

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Digital Bagi Guru di SD Negeri 6 Sungai Selan

¹⁾Diana Pramesti, ²⁾Fitri Apriani,* ³⁾Masithoh

^{1,3)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalpinang, Indonesia

²⁾Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalpinang, Indonesia

Email Corresponding: fitri.apriani@unmuhbabel.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Media Ajar Digital Video Pembelajaran Interaktif Konten Tiga Dimensi Augmented Reality	Penguasaan teknologi digital di era saat ini merupakan keharusan bagi para guru. Di era globalisasi saat ini, peserta didik lebih dekat dengan perangkat smartphone dari pada membawa buku teks. Sehingga guru diharapkan dapat membuat media ajar yang berbasis digital. SD Negeri 6 Sungai Selan adalah satu sekolah yang berada di Desa Kerantai, Kecamatan Sungai Selan, Kabupaten Bangka Tengah. Permasalahan yang muncul kurangnya penguasaan guru terhadap pembuatan media pembelajaran yang berbasis digital, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, dan lemahnya kreatifitas dalam pembuatan media ajar berbasis teknologi. Hal ini muncul dikarenakan belum adanya pelatihan mengenai pembuatan media ajar digital di sekolah tersebut. Untuk itu diperlukan adanya pelatihan pembuatan media ajar digital bagi guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif. Kegiatan dilakukan dua hari dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan H5P dan pelatihan pembuatan konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) dengan menggunakan Assemblr Edu dengan metode partisipatif, dimana peserta terlibat aktif dalam kegiatan pelatihan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan sangat baik dan kondusif. Semua peserta yang hadir dengan tenang mengikuti seluruh kegiatan. Sampai dengan selesainya penyampaian materi oleh pemateri, semua peserta mendengarkan dengan seksama. Dihasilkan 9 media ajar digital dari hasil kegiatan pelatihan. Kepuasan peserta terhadap kegiatan Pelatihan Video Pembelajaran Interaktif melalui H5P adalah 77% sangat puas dan Pembuatan Konten 3D dan AR adalah 65% sangat puas.
Keywords: Training Learning Media Digital Interactive Learning Video Three Dimensinal Content Augmented Reality	ABSTRACT Mastery of digital technology in today's era is a must for teachers. In the current era of globalization, students are educated closer to smartphones than carrying textbooks. Therefore, teachers are expected to be able to create digital-based open media. SD Negeri 6 Sungai Selan is a school located in Kerantai Village, Sungai Selan District, Central Bangka Regency. The problems that emerged were the lack of mastery of teachers in creating digital-based learning media, the lack of use of technology in the learning process, and weak creativity in creating technology-based teaching media. This arose because there was no training on creating digital open media at the school. Therefore, training on creating digital open media is needed for teachers to make the learning process more interesting and effective. Therefore, this community service activity aims to improve teacher competency in creating interactive digital learning media. The activity was carried out for two days with training on creating interactive learning videos using H5P and training on creating three-dimensional (3D) and Augmented Reality (AR) content using Assemblr Edu using a participatory method, where participants were actively involved in the training activities. Overall, this community service activity went very well and was conducive. All participants attended the training calmly and attentively. They listened attentively until the speaker's presentation was completed. Nine digital open media products were produced as a result of the training. Participants' satisfaction with the Interactive Learning Video Training through H5P was 77% very satisfied, and 65% very satisfied with the 3D and AR Content Creation program.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan, terutama di bidang Pendidikan. Teknologi di bidang Pendidikan lebih mengarah pada pembelajaran berbasis digital. Teknologi yang serba canggih harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran ((Nucifera et al., 2022). Guru sebagai pendidik harus siap dengan kemajuan teknologi di bidang Pendidikan (Soemantri, 2019).

Guru dituntut untuk melek terhadap teknologi yang berkembang salah satunya dengan menyesuaikan pembuatan media ajar yang sebelumnya berbasis konvensional menjadi ke arah digital. Namun, meskipun teknologi semakin berkembang, sayangnya tidak semua guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran (Permana et al., 2021) Hal ini dikarenakan guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Hal inilah yang membuat kesenjangan dalam dunia Pendidikan.

