

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI FILMORA BAGI MGMP BIOLOGI TANJUNG JABUNG BARAT

Retni S. Budiarti¹, Harlis², Agus Subagyo³, Muswita⁴, Mia Aina⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi,
Jalan Jambi Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi

¹e-mail: retni.sulistiyoning@unja.ac.id

Abstrak

Tujuan pengabdian kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran berorientasi teknologi. Kegiatan program PKM dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 oleh tiga mahasiswa Program Studi Biologi FKIP Universitas Jambi. Metode pengabdian yaitu sosialisasi dan pelatihan. Peserta kegiatan yaitu 20 orang instruktur dari MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sebesar 79,33% dan meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembuatan media pendidikan menggunakan aplikasi *Filmora* sebesar 80,67%. Pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smartphone* meningkat berkat upaya pelatihan dan sosialisasi yang dilakukan peserta program pengabdian. Guru diberikan kesempatan dan waktu untuk bereksplorasi dalam menciptakan media pendidikan.

Kata Kunci: aplikasi, *filmora*, media pembelajaran, pelatihan.

Abstract

The aim of this community service (PKM) is to increase teacher understanding in the use of technology-oriented learning media. The PkM program activities were carried out on August 12 2023 by three students from the Biology Study Program, FKIP, Jambi University. The service methods are socialization and training. The activity participants were 20 instructors from the West Tanjung Jabung Biology MGMP. The results of the service showed an increase in teachers' understanding of the importance of using technology in education by 79.33% and an increase in student involvement in creating educational media using the Filmora application by 80.67%. Teachers' understanding of the use of smartphone-based learning media has increased thanks to the training and outreach efforts carried out by service program participants. Teachers are given the opportunity and time to explore in creating educational media.

Keywords: applications, *filmora*, learning media, training.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah selalu melibatkan penggunaan penelitian, metode, dan media terkini yang menjadi faktor kunci dalam menentukan efektivitas dan keberhasilan program (Dewi et al., 2022; Mashuri, 2023; Salsabila et al., 2020). Keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan tingkat pencapaian

pembelajaran oleh siswa, yang tercermin dalam pemahaman atau penguasaan mereka terhadap materi pelajaran (Astini, 2019; Hendrowati, 2015). Perkembangan kurikulum perlu didukung oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pencapaian pembelajaran yang diharapkan (Devi Erlistiana et al., 2022; Mawardi, 2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang awalnya memerlukan usaha menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran berubah dari "*learning with effort*" menjadi "*learning with fun*."

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa terutama pada tingkat kelas rendah (Kurniadi et al., 2023; Mukodi, 2021; Sugianto, 2022). Di usia ini, siswa umumnya belum memiliki kematangan kemampuan berpikir abstrak, sehingga materi pembelajaran harus disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Guru harus memilih media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah pemahaman, meningkatkan daya ingat, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Chotib, 2018; Efendi et al., 2021; Singh & Hashim, 2020). Selain itu, media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat membantu mereka menjalin hubungan antara teori dan praktik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di kelas rendah sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan psikologis mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi salah satu Sekolah Menengah Pertama di kabupaten Tanjung Jabung Barat ditemukan bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini mencerminkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan sumber daya teknologi dalam konteks pendidikan. Sholeh, (2017) mengemukakan bahwa guru, dengan berbagai kompetensinya, memiliki peran yang sangat penting dalam kapasitasnya sebagai

penyedia sumber pembelajaran, fasilitator, motivator, serta pemain peran lainnya. Peran-peran ini memiliki relevansi yang sangat signifikan dan merupakan komponen yang tak terpisahkan dalam konteks pengembangan kecerdasan, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual (Darmadi, 2015). Permasalahan yang terjadi kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi, ketersediaan infrastruktur yang memadai, dan ketidakpastian dalam mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dapat menjadi faktor-faktor yang menghambat penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius untuk memberikan pelatihan yang tepat kepada guru, meningkatkan akses terhadap perangkat teknologi, dan mengembangkan strategi pengajaran yang memadukan teknologi agar guru dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama tersebut.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki signifikansi yang tinggi, khususnya dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, atau audiovisual. Salah satu bentuk media audiovisual adalah video, yang dapat memberikan kontribusi besar dalam mendorong pemikiran konkret, logis, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang imajinatif, kreatif, serta berkesan bagi siswa (Khairani et al., 2019; Misbah & Surya, 2017). Namun, hampir seluruh guru di MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat belum memiliki keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video, yang mengakibatkan rendahnya tingkat pengiriman materi kepada siswa. Oleh karena itu, perlu maksimalisasi pemanfaatan fasilitas *Wifi* dan ruang komputer/ TIK di sekolah agar para guru dapat menciptakan video pembelajaran yang efektif.

