

Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar

Wiga Maulana Baihaqi^{1*}, Afnatasya Dwias Putri², Dwi Ayu Mutiara³, Muh Nursaddam⁴, Fina Ajril Izzati⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom, Purwokerto, Indonesia

e-mail: wiga@amikompurwokerto.ac.id¹, afnattsya24@gmail.com²,

dwiayumutiara270@gmail.com³, nursaddam89@gmail.com⁴, vina.azril22@gmail.com⁵

* Penulis Korespondensi: E-mail: wiga@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

The COVID-19 pandemic has enhanced the teacher's experience in delivering material to students, particularly online. With the government's recommendation to utilize e-learning due to COVID-19, teachers are expected to conduct the learning process online. To maximize the online learning experience, teachers are required to create and develop teaching materials, including video-based materials. One effective tool to prepare these video teaching materials is the use of online applications, Canva and Powtoon. These applications provide easy access for students to view the videos online at any time, allowing them to review and understand the material taught. Canva and Powtoon also offer a wide range of design and template options, making it easier for teachers to create appealing and effective video teaching materials. After participating in Amikom Mitra Masyarakat activities, teachers who participated in the training program have gained the ability to use and apply Canva and Powtoon in creating educational videos. Based on evaluations, the teachers and training participants have found this experience to be beneficial, improving their video teaching media skills and hoping for similar opportunities in the future.

Keywords: Canva; Learning Video; Teacher; Teaching Materials; Powtoon

Abstrak

Pandemi Covid-19 turut andil dalam meningkatkan pengalaman guru sebagai pengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pengajar dipaksa untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *e-learning* karena kondisi Covid-19 dan dianjurkan oleh pemerintah. Sehingga guru harus menyusun dan mengembangkan bahan ajar salah satunya adalah berbasis video dengan tujuan memaksimalkan proses pembelajaran *online*. Salah satu cara untuk mempersiapkan dan mengembangkan bahan ajar video adalah dengan menggunakan aplikasi *online* Canva dan Powtoon. Selain itu, Canva dan Powtoon dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk melihat video dimanapun dan kapanpun secara daring untuk dipahami kembali setelah proses pembelajaran dengan guru. Canva dan Powtoon menyediakan berbagai macam pilihan desain atau *template* yang dapat memudahkan guru dalam mengembangkan bahan ajar video. Setelah mengikuti kegiatan Amikom Mitra Masyarakat, guru sebagai peserta pelatihan sudah dapat memanfaatkan dan mempraktekan Canva dan Powtoon dalam membuat video pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, guru atau peserta pelatihan merasa bahwa kegiatan ini bermanfaat, dapat menambah skil dalam pembuatan media ajar video, dan berharap ada kegiatan serupa di kemudian hari.

Kata kunci: Bahan Ajar; Canva; Guru; Powtoon; Video Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 mengakibatkan proses pembelajaran di semua jenjang bergeser dari luring menjadi daring. Hal yang paling penting dalam melakukan penyampaian materi dan proses belajar adalah efektif dan efisien yang tercermin secara baik dalam kegiatan siswa dan capaiannya (Winangun and Dewi, 2021). Tuntutan keterampilan guru saat ini adalah salah satu yang perlu dijawab secara memadai. Guru harus bisa berinovasi pada kegiatan pembelajaran, terutama penyiapan peralatan, alat bantu ajar, dan bahan ajar

untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran ketika masih terdapat virus *Covid-19*. Media dan bahan ajar yang digunakan harus memperhatikan urutan yang jelas dan sederhana untuk mendukung kegiatan belajar siswa (Maryati, 2020).

Para guru memiliki peran yang vital pada kegiatan belajar mengajar karena perkembangan digital dan dampak dari pandemi *Covid-19* (Safarati et al., 2020). Guru memiliki berbagai kemampuan dan memainkan beberapa peran seperti sumber belajar, *fasilitator*, dan *motivator*. Peran-peran ini sangat penting dalam membangun kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual siswa (Juhji, 2016; Mardianto, 2019; Solehudin, 2018). Berdasarkan Surat Edaran Kemdikbud Nomor 4 Tahun 2020, pemerintah memberikan kebijakan tentang prosedur belajar dari rumah untuk merespon pandemi *Covid-19*. Melalui peraturan terbaru Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, HK.01.08/MENKES/4242/2021 Tahun 2021 dan Nomor 440-717 Tahun 2021 Kementerian Agama, Kesehatan, dan Dalam Negeri Republik Indonesia, pemerintah mengizinkan pembelajaran baik tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan atau pembelajaran *online*. Konsep pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran *online* yang memperhatikan prinsip-prinsip seperti kebebasan, fleksibilitas dan efisiensi memerlukan pengembangan bahan ajar yang efektif dan efisien untuk mendukung proses belajar (Hamimah et al., 2022).