Peningkatan kompetensi guru harus senantiasa terus diupayakan agar Pendidikan dapat menjadi lebih maju. Saat ini berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru baik itu melalui workshop, pelatihan, seminar dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan dalam upaya mengejar ketertinggalan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Terlebih saat ini perkembangan teknologi yang begitu cepat mewajibkan guru mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang saat ini datang begitu cepat. Penguasaan teknologi digital di era saat ini merupakan keharusan yang mutlak bagi para guru sehingga bukan hanya kemampuan mengajarnya saja yang baik namun juga harus diimbangi dengan kemampuan dalam penguasaan teknologi digital. Media ajar digital sangat perlu dikembangkan oleh guru, melihat perkembangan di era digital sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Di era globalisasi saat ini, peserta didik lebih dekat dengan perangkat *smartphone* dari pada membawa buku teks. Sehingga guru diharapkan dapat membuat media ajar yang berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan di era revolusi 4.0 (Busono et al., 2021) Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital bagi guru dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilannya (Fauzan et al., 2021). Pelatihan juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan bagi guru (Kesumawati et al., 2021).

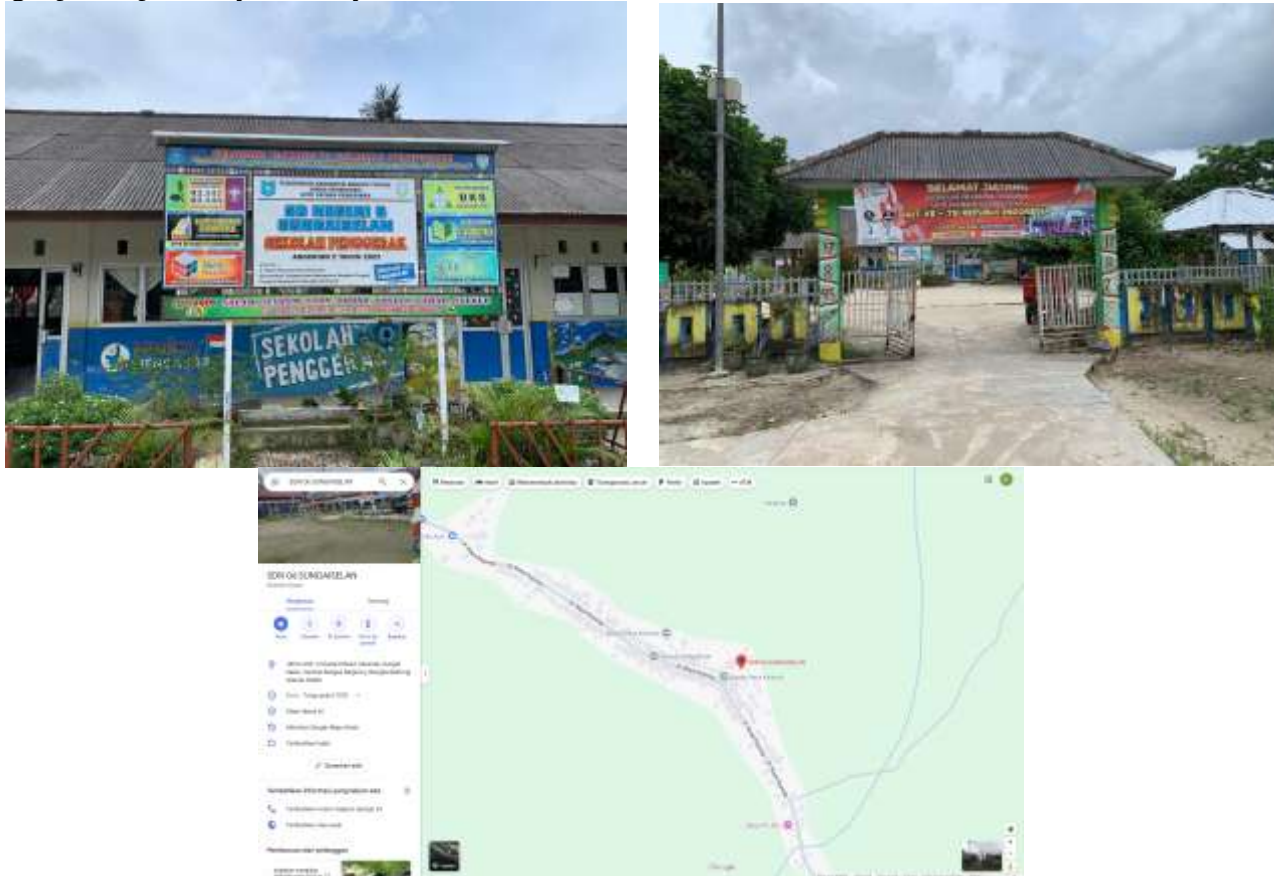
SD Negeri 6 Sungai Selan adalah satu sekolah yang berada di Desa Kerantai, Kecamatan Sungai Selan yang memiliki siswa sebanyak 98 dan 9 orang guru. Permasalahan yang muncul di SD Negeri 6 Sungai Selan adalah beberapa pendidik masih kurang dalam memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran baik yang disebabkan karena factor usia maupun factor keengganan untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Selain itu adanya Guru sering kali terhambat oleh keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran digital karena banyaknya tugas administratif dan kegiatan mengajar yang harus dilakukan. Pembuatan media pembelajaran digital membutuhkan waktu dan usaha ekstra sehingga dalam hal ini perlu bantuan aplikasi untuk pembuatan media digital yang praktis sehingga akan memudahkan guru dalam mengoptimalkan pembuatan media pembelajaran digital. Akibatnya dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah menjadi kurang berjalan secara efektif dan menimbulkan kebosanan serta menurunnya semangat serta minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan (Rahmadi et al., 2024). Hal ini dikarenakan adanya ketidaktahuan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Selama ini media yang digunakan masih memaksimalkan penggunaan papan tulis dan buku cetak. Beberapa kali guru sudah menggunakan power point. Namun, penggunaan media tersebut masih belum maksimal. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa (Lehan et al., 2023).