Filmora adalah sebuah aplikasi *editing* video yang dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat bagi guru dalam konteks pembuatan video pembelajaran, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, *Filmora* menyediakan platform yang *user-friendly* dan intuitif untuk mengedit video dengan mudah (Iqbal, 2023; Mustamiroh & Ramadhayanti, 2021). Bagi guru, ini berarti bahwa mereka dapat dengan cepat dan

efisien menghasilkan konten video yang berkualitas tinggi untuk mengajar konsep-konsep yang kompleks atau menggambarkan berbagai topik dalam mata pelajaran mereka. *Filmora* juga memiliki berbagai fitur dan efek yang memungkinkan guru untuk menciptakan video yang menarik, mempertahankan perhatian siswa, dan membuat materi pembelajaran lebih interaktif (Punusingon et al., 2017). Dengan menggunakan *Filmora*, guru dapat mengoptimalkan media pembelajaran mereka, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan kreatif.

Dengan merujuk kepada informasi yang telah dijelaskan, penggunaan media pembelajaran berbasis video merupakan solusi yang tepat bagi rekan kerja. Kemampuan dalam pembuatan video akan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan-pesan selama proses pembelajaran, dan juga memberikan siswa kesempatan untuk mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan. Sejalan dengan Setiawan & Jatmikowati (2021) bahwa guru harus mampu berevolusi dan berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan pengabdian kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah untuk membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan teknologi di kelas dan membantu guru memahami keterbatasan dalam menciptakan media pendidikan.

METODE

Metode PkM yang digunakan yaitu sosialisasi dan pelatihan. Langkah-langkah pengabdian meliputi: persiapan, sosialisasi, pelatihan dan pendampingan (Gambar 1). Observasi awal dengan melakukan komunikasi secara *online* dengan ketua MGMP Ahli Biologi Tanjung Jabung Barat untuk mengidentifikasi kasus-kasus yang ditangani guru selama proses pengajaran. Setelah mengetahui sifat masalahnya, tim memberikan solusi melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pemecahan masalah bersama. Sosialisasi dilakukan oleh tim PkM tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dan langkah-langkah dalam membuat media edukasi menggunakan aplikasi *Filmora*. Pelatihan dan pendampingan dilakukan oleh tim PKM kepada peserta dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi

Filmora menggunakan *smartphone*. Sebelum program berakhir, peserta melakukan evaluasi dengan mengisi *Google Form* untuk mengetahui tingkat keberhasilan program.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 oleh tiga mahasiswa Program Studi Biologi FKIP Universitas Jambi. Kegiatan ini diikuti 20 instruktur dari MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat. Tujuan dari program ini adalah untuk menjawab dua persoalan utama yang diangkat masyarakat, yaitu minimnya pemanfaatan teknologi dalam materi pendidikan dan terbatasnya pemahaman guru dalam pembuatan materi pendidikan. Rumusan masalah, usulan pemecahan masalah, dan hasil yang dicapai dapat dilihat pada Gambar 2 yang menggambarkan ruang lingkup permasalahan, usulan pemecahan masalah, dan hasil dari kegiatan pengabdian ini.



Gambar 2 Gambaran Permasalahan, Solusi dan Output dari Kegiatan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program PKM dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Langkah pertama atau observasi adalah peserta melakukan observasi awal dan berkomunikasi secara terbuka dengan ketua Ilmuwan MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat untuk memahami tantangan yang dihadapi guru dalam melaksanakan penelitian. Hasil observasi mengidentifikasi permasalahan utama seperti minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan terbatasnya pemahaman guru terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *smartphone*. Setelah mengenali permasalahan di lapangan, tim merencanakan tindakan selanjutnya, termasuk penyusunan materi mengenai langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Filmora.