Bahan ajar merupakan media yang digunakan guru pada kegiatan belajar mengajar dalam bentuk teks, gambar, video, atau bahan lain. Terdapat beberapa jenis bahan ajar, seperti bahan cetak, *audio*/pendengaran, audiovisual, dan bahan interaktif (Magdalena et al., 2020). Persiapan dan identifikasi materi didasarkan 4 tahapan analisis, seperti analisis kurikulum, sumber belajar, karakteristik siswa, dan identifikasi materi (Hidayatullah, 2019). Salah satu materi yang bisa digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar *online* saat pandemi *Covid-19* adalah video pembelajaran dengan konten audiovisual. Penggunaan bahan ajar video ditentukan oleh efektivitas dan praktisitas yang baik. Materi berbasis video merupakan gabungan dari gambar, teks, representasi audio dan visual, sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memiliki indikator keberhasilan belajar yang baik (Sudarto et al., 2019). Guru dapat mengacu pada model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* dalam membuat materi berupa video. Model ADDIE adalah model pembelajaran yang digunakan oleh perancang instruksi dan pengembang pelatihan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan sangat familiar bagi para guru (Hawari and Safina, 2021).

Guru sekolah dasar masih kurang memiliki keterampilan untuk membuat video pembelajaran dan menggunakan video orang lain yang beredar di saluran *YouTube* mereka untuk dibagikan kepada siswanya (Arnidha and Puspito, 2022). Karena video yang disampaikan ke siswa bukanlah milik guru itu sendiri, hal itu mengurangi motivasi dan kepercayaan siswa pada guru, dan mencegah mereka menggunakan alat sederhana dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan alat seperti Canva dan Powtoon untuk membuat video pembelajaran (Resmini' et al., 2021). Ini adalah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai desain menarik secara *online*. Fitur Canva dan Powtoon sering digunakan sebagai *template* untuk membuat poster, postingan Instagram, dan presentasi dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan (Sukmanasa et al., 2020). Canva memiliki dua versi, versi gratis dan versi *pro*. Tentu saja, pengguna versi gratis tidak memiliki akses ke beberapa fitur *template* versi *pro*, tetapi secara keseluruhan, *template* yang tersedia sangat cocok saat membuat bahan ajar video.

Berdasarkan hasil analisis situasi, permasalahan dari mitra SD Negeri Karangkemiri dapat dikenali:

1. Beberapa Guru Kekurangan Keterampilan dalam Membuat Video Pembelajaran.

Bahan ajar yang dibagikan oleh Guru SD Negeri Karangkemiri biasanya dalam bentuk *file power point*, tanpa ada penjelasan yang direkam dalam bentuk audio. Sehingga murid kesulitan memahami bahan ajar. Sekalipun bahan ajar yang dibagikan dalam bentuk *audio visual*, bukan milik pribadi melainkan berasal dari penyedia video *YouTube*. Hal tersebut dikarenakan guru tidak memiliki kererampilan khusus untuk membuat bahan ajar berbentuk *audio visual* yang menarik siswa untuk belajar.

2. Beberapa Guru Kekurangan Pengetahuan Perangkat yang Sederhana, Mudah, dan Gratis untuk Membuat Video Pembelajaran.

Guru SD Negeri Karangkemiri menganggap alat untuk membuat bahan ajar dalam bentuk *audio visual* sulit didapatkan dan susah untuk digunakan. Ternyata terdapat alat atau perangkat lunak yang mudah digunakan dan gratis untuk membuat bahan ajar dalam bentuk *audio visual* yaitu Canva dan Powtoon.

3. Kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM) di Mitra untuk Melatih Keterampilan Membuat Video

4. Tidak ada SDM yang mumpuni untuk melatih para guru untuk membuat bahan ajar dalam bentuk *audio visual*, sehingga SD Negeri Karangkemiri membutuhkan *tutor* atau pelatih yang berpengalaman untuk membuat bahan ajar dalam bentuk *audio visual*.