Disamping itu, saat ini siswa sangat melek terhadap teknologi. Bisa dikatakan setiap rumah siswa tentu sudah memiliki *handphone* yang berbasis android. Oleh karenanya pembelajaran juga bisa diarahkan untuk menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut karena pada dasarnya seorang pendidik senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Nurrahmah et al., 2021). Pelatihan pembuatan media ajar sudah pernah dilaksanakan diberbagai lokasi kegiatan. Dimana dalam pelatihan tersebut menghasilkan media ajar yang baik sehingga dapat diimplementasikan dengan baik pada saat pembelajaran. Pengabdian sebelumnya 1) Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Resmini et al., 2021), 2) Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring ((Nurlina & Fauzan, 2021), 3) Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh ((Syahroni et al., 2020), 4) Pelatihan Pembuatan Media

Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint ((Wahyuni et al., 2020), dan 5) Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01 ((Puspitorini et al., 2022). Secara keseluruhan berbagai pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru terkait pembuatan media belajar digital. Namun belum banyak pengabdian yang melakukan pembuatan media digital menggunakan H5P dan konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR). Oleh karenanya melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan memberikan guru pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan kompetensi guru dapat meningkat khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital sehingga harapannya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat menjadi lebih baik lagi dan kualitas pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

II. MASALAH

SD Negeri 6 Sungai Selan adalah satu sekolah yang berada di Desa Kerantai, Kecamatan Sungai Selan, Kabupaten Bangka Tengah. Memiliki siswa sebanyak 98 Orang dan guru sebanyak 9 orang. Permasalahan yang muncul kurangnya penguasaan guru terhadap pembuatan media pembelajaran yang berbasis digital, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, dan lemahnya kreatifitas dalam pembuatan media ajar berbasis teknologi. Hal ini muncul dikarenakan belum adanya pelatihan mengenai pembuatan media ajar digital di sekolah tersebut. Untuk itu diperlukan adanya pelatihan pembuatan media ajar digital bagi guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian

