quiz Training Program through iSpring Suite 8 . 0 to Junior High School Teachers Tuban. *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–83. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Axiologiya/article/view/2326/2142>