METODE PELAKSANAAN

Tahap pertama yang dilakukan tim AMM adalah bertemu dengan kepala sekolah dan guru di SD Negeri 1 Karangkemiri untuk observasi dan wawancara. Tim mencari informasi tentang kebutuhan pelatihan mereka dan peserta yang akan mengikuti pelatihan. Berdasarkan ruangan dan fasilitas yang ada, tim AMM pun melakukan konfirmasi lokasi tempat pelatihan. Pelatihan dilakukan secara *offline* di ruang staf dan ruang kelas SD Negeri 1 Karangkemiri. Kegiatan pelatihan menggunakan metode *Workshop*. Pertama, peserta akan diberikan pembekalan materi, dan di sesi kedua, peserta akan diminta untuk berlatih membuat video tutorial menggunakan Canva dan Powtoon. Melalui pemberian materi dan praktik langsung, peserta memperoleh baik pengetahuan teoritis maupun pengalaman praktik langsung dalam memproduksi bahan ajar. Tabel berikut menunjukkan metodologi pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1. Metodologi Pelaksanaan Kegiatan

No	Materi	Metode	Evaluasi	Alokasi Waktu
1	Pemaparan Materi tentang Canva dan Powtoon	Ceramah	Tanya jawab dan kuisisioner	1x50 Menit
2	Pelatihan pembuatan bahan ajar dengan Canva dan Powtoon	Ceramah dan praktik	Tanya jawab dan kuisisioner	2x50 Menit

Pertimbangan atas kegiatan tersebut dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan setelah presentasi materi selesai. Survei dilakukan menggunakan *Google Forms*. Para peserta akan diminta untuk memberikan penilaian terhadap keefektifan kegiatan pelatihan, pemahaman mereka tentang penggunaan Canva dan Powtoon, peningkatan pengetahuan baru, dan keterampilan peserta dalam membuat bahan ajar.

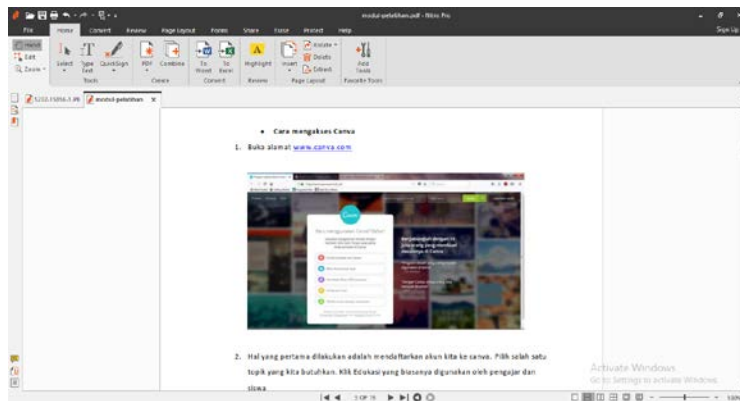
HASIL dan PEMBAHASAN

1. Persiapan

Kegiatan ini berisikan kegiatan koordinasi dengan pihak sekolah SD Negeri 1 Karangkemiri terkait pelaksanaan kegiatan Amikom Mitra Masyarakat (AMM). Tim AMM menemui kepala sekolah dari sekolah untuk membicarakan kebutuhan akan keterampilan guru. Hasil diskusi tersebut disepakati bahwa guru SD Negeri Karangkemiri membutuhkan

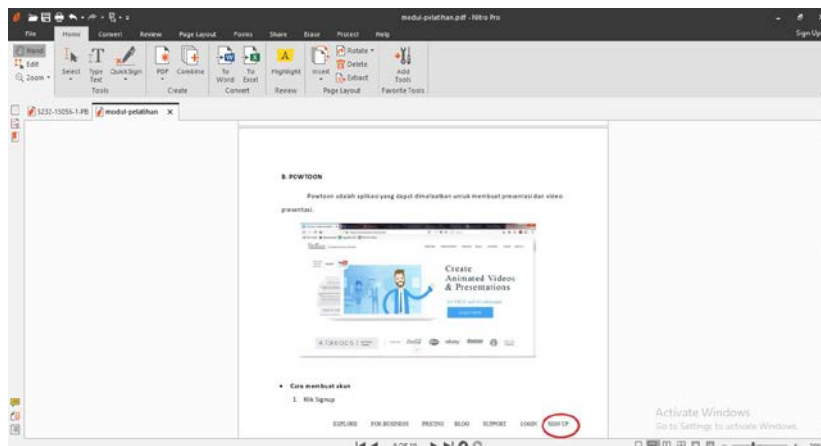
pelatihan untuk meningkatkan *skill* dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk video, karena di masa *pandemic Covid-19* ini siswa harus tetap belajar walau dengan jarak jauh, walaupun sekarang pemerintah sudah mengizinkan siswa untuk kembali aktif belajar di sekolah tetap membutuhkan materi tambahan untuk dipelajari lagi di rumah.