III. METODE

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Ajar Digital Bagi Guru di SD Negeri 6 Sungaiselan ini dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 Februari 2025 secara luring. Pelatihan diikuti oleh 9 orang guru SD Negeri 6 Sungaiselan. Pendekatan kegiatan yang dilakukan pada pelatihan ini adalah Community Based Research (CBR) dengan metode partisipatif (participatory). Metode partisipatif diharapkan mampu memberikan pemahaman pada peserta agar peserta lebih mengerti dan memahami dalam pembuatan media pembelajaran

interaktif. Metode partisipatif dimana semua pihak termasuk peserta dan narasumber terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pelatihan (Hadita et al, 2021). Sedangkan CBR ialah metode kajian riset berlandaskan komunitas yang bertujuan memberikan dukungan, kekuatan serta kontribusi aktif dalam proses pemberdayaan untuk mewujudkan suatu nilai yang bermanfaat bagi komunitas (Ashoumi et al., 2023). Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi empat tahap yaitu 1) Persiapan; 2) Pelaksanaan kegiatan (pemaparan materi dan pembuatan media ajar digital, dan pengumpulan tugas); dan 3) Evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim melakukan diskusi dengan kepala sekolah terkait untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Selanjutnya tim pengabdian Menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan serta mekanisme penyampaian materi tersebut.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, peserta pelatihan diberikan materi mengenai perancangan media ajar. Pada hari pertama dilakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan H5P dan di hari kedua dilakukan pelatihan pembuatan konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) dengan menggunakan Assemblr Edu. Pelatihan media ajar digital ini dilaksanakan agar pembelajaran mejadi interaktif dan menyenangkan. Dilanjutkan dengan praktek langsung pembuatan media ajar digital tersebut.

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan pengumpulan tugas media ajar digital yang sudah dibuat oleh peserta. Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi. Dimana peserta memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan pelatihan media ajar digital yang sudah dilakukan dengan mengisi angket.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Sungaiselan yang terletak di Desa Kerantai, Kecamatan Sungai Selan, Kabupaten Bangka Tengah. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan 4 tahapan yaitu 1) Persiapan; 2) Pelaksanaan kegiatan (pemaparan materi dan pembuatan media ajar digital, dan pengumpulan tugas); dan 4) Evaluasi, dimana pelaksanaan sesuai dengan skema yang sudah disepakati dengan kepala sekolah.

Pada tahap persiapan, persiapan yang dilakukan yakni persiapan perijinan serta materi yang akan diberikan kepada peserta dalam kegiatan. Tim pelaksana melakukan diskusi dengan kepala sekolah untuk mendiskusikan mengenai kondisi dan permasalahan yang ada di sekolah. Selanjutnya tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan serta mekanisme penyampaian materi tersebut.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam dua hari yaitu di tanggal 17 Februari 2025 dan 18 Februari 2025. Pada hari pertama tanggal 17 Februari 2025, dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran Interaktif menggunakan H5P. Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan paparan materi dan demonstrasi pembuatan video pembelajaran.



Gambar 2. Materi Video Pembelajaran Interaktif melalui H5P

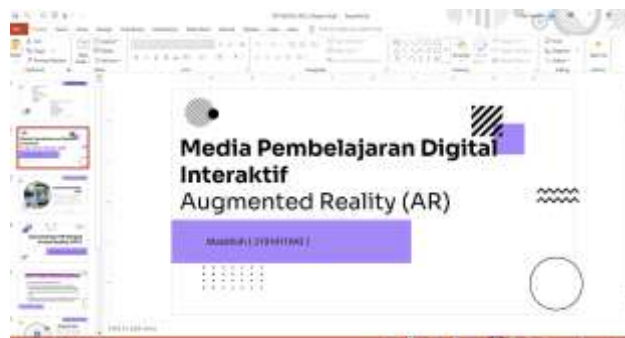
Pada gambar 2, memperlihatkan materi yang disampaikan pada kegiatan. Materi berupa mengenal H5P dan pemanfaatannya bagi pembelajaran, fitur-fitur yang terdapat pada H5P, cara mendaftar, mengenal bagian penting dalam pembuatan video interaktif, membuat, menyimpan, dan membagikan project video interaktif.



