

Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Capcut* Bagi Guru SDN 14 Banyuasin 1

Murjainah¹, Delfi Septia², Arief Kuswidyanarko³, Farizal Imansyah⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu dan Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

⁴Program Studi Pendidikan Olahraga, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Murjainah@gmail.com, Kuswidyanarkoarief@gmail.com

ABSTRAK

SDN 14 Banyuasin I telah tersedia fasilitas pendukung untuk pembelajaran di kelas berupa proyektor, namun terdapat kendala guru kesulitan membuat bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, solusi yang diberikan dan dilakukan melalui kegiatan PKM ini ialah workshop membuat video pembelajaran berbantuan *CapCut* bagi guru SDN 14 Banyuasin 1. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop, resitasi, *peer teaching*. Pengumpulan data yang digunakan berupa tes, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan PKM menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan workshop dengan memberikan materi kepada peserta terdapat peningkatan pengetahuan peserta dilihat dari hasil rerata pretest 59,17 dan rerata posttest 80,83 dari hasil rerata tes tersebut terdapat peningkatan 44%. Selain itu, keterampilan peserta membuat video pembelajaran menunjukkan bahwa 85% peserta dapat membuat video pembelajaran berbantuan *capcut* ini terlihat dari hasil tugas membuat video peserta dapat mengumpulkan tugas tepat waktu. Lebih lanjut, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil karyanya ke dalam kelas bersama dengan siswa, dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Kegiatan PKM dapat menjadi rekomendasi bagi guru untuk menggunakan video pembelajaran berbantuan *CapCut* untuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Workshop, video pembelajaran, berbantuan CapCut, Guru Sekolah Dasar*

ABSTRACT

SDN 14 Banyuasin I has provided supporting facilities for classroom learning in the form of a projector, but there are obstacles for teachers to have difficulty making digital teaching materials that suit the needs of learning in the classroom. Therefore, the solution provided and carried out through this PKM activity is a workshop to make CapCut-assisted learning videos for teachers at SDN 14 Banyuasin 1. The methods used in this activity are workshops, recitations, peer teaching. Data collection used in the form of tests, questionnaires and documentation. Based on the results of the evaluation of PKM activities, it showed that after the workshop was carried out by providing material to the participants, there was an increase in participants' knowledge as seen from the average pretest result of 59.17 and the post-test average of 80.83 from the average test results, there was an increase of 44%. In addition, the participants' skills in making learning videos showed that 85% of participants were able to make capcut-assisted learning videos, as seen from the results of the task of making videos, participants were able to submit assignments on time. Furthermore, participants can also implement their work in the classroom with students, by involving students in learning by using learning videos. PKM activities can be a recommendation for teachers to use CapCut-assisted learning videos for learning in elementary school students.

Keywords: *Workshop, learning video, assisted by CapCut, primary school teachers*

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan satuan jenjang pendidikan dasar yang menjadi pondasi bagi siswa untuk mempersiapkan diri mereka mengikuti ke jenjang selanjutnya yakni pendidikan tingkat menengah. Pembelajaran di

sekolah dasar dilaksanakan secara tematik dan holistik karena dalam proses pembelajarannya berdasarkan tema-tema tertentu dan tidak terlalu menampakkan mata pelajaran. Inovasi pada masa pandemi covid-19 akan membuka kesempatan untuk memulai paradigma

pembelajaran yang baru yaitu melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung (Astini 2020). Sejalan dengan hal tersebut menurut Agustian (Suryaman & Suryanti, 2022) dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan teknologi dengan baik tak terkecuali seorang pendidik. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami.

Apalagi berkembangnya teknologi saat ini, memberikan kemudahan pada pengguna dengan tersedianya berbagai platform yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara langsung maupun tidak. Platform tersebut tersedia pilihan gratis dan berbayar sehingga pengguna dapat memilih sesuai dengan kebutuhan penggunaan dengan kelebihan dan kelemahan yang dimiliki masing-masing platform (Murjainah, et al., 2022).

Kelancaran suatu proses pembelajaran dipengaruhi beberapa aspek, salah satunya ialah sarana dan prasarana yang menunjang agar dapat menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan pesan materi. Sarana yang dibutuhkan oleh siswa harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin terbarukan, yakni memanfaatkan kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013 (Isti, Agustianingsih, & Wardoyo, 2020). Kelancaran suatu proses pembelajaran di era teknologi juga bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi ke dalam pembelajaran sehingga guru dapat leluasa menggunakan teknologi saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Artinya, guru harus memiliki kemampuan dan kesiapan serta produktivitas guru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Jika sebaliknya, maka sarana dan fasilitas yang disediakan sekolah tidak berdampak positif terhadap siswa. Ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 14/2015

tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Namun, hasil observasi SDN 14 Banyuasin 1 menunjukkan bahwa di sekolah tersebut sudah memiliki proyektor dan guru mendapat bantuan pulsa saat berlangsungnya pembelajaran daring. Akan tetapi, proyektor tersebut dapat dikatakan jarang digunakan. Sejalan dengan hasil wawancara guru mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kendala guru, yakni guru kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, guru kesulitan dalam membuat bahan ajar digital yang sesuai dengan pembelajaran, juga kesulitan dalam mengimplementasikan bahan ajar serta kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang sehingga guru mengambil bagian-bagian video di youtube yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan mengirimkan materi serta tugas sekolah menggunakan WA grup. Begitu pula, pembelajaran di kelas menggunakan bahan ajar cetak yang tersedia di sekolah dan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Oleh karena itu, pentingnya guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengelola teknologi untuk proses pembelajaran agar guru menjadi lebih kreatif, inovatif dan produktif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis digital di era globalisasi siswa lebih tertarik dengan menggunakan media berbasis digital. Media tersebut merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah. Melalui media berbasis digital dalam pembelajaran dapat menciptakan minat tersendiri bagi siswa dalam memahami pembelajaran.

Salah satunya adalah media video pembelajaran. Ahmad dan Rahmil dalam Isti, Agustianingsih, & Wardoyo (2020) menyatakan bahwa media video ialah salah satu media yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak bersama dengan suara yang sesuai. Sementara itu, Hikmah & Purnamasari, (2017) mengungkapkan bahwa video merupakan jenis media audio visual gerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah

dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat oleh. Dengan menggunakan video, guru bisa mengemas pembelajaran yang dianggap sulit sebagai pelajaran dengan mengafal angka-angka menjadi pembelajaran yang menarik. Jika video pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan gambar-gambar kartun atau animasi dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran, salah satunya adalah *capcut*. *Capcut* merupakan aplikasi berbasis *smartphone* untuk mengedit dan mengolah video yang populer dan canggih serta mudah digunakan. Karena itu, aplikasi ini digunakan untuk kegiatan workshop karena kemudahan yang dimiliki aplikasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diputuskan untuk melaksanakan kegiatan workshop pembuatan video pembelajaran bagi guru SDN 14 Banyuasin 1. Kegiatan tersebut, merupakan salah satu kegiatan dosen Universitas PGRI Palembang dalam melaksanakan tridarma perguruan tinggi, yakni pengabdian kepada masyarakat (PKM). Kegiatan PKM ini dengan memberikan pengenalan tentang video pembelajaran dan cara membuat video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Workshop pembuatan Video pembelajaran yang dilakukan kepada guru SDN 14 Banyuasin I dengan berbantuan aplikasi *CapCut*. *Capcut* merupakan salah satu aplikasi pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan aplikasi ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video atau pun video pembelajaran. Pada umumnya *CapCut* memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie* (Deriyah & Nurmairina, 2022).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SDN 14 Banyuasin I dalam membuat video pembelajaran yang dapat diaplikasikan untuk membuat video pembelajaran pada saat daring maupun luring nantinya. Diharapkan melalui kegiatan PKM ini guru SDN 14 Banyuasin I dapat menjadi lebih kreatif, inovatif dan

produktif dalam mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkannya ke dalam pembelajaran.

METODE KEGIATAN

Sasaran peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru SD di kecamatan Banyuasin 1 yang terdiri dari guru SD Negeri 14 Banyuasin 1, sehingga peserta berjumlah 12 guru SD. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Juli 2022 bertempat SDN 14 Banyuasin 1. Pelaksanaan kegiatan Pelatihan dilakukan berdasarkan mekanisme dan rancangan umum kegiatan pelatihan yang dikoordinasikan oleh LPPkMK UPGRIPalembang. Kegiatan PKM ini melibatkan mahasiswa sebagai implementasi kegiatan MBKM. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop, resitasi, *peer teaching*. Kegiatan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Pada tahapan persiapan terdiri dari *focus group discussion*, menyusun instrumen dan skenario kegiatan PKM serta menyusun materi yang akan disampaikan saat *workshop* sesuai dengan bidang masing-masing. Sebelum mahasiswa dilibatkan dalam kegiatan, terlebih dahulu diberikan sosialisasi dan pengarahan serta pemahaman mengenai video pembelajaran, merancang dan membuat video pembelajaran. Kemudian, tahap pelaksanaan terdiri dari membuka kegiatan, memberikan pretest, pemateri menyampaikan materi sesuai dengan pembagian tugas pemateri. Kemudian, kegiatan *workshop* membuat video pembelajaran. Selain itu, di tahapan ini juga diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas membuat video. Selanjutnya dilakukan *peer teaching*. Tahap refleksi merupakan tahapan merefleksikan kegiatan secara keseluruhan selama kegiatan.