Setelah tahap koordinasi dengan kepala sekolah, tim AMM melanjutkan persiapan sebelum kegiatan pelaksanaan pelatihan. Tim AMM Menyusun materi yang digunakan untuk proses pelatihan pembuatan media ajar berupa video. Sesuai dengan permintaan dari pihak sekolah, aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media ajar video menggunakan aplikasi yang sederhana, sehingga aplikasi yang digunakan adalah Canva dan Powtoon.



Gambar 1. Gambaran Modul tentang Canva

Gambar di atas merupakan hasil dari tahap persiapan yaitu modul pelatihan Canva yang akan membantu guru dalam belajar Canva untuk membuat media ajar video.



Gambar 2. Gambaran Modul Pelatihan Powtoon

Gambar 2 merupakan hasil dari tahap persiapan yaitu modul pelatihan Powtoon yang akan membantu guru dalam belajar Powtoon untuk membuat media ajar video.

2. Pelaksanaan

Pelatihan ini disiapkan untuk 20 guru dan tenaga pendidikan yang ada di SD Negeri 1 Karangkemiri, namun hanya diikuti oleh 18 guru dari berbagai mata pelajaran. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Canva dan Powtoon dibagi menjadi tiga sesi utama. Uraian setiap sesi pelatihan tersebut adalah sebagai berikut.:

- a. Penyampaian Materi Pelatihan

Penyampaian materi ini dilakukan untuk memfasilitasi *brainstorming* dan membangun pemahaman tentang pentingnya bahan ajar yang kreatif dan inovatif menggunakan aplikasi *online*. Fokus dari penyampaian materi tidak terletak pada teori tentang bahan ajar, karena pembicara bukan ahli dalam bidang pendidikan, tetapi lebih ditekankan pada tutorial atau simulasi membuat video media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Canva dan Powtoon.

Kurang lebih 45 menit pembicara dalam penyampaian materi tutorial Canva dan Powtoon. Peserta pelatihan terbantu dengan adanya modul pelatihan dalam mengikuti penyampaian materi.



Gambar 3. Kegiatan Penyampaian Materi

Gambar di atas merupakan dokumentasi kegiatan penyampaian materi pelatihan Canva dan Powtoon kepada guru SD Negeri Karangkemiri. Kegiatan penyampaian materi dilaksanakan di ruang guru dengan bantuan proyektor, sehingga dengan bantuan alat yang memadai penyampaian materi berjalan dengan baik.

b. Kegiatan Interaktif

Kegiatan interaktif ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta pelatihan untuk bertanya kepada pembicara terkait materi yang disampaikan. Guru-guru sebagai peserta pelatihan ada yang sudah mengerti aplikasi Canva dan belum mengerti Powtoon. Mereka mengerti Canva hanya digunakan untuk membuat poster dan *slide* presentasi. Sehingga mereka banyak bertanya terkait teknis dalam pembuatan video di kedua aplikasi tersebut.



Gambar 4. Kegiatan Interaktif

Gambar di atas merupakan kegiatan interaktif antara peserta pelatihan dan pembicara, ada beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh peserta pelatihan, diantaranya:

- 1) Apakah dapat menggunakan Canva dan Powtoon secara *luring*?
- 2) Apakah dapat membeli akun *premium*?
- 3) Apakah siswa dapat mengakses hasil media ajar secara *daring*?