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif melalui H5P

Pada gambar 3, terlihat bahwa pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif melalui H5P yang diikuti oleh 9 orang guru di SD Negeri 6 Sungaiselan. Kegiatan diikuti dengan baik dan semangat oleh semua peserta.

Pada hari kedua tanggal 18 Februari 2025, dilakukan pelatihan pembuatan konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) dengan menggunakan Assemblr Edu. Pelatihan pembuatan konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) ini dilaksanakan dengan paparan materi dan demonstrasi pembuatan media pembelajaran.



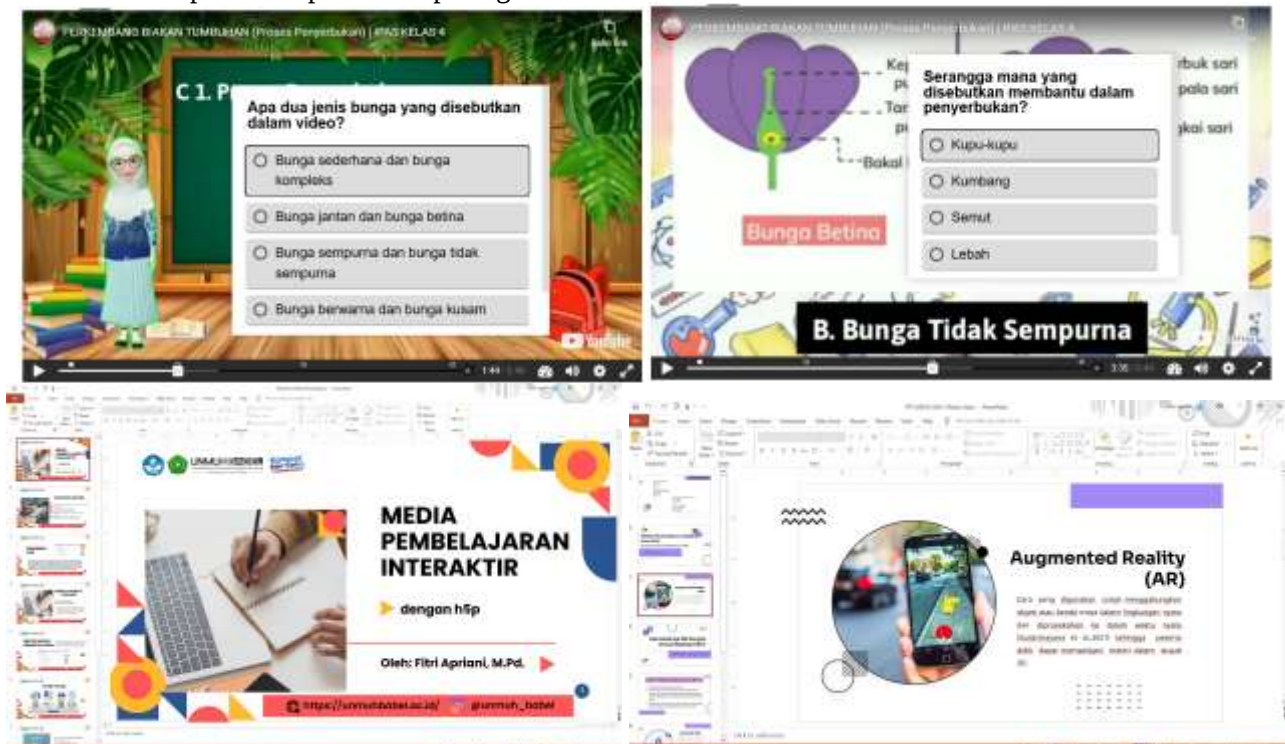
Gambar 4. Materi konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR)

Pada gambar 4, memperlihatkan materi yang disampaikan pada kegiatan. Materi berupa perbedaan AR dan VR, keunggulan AR, dan pengenalan Assemblr Edu.