Data yang digunakan untuk memperoleh data PKM berupa tes, angket dan observasi. Adapun, data tes yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan persentase, data angket dianalisis secara persentase yang selanjutnya di deskriptifkan. Sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif yang didukung dengan dokumentasi.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 14 Banyuasin 1 pada bulan Juli 2022 dengan jumlah peserta pelatihan dalam kegiatan ini terdiri dari 12 peserta guru SD kecamatan Banyuasin 1. Sebelum memulai kegiatan

dilakukan acara pembukaan kegiatan kemudian, dilanjutkan dengan penyampaian materi PKM. Sebelum disampaikan materi peserta diberikan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta.

Selanjutnya, menyampaikan materi diantaranya, pengenalan video pembelajaran menunjukkan contoh video pembelajaran dan dilanjutkan dengan *workshop* membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut. Namun, sebelumnya peserta dijelaskan cara menyusun Garis Besar Isi Materi (GBIM), kemudian, para peserta menyiapkan GBIM terlebih dahulu, menyusun naskah dan menyiapkan tampilan video dengan menggunakan *power point* selanjutnya melakukan rekaman video pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dibuat sebelumnya. Selama kegiatan *workshop* setiap 3 peserta didampingi 1 mahasiswa agar dapat membantu jika ada kesulitan dalam mengikuti *workshop*.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi mengenai video pembelajaran

Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan, peserta juga mengajukan pertanyaan kepada pemateri. Meskipun begitu, ada pula peserta yang terlihat pasif. Kemudian di saat pemberian tugas, peserta dapat mengerjakan tugas dengan baik, peserta dapat menyusun Garis Besar Isi Materi (GBIM) dengan baik. Begitu pula, saat melakukan perekaman video pembelajaran, mereka dapat melakukan dengan baik, meskipun ada juga guru yang kesulitan saat melakukan perekaman dikarenakan peserta tersebut gugup sehingga dibantu oleh mahasiswa saat melakukan perekaman.

Selain itu, peserta juga dapat menyusun dan tampak *friendly* dengan menggunakan Android pada aplikasi *Capcut* untuk mengolah dan mengedit video pembelajaran. Namun,

adapula 3 peserta yang belum dapat menggunakan Android dengan baik sehingga harus didampingi secara langsung dalam mengedit dan mengolah video pembelajaran berbantuan *capcut*. Peserta tersebut, merupakan peserta diatas usia 50 tahun ke atas sehingga memerlukan waktu yang lebih lama dari umumnya untuk memahami fitur-fitur yang ada di *capcut* dikarenakan pula peserta tersebut menggunakan Android sebagai alat komunikasi. Walaupun begitu peserta tersebut pada akhirnya dapat menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 2. Pembuatan rekaman video pembelajaran

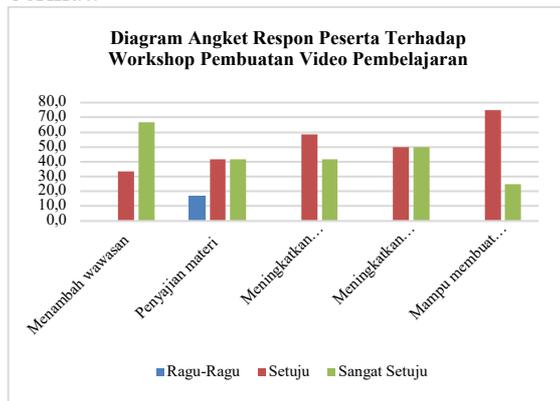


Gambar 3. Editing Video Pembelajaran

Lalu, diakhir kegiatan *workshop* peserta diberikan soal *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbantuan *CapCut*. Hasil analisis tes, terdapat peningkatan pengetahuan peserta sebelum dan setelah diberikan materi mengenai video pembelajaran. Rerata hasil pretest peserta sebesar 59,17 dan hasil posttest 80,83. Hasil rerata tersebut menunjukkan perbedaan hasil test dan sebanyak 44% terjadi peningkatan dari hasil tes sebelumnya. Hasil kegiatan PKM Leasa, Syam, Sayyadi, & Batlolona (2020) menunjukkan bahwa Hasil pretes dan posttes yang dicapai oleh peserta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mendesain perangkat pembelajaran dan media pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil analisis angket respon peserta menunjukkan bahwa 33,3 % peserta setuju dan 66,7% peserta sangat setuju terhadap materi yang disajikan dapat menambah wawasan tentang pembuatan media pembelajaran video; 16,7% peserta ragu-ragu, dan 41,7% peserta menjawab setuju dan sangat

setuju terhadap penyajian materi tentang pembuatan konsep media pembelajaran video; 58,3% peserta setuju dan 41,7% sangat setuju terhadap bahan workshop dapat membantu dalam meningkatkan wawasan tentang pembuatan dan penggunaan video pembelajaran; dan 50% peserta menjawab setuju dan sangat setuju terhadap kegiatan workshop dapat meningkatkan keterampilan pembuatan media pembelajaran video; serta 75% peserta menjawab setuju dan 25% sangat setuju terhadap materi sudah mencukupi untuk mampu membuat video pembelajaran. Lebih ringkasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 4. Diagram Angket Respon Peserta Terhadap Workshop Pembuatan Video Pembelajaran