Pertanyaan yang disampaikan oleh peserta pelatihan dapat dijawab dengan baik oleh pembicara dan dapat diterima oleh peserta pelatihan.

c. Kegiatan Praktik

Kegiatan praktik dilakukan di ruang guru yang terhubung dengan *internet*. Proses pelaksanaan kegiatan praktik juga memperhitungkan tingkat kemampuan guru dalam memahami tutorial yang disampaikan. Adapun tahapan kegiatan praktik meliputi.:

1) Menyiapkan Materi

Tahapan ini tim pelaksana kegiatan menjelaskan cara untuk membuat materi pembelajaran bagi setiap guru yang hadir sebagai peserta sesuai dengan bidang studi mereka dan membuka silabus mata pelajaran yang berisi Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI).

2) Mengambil video pembelajaran

Media ajar yang akan dibuat berupa video, sehingga peserta pelatihan atau guru merekam video saat menjelaskan materi agar dapat dimasukkan ke Canva dan Powtoon.



Gambar 5. Kegiatan Pengambilan Gambar

Gambar 5 merupakan kegiatan pengambilan gambar untuk sampel dan akan dimasukkan ke Canva dan Powtoon.

3) Membuka Situs Canva dan Powtoon

Tim memberikan petunjuk untuk mengunjungi situs https://www.canva.com/id_id/ dan <https://www.powtoon.com/>. Lalu, pemateri mengarahkan peserta untuk *login* atau masuk ke akun Canva dan Powtoon. Dalam proses pendaftaran pada situs tersebut, pemateri menuntun semua guru dalam memiliki akun dan bisa masuk ke akun masing-masing pada situs Canva dan Powtoon.

4) Memilih *Template*

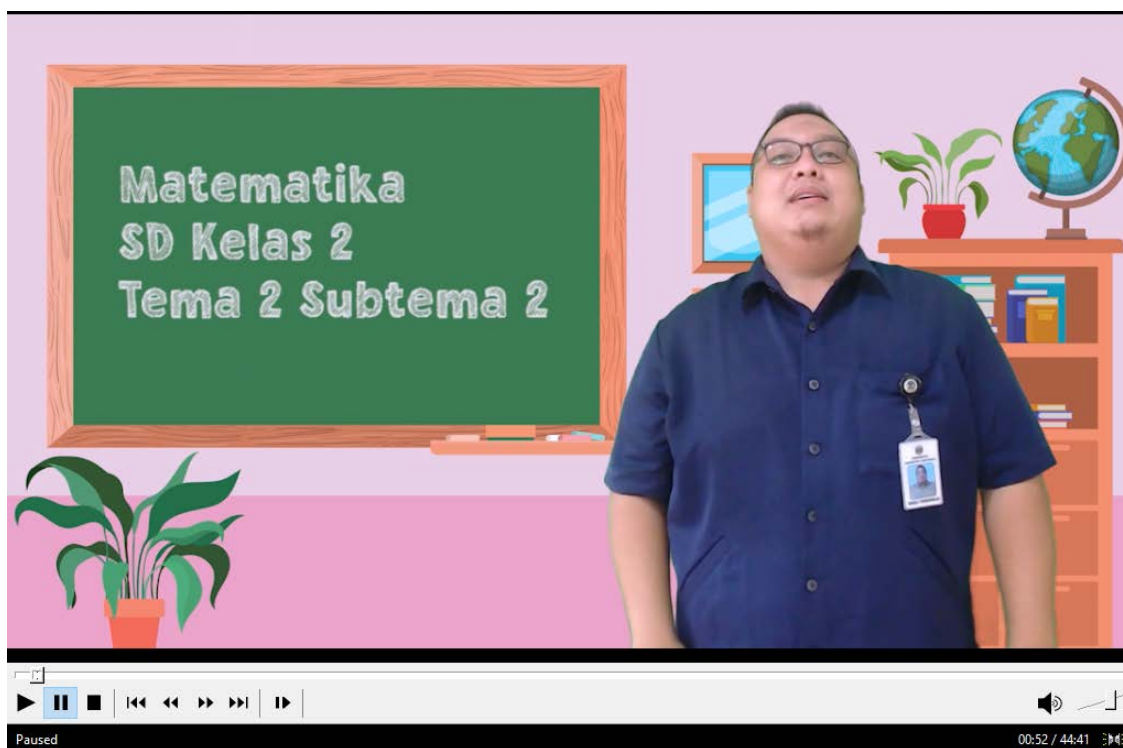
Setelah semua guru atau peserta pelatihan berhasil masuk ke situs Canva dan Powtoon, pemateri memberikan petunjuk untuk memilih salah satu desain yang tersedia. Dalam petunjuk ini, pemateri lebih mengarahkan pada tampilan pendidikan agar sejalan dengan fokus bidang pengabdian meskipun desain pembuatan video bersifat bebas.