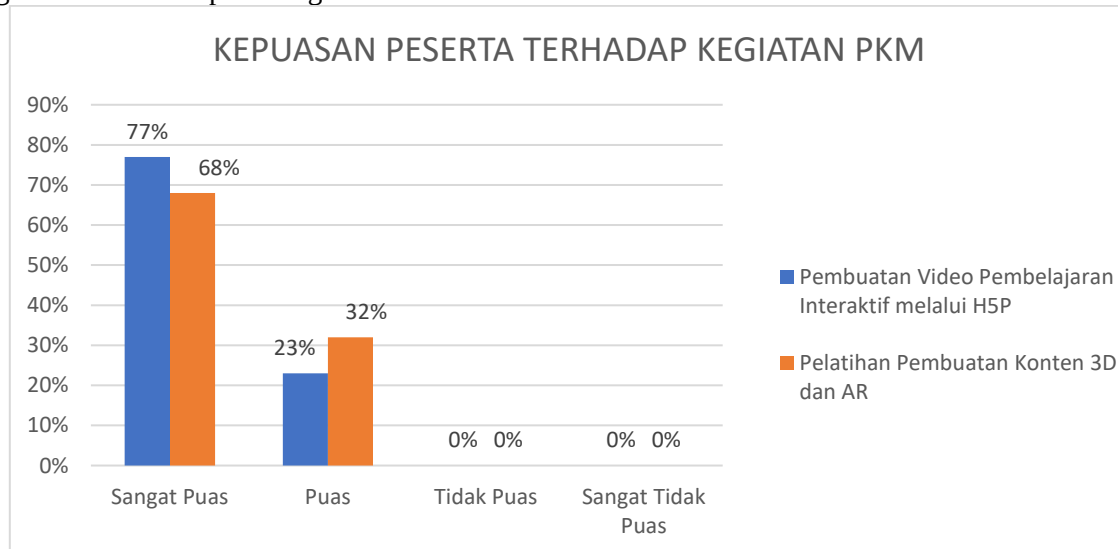
Gambar 5. Pelatihan Pembuatan Konten Tiga Dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR)

Pada gambar 5, terlihat bahwa pelaksanaan pelatihan konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) yang diikuti oleh 9 orang guru di SD Negeri 6 Sungaiselan. Kegiatan diikuti dengan baik dan semangat oleh semua peserta. Setelah dua hari kegiatan dilakukan, peserta diminta untuk membuat 1 media ajar digital dari materi yang sudah diberikan oleh narasumber. Waktu yang diberikan selama 2 hari. Selanjutnya peserta diminta untuk mengumpulkan hasil media ajar digital yang dibuat. Salah satu media ajar digital yang dihasilkan oleh peserta dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini:



Gambar 6. Hasil Media Ajar Peserta

Terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil dari pelaksanaan pengabdian yang telah dilakukan dengan menelaah keberhasilan pengabdian dengan dikumpulkannya media ajar digital yang dihasilkan oleh guru. Selanjutnya tim pelaksana memberikan angket kepada guru di SD Negeri 6 Sungai Selan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pengabdian ini terlaksana dengan baik atau tidak. Sehingga akan dijadikan bahan saran dan masukan untuk keberlangsungan pengabdian selanjutnya. Hasil angket kepuasan kegiatan pelatihan Pembuatan Media Ajar Digital Bagi Guru di SD Negeri 6 Sungai Selan tersedia pada diagram berikut.



Gambar 6. Diagram Kepuasan Peserta

Kegiatan ini juga menciptakan suasana kolaboratif antara tim pengabdian dan pihak sekolah yang penting untuk keberlanjutan program serupa di masa depan. Diharapkan juga setelah pengabdian ini, dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran digital yang dikembangkan.