Tahap kedua adalah sosialisasi. Narasumber menjelaskan kepada guru mengenai signifikansi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah mendorong guru untuk aktif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* (Gambar 3). Setelah tahap sosialisasi, langkah berikutnya adalah mengadakan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Filmora* sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi. Tim memberikan cara menggunakan *Filmora* dan cara menerapkannya secara efektif saat membuat video pendidikan.



Gambar 3 Pemaparan Materi oleh tim Program Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap pendampingan, guru-guru MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat diberikan kesempatan untuk mengikuti praktik langsung dalam proses penginstalan

dan penggunaan aplikasi *Filmora*. Dari kegiatan pengabdian yang melibatkan guru-guru MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat dalam tahap pendampingan, peserta memperoleh sejumlah manfaat yang signifikan. Penggunaan aplikasi *Filmora* dalam konteks pembelajaran Biologi memberikan kontribusi positif pada peningkatan kemampuan teknologi dan pengajaran guru-guru tersebut.

Pertama, peserta dapat mengembangkan keterampilan teknologi terkait dengan penggunaan aplikasi *Filmora*. Dalam praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman mendalam tentang fitur-fitur aplikasi, pengaturan, dan teknik pengeditan video yang dapat diaplikasikan dalam konteks pembelajaran Biologi. Ini memberikan guru-guru peluang untuk meningkatkan literasi digital mereka, sebuah aspek yang semakin penting dalam era teknologi informasi.

Kedua, kegiatan ini memberikan pengalaman praktis yang berharga dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pengajaran Biologi. Peserta dapat melihat secara langsung bagaimana penggunaan aplikasi *Filmora* dapat memberikan nilai tambah dalam penyampaian materi pelajaran. Mereka belajar bagaimana membuat konten video yang menarik dan efektif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran siswa. Selain itu, peserta juga mendapatkan pemahaman tentang strategi penggunaan teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan merancang materi pembelajaran melalui format video, guru-guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif dan responsif terhadap materi pelajaran.

Pada akhir program PkM, dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pencapaian program tersebut. Hasil evaluasi, yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru mengenai kepentingan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sebesar 79,33%. Selain itu, terdapat peningkatan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Filmora* sebesar 80,67%.

Guru-guru MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat berhasil menghasilkan produk berupa video pembelajaran biologi setelah mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi *Filmora*. Melalui penerapan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan, mereka menciptakan video pembelajaran yang inovatif dan informatif. Video-

video tersebut dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran biologi, memanfaatkan fitur-fitur pengeditan yang dikuasai selama pelatihan. Hasil dari pelatihan ini bukan hanya memperkaya keterampilan teknologi guru-guru, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Selain itu, tim evaluasi tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan dengan merancang kuesioner yang terdiri dari enam pertanyaan tertutup. Kuesioner ini menggunakan skala Likert, yaitu tidak setuju, setuju, sangat setuju, dan sangat setuju sekali. Hasil kuesioner penilaian kinerja guru selama mengikuti pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Terkait Kepuasan Peserta pada Kegiatan PkM

Indikator	Rata-Rata (dalam %)				
	SS	S	N	TS	STS
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan	80	15	5	0	0
Penyampaian materi jelas	80	10	10	0	0
Waktu yang digunakan belum cukup	80	20	0	0	0
Materi yang diberikan sangat bermanfaat	80	10	10	0	0
Materi mudah dimengerti	80	20	0	0	0
Setelah mengikuti pelatihan ini saya ingin menerapkan dalam pembelajaran	80	15	5	0	0

Secara umum hasil survei menunjukkan bahwa materi yang diajarkan di kelas sesuai dengan tugas yang dihadapi, materi yang diajarkan jelas, dan materi yang diajarkan sangat bermanfaat. Selain itu, banyak guru menyatakan keinginan untuk memasukkan hasil kursus ke dalam pengajaran mereka. Namun, terdapat sejumlah kecil guru, sekitar 10%, yang berpendapat bahwa jumlah waktu yang disediakan untuk menghadiri kelas tidak mencukupi. Hal ini menyurutkan semangat guru dalam menuntut ilmu, khususnya dalam pembuatan video pembelajaran.