5) Memasukan Video ke *Template*

Pemateri memberikan instruksi kepada guru atau peserta untuk memasukkan bahan-bahan pembelajaran berupa video, teks, dan gambar yang sudah disiapkan oleh guru ke dalam aplikasi Canva dan Powtoon. Pemateri juga menjelaskan kepada guru atau peserta untuk mempertimbangkan bagian materi apa saja yang harus dimasukkan ke dalam desain Canva dan Powtoon yang dipilih. Pemateri memberikan arahan agar guru atau peserta memperhatikan nilai estetika atau tampilan yang menarik sebagai dasar dalam membuat video menggunakan Canva dan Powtoon. Pemateri juga memberikan contoh bagaimana mengubah ukuran huruf, merubah tampilan huruf, memasukkan gambar, mengubah posisi dan hal-hal lain yang perlu diperhatikan.

6) Menyimpan Hasil Video Secara *Daring* dan *Luring*

Setelah memantau kemajuan pembuatan video dengan Canva dan Powtoon, pemateri memandu peserta pelatihan untuk menyimpan hasil karya dengan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti. Pemateri juga memberikan petunjuk bagaimana menyimpan hasil desain video secara *online*, baik pada Canva maupun Powtoon, dan dapat disimpan dalam bentuk *luring*.



Gambar 6. Hasil Video Salah Satu Peserta Pelatihan

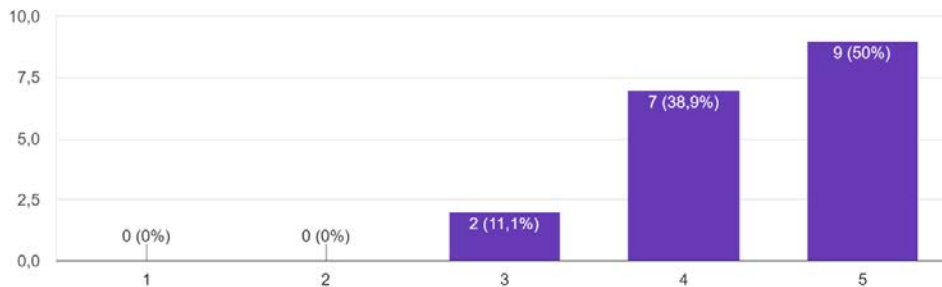
Gambar 6 di atas merupakan salah satu hasil dari luaran pelatihan ini, Guru yang bernama bernama Candra Septo Rinoaji, S.Pd. berhasil membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan Canva dan Powtoon untuk mata pelajaran Matematika SD Kelas 2 Tema 2 Subtema 2. Materi yang disampaikan terkait perkalian dasar. Berdasarkan hasil tersebut, guru sudah dapat menghasilkan luaran yang diharapkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik secara *daring* maupun *luring*.

3. Evaluasi

Beberapa masalah yang ada berupa desain dan tata letak video yang kurang menarik, hal ini wajar terjadi karena semua peserta masih belum terbiasa menggunakan aplikasi

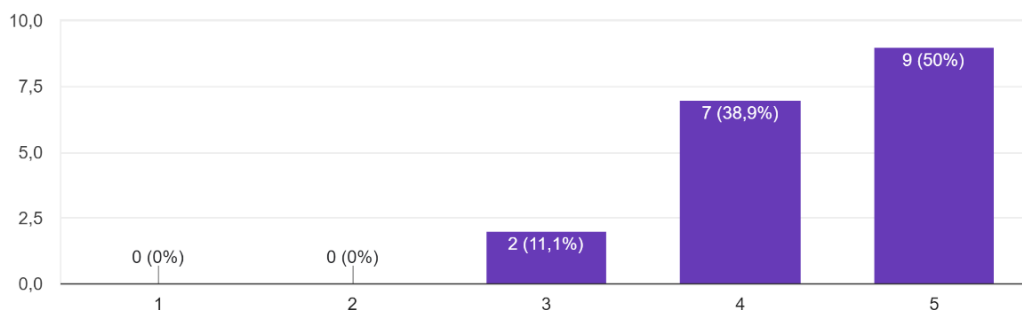
Canva dan Powtoon, biasanya mereka lebih sering menggunakan aplikasi manual saat merekam video.