Salah satu tujuan utama dalam kegiatan pengabdian ini adalah kompetensi guru dapat meningkat khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital sehingga harapannya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat menjadi lebih baik lagi dan kualitas pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Temuan ini sejalan dengan pengabdian mengenai Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint ((Wahyuni et al., 2020) yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif meningkat, hal ini dapat dilihat dari bahan ajar yang dihasilkan sudah memenuhi standar sebagai media yang interaktif dan inovatif. Pengabdian ini juga sejalan dengan pengabdian Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01 ((Puspitorini et al., 2022). Namun, pengabdian ini berbeda dengan pengabdian sebelumnya karena mencakup pelatihan terkait dengan H5P, konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) yang lebih komprehensif.

V. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan sangat baik dan kondusif. Semua peserta yang hadir dengan tenang mengikuti seluruh kegiatan. Sampai dengan selesainya penyampaian materi oleh pemateri, semua peserta mendengarkan dengan seksama. Dihasilkan 9 media ajar digital dari hasil kegiatan pelatihan. Kepuasan peserta terhadap kegiatan Pelatihan Video Pembelajaran Interaktif melalui H5P adalah 77% sangat puas dan Pembuatan Konten 3D dan AR adalah 65% sangat puas.

Namun, sebagai perbaikan kedepannya, ada beberapa saran yang dapat diberikan adalah peserta pelaksanaan seharusnya lebih banyak lagi dengan melibatkan sekolah-sekolah yang berada disekitar agar semakin banyak guru yang dapat membuat media ajar digital dan adanya kegiatan lanjutan yang berupa kegiatan sejenis agar guru-guru dapat berinovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashoumi, H., Hariono, T., Hidayatulloh, M. K. Y., & Sirojudin, D. (2023). PELATIHAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN WORKSHEET MELALUI APLIKASI CANVA BAGI GURU. *VIDHEAS, Jurnal Nasional Abdimas Multidisiplin*, 1(2), 162–173. <https://vinicho.id/index.php/vidheas>
- Busono, S., Rosid, M. A., & Rahmawati, Y. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Digital untuk Tenaga Pendidik Di Masa Pandemi Di SMP Muhammadiyah 4 Porong Sidoarjo. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1), 81–87. <https://doi.org/10.29407/ja.v5i1.15387>
- Fauzan, M., Mahliatussikah, H., Muhaiban, Ridwan, N. A., Huda, I. S., Dariyadi, M. W., & Arifianto, M. L. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru-Guru TK/MI/SD Se-Malang. *Jurnal Tifani*, 1(2), 7–12.
- Hadita, A., Yusuf, R., & Darmawan, E. D. (2021). Metode partisipatif pada pelatihan financial life skills untuk meningkatkan literasi keuangan pengajar tridaya group bandung. *Sebatik*, 25(1), 188–194.
- Kesumawati, N., Octaria, D., Lestaria Ningsih, Y., Fitriarsi, P., Septiani Mulbasari, A., Dwi Nopriyanti, T., & Marga Retta, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Bagi Guru SMA/SMK di Tebing Tinggi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 246–256. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4586>
- Lehan, A. A. D., Koroh, T. R., Nawa, N. E. A., Kota, M. K., Nurhabibah, S., & Fembriani, D. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *JURNAL PEMIMPIN - PENGABDIAN MASYARAKAT ILMU*, 3(1), 21–28.
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6277>
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDIKARYA*, 3(1), 32–1.
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., Karim, A., Indraprasta, U., & Jakarta, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *E-Dimas. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini, S. (2021). Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk guru di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4210>
- Puspitorini, F., Hamdani, H., Zulfadhli, M., Muhendra, R., & Purwa Kusuma, A. (2022). Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 67–73. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Rahmadi, D., Budi, Y., Santosa, P., & Irawan, H. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER DIGITAL BAGI PENDIDIK DI SMP peserta didik . Dengan demikian pelatihan pembuatan media pembelajaran poster digital dalam pembelajaran daring untuk pendidik di SMP Budaya Kota Jakarta Timur menjadi salah satu referensi media pembelajaran bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan dapat meningkatkan minat atau motivasi peserta didik terhadap mata. 3(1), 101–106.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- 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>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (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/ijcsl.v4i3.28847>
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>