Pelatihan dan bimbingan yang diberikan staf program kepada masyarakat umum berhasil meningkatkan kesadaran guru mengenai penggunaan materi

pembelajaran berbasis smartphone. Guru diberikan kesempatan dan waktu untuk bereksplorasi dalam menciptakan materi pendidikan. Selain itu, guru lebih bias terhadap berbagai aplikasi pembuatan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hasil ini sejalan dengan pandangan Budy Satria et al., (2022) Penggunaan aplikasi edit video seperti Filmora diindikasikan dapat membantu dan meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kuisioner dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, program sosialisasi kepada masyarakat diharapkan dapat terlaksana sesuai dengan harapan.

SIMPULAN

Program pelatihan dan pendampingan guru MGMP Biologi di Tanjung Jabung Barat telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya pemahaman guru akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan (79,33%), serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembuatan media pendidikan menggunakan aplikasi Filmora (80,67%). Tim pengabdian berharap hal ini dapat mendorong guru untuk terus berpartisipasi dalam evolusi ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, guru juga diharapkan terus meningkatkan kemampuan motorik dan soft skill siswanya agar dapat memberikan bahan ajar yang menarik, dinamis, dan terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat dan Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian kepada masyarakat (LP3M) Universitas Jambi yang telah berperan dalam mendukung dan menggalakkan sosialisasi program ini kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya, 1*(2018), 113–120.

- Budy Satria, Tambunan, L., Radillah, T., & Ratna Sari, Y. (2022). Pelatihan pembuatan konten video kreatif menggunakan filmora 10 di stai hubbulwathan duri. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.822>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Darmadi, H. (2015). Peran, tugas, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesiobal. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161–174.
- Devi Erlistiana, Nur Nawangsih, Farchan Abdul Aziz, Sri Yulianti, & Farid Setiawan. (2022). Penerapan kurikulum dalam menghadapi perkembangan zaman di jawa tengah. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235>
- Dewi, W. P., Ramadhiani, D. A., Mukarromah, K., & Rahayu, M. (2022). Efektifitas pelaksanaan pembelajaran terpadu di sekolah dasar selama pandemi covid-19 berdasarkan perspektif guru. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 82–93.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>
- Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivism piaget. *Jurnal E-DuMath*, 1(1), 1–16.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Kurniadi, D., Delianti, V. I., Farell, G., & Asnur, L. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru siswa dari milenial menjadi generasi Z (generasi abad ke-21) (Syaifudin et al ., pendidikan atau apakah mereka aktif berperan dalam menyajikan pembelajaran yang harus di. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 932–941.
- Mashuri, S. (2023). Peningkatan kompetensi guru melalui pembuatan instrumen evaluasi online. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4163>
- Mawardi, M. (2019). Optimalisasi kompetensi guru dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 20(1), 69.
- Misbah, D., & Surya, M. (2017). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yang berbasis power point model pop up untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata mata pelajaran bahasa arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 404–417.
- Muh. Alfian Iqbal, J. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi filmora terhadap hasil belajar pada mata pelajaran editing video siswa kelas xi smk negeri 2 bone. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(September), 730–737.
- Mukodi, M. (2021). Pengembangan lkpd berbasis adiwiyata untuk meningkatkan kreativitas materi pendalaman puisi siwa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*

- Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 56–63. <https://doi.org/10.32696/jp2bs.v6i1.465>
- Mustamiroh, M., & Ramadhayanti, F. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis software wondershare filmora pada mata pelajaran ipa di sd. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 186–192. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>
- Punusingon, R. R., Lumenta, A. S. M., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Animasi sosialisasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 8.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di sma baitul arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8.
- Sholeh, M. (2017). Keefektifan peran kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v1n1.p41-54>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using jazz chants to increase vocabulary power among esl young learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sugianto, W. (2022). Pelatihan dan workshop robotika untuk smk kesehatan binatang yogyakarta. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 885–894.