Materi pelatihan sangat bermanfaat
 18 jawaban



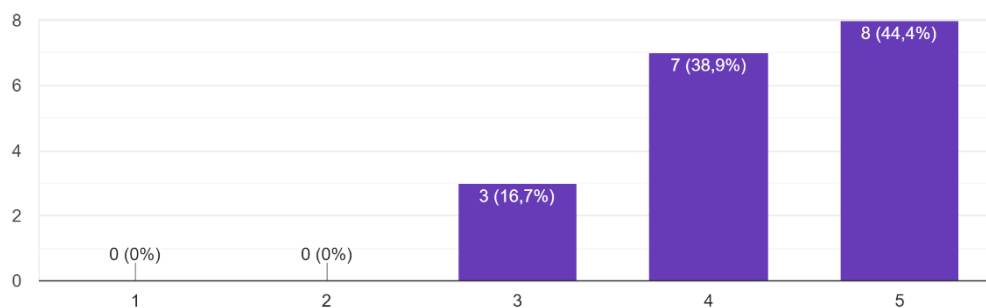
a

Saya mendapatkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan baru penggunaan CANVA dan POWTOON
 18 jawaban



b

Saya berharap kegiatan pelatihan serupa diadakan di lain waktu
 18 jawaban



c

Gambar 7. a-c. Hasil Evaluasi Kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi di atas, guru atau peserta pelatihan merasa bahwa kegiatan ini bermanfaat, dapat menambah *skill* dalam pembuatan media ajar video, dan berharap ada kegiatan serupa di kemudian hari.

Peserta pelatihan juga dievaluasi berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Berdasarkan Gambar 8 di bawah

menunjukkan bahwa hasil dari seluruh peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media ajar berupa video dengan bantuan Canva dan Powtoon setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 8. Hasil Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dari kegiatan pengabdian Amikom Mitra Masyarakat (AMM) yang dilakukan di SD Negeri 1 Karangkemiri, yaitu membantu guru membuat bahan ajar video menggunakan aplikasi Canva dan Powtoon, dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan dan kreativitas guru dalam pembuatan video ajar meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil praktek yang dilakukan oleh guru meskipun masih membutuhkan pengembangan dan peningkatan dalam hal tampilan video yang dihasilkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim AMM mengungkapkan rasa terima kasihnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Purwokerto yang memberikan dana dan juga SD Negeri 1 Karangkemiri sebagai tempat dan sumber peralatan, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dapat berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnidha, Y., and Puspito, D. R. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Vidio Animasi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Menggunakan Powtoon Bagi Guru SD. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 16–22.
- Hamimah, Zainil, M., Anita, Y., Helsa, Y., and Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 33–42.

- Hawari, A., and Safina, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. *Jurnal Bahasa*, 10(1), 146–158.
- Hidayatullah, A. (2019). Pengaruh Penggunaannya Media Audio Visual Interaktif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 179–186.
- Juhji, J. (2016). Peran Guru dalam Pendidikan. *Studia Didaktika*, 10(1), 51–62. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/73>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, and Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mardianto. (2019). Peran Guru Di Era Digital Dalam Mengembangkan Self Regulated Learning Siswa Generasi Z Untuk Pencapaian Hasil Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper*, 150–157.
- Maryati, S. (2020). Inovasi Kurikulum Berdasarkan Komponen Kurikulum Strategi dan Evaluasi. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Studi Islam*, 5(2), 51–66.
- Resmini, S., Satriani, I., and Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Safarati, N., Rahma, R., Fatimah, F., and Sharfina, S. (2020). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemic Covid-19. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 240–245. <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i3.937>
- Solehudin, M. (2018). Peran Guru PAI dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Siswa SMK Komputama Majenang. *Jurnal Tawadhu*, 2(1), 303–325. <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/TWD/article/view/2/2>
- Sudarto, Nugrahani, F., and Susanto, H. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Media Audio Visual Berbasis PowerPoint untuk Menumbuhkan Minat membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Stilistika*, 5(1), 95–104.
- Sukmanasa, E., Novita, L., and Maesya, A. (2020). Analisis Respon Guru terhadap Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Guru Gugus 1 Kota Bogor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 111–117. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25098>
- Winangun, I. M. A., and Dewi, N. P. C. P. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Inovatif Dimasa Pandemi Covid-19. *CARAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8.