Selanjutnya setelah mengerjakan postest, peserta diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas untuk membuat video pembelajaran yang dibimbing oleh pemateri dan mahasiswa selama proses pembuatan melalui pendampingan tugas. Berdasarkan hasil tugas peserta dalam membuat video pembelajaran, terdapat 85% yang telah mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Kemudian, sisanya belum menyelesaikan tugasnya sehingga diberikan waktu untuk Kembali menyelesaikan. Dilihat dari hasil tugas, peserta dapat membuat video pembelajaran dengan baik, tugas yang telah dibuat diantaranya video pembelajaran tentang pembelajaran di kelas rendah, kelas tinggi dan mata pelajaran (pelajaran IPA dan Olahraga), pada video tersebut, guru membuat video dimulai dari pembuka, materi inti dan penutup berupa kesimpulan. Adapun, hasil tugas peserta dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Hasil Tugas Peserta Membuat Video Pembelajaran

Lebih lanjut, setelah peserta menyelesaikan tugas, selanjutnya melaksanakan *peer teaching*. Dalam kegiatan pembelajaran saat *peer teaching*, peserta yang pertama melakukan *peer teaching* sedikit kesulitan menerapkan video pembelajaran ke dalam kelas sebab guru masih membawa kebiasaan lama yakni *teacher center* guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan video pembelajaran. Namun, setelah dilakukan evaluasi oleh pemateri setelah peserta pertama yang praktik mengajar, untuk peserta selanjutnya dapat menyesuaikan diri dengan menggunakan video pembelajaran dengan kegiatan terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti menggunakan video pembelajaran, dan kegiatan penutup. Begitu pula saat praktik mengajar di kelas bersama siswa, peserta(guru) dapat mengajar dengan baik dengan banyak melibatkan siswa dalam belajar terutama menggunakan video pembelajaran, pada aktivitas tersebut siswa terlihat antusias, menyimak video pembelajaran, guru memperhatikan aktivitas siswa saat belajar di kelas.



Gambar 6. Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Dosen Bersama dengan mahasiswa Universitas PGRI Palembang di SDN 14 Banyuasin I dalam kegiatan *workshop* pembuatan video pembelajaran dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan guru mengenai video pembelajaran sebesar 44% dari peningkatan hasil tes saat pretest dan posttest. Kemudian, terjadinya peningkatan 85% peserta dapat membuat video pembelajaran dengan ditunjukkannya hasil tugas peserta membuat video mengumpulkan tepat waktu. Selain itu, peserta dapat mengimplementasikan video pembelajaran di kelas bersama dengan siswa.

Kegiatan tersebut, sejalan dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh Zuriana, Halimah, & Lilyana (2021) menyatakan bahwa pelatihan pembuatan video pembelajaran telah menimbulkan dampak positif kepada para guru dalam upaya peningkatan kompetensi, dengan adanya pelatihan yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini dapat mendukung gerakan pemerintah untuk tetap melakukan proses pembelajaran dengan baik dan benar secara daring, dapat meningkatkan kompetensi serta semangat bagi para guru untuk lebih berinovasi dan berkreatifitas dalam menciptakan media pembelajar yang berkualitas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu hasil kegiatan PKM Wati, Abdullah, Khairil, Handayani, & Khairunnisa (2022) menunjukkan bahwa kegiatan PKM dengan 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. Lebih lanjut, hasil kegiatan PKM Leasa, Syam, Sayyadi, & Batlolona (2020) tentang mendesai video

pembelajaran dengan *sparkol videoscribe* menunjukkan bahwa kemampuan mendesain media pembelajaran dari yang semula 80% menggunakan media visual dari buku atau charta serta 20% menggunakan media visual dari internet, meningkat menjadi 70% yang mendesain video pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe*.

KESIMPULAN & SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SDN 14 Banyuasin I dengan kegiatan *workshop* pembuatan Video Pembelajaran berbantuan *Capcut*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta dilihat dari hasil rerata pretest 59,17 dan rerata posttest 80,83 dari hasil rerata tes tersebut terdapat peningkatan 44%. Begitu pula dengan keterampilan peserta membuat video pembelajaran menunjukkan bahwa 85% peserta dapat membuat video pembelajaran berbantuan *capcut* ini terlihat dari hasil tugas membuat video peserta dapat mengumpulkan tugas tepat waktu. Lebih lanjut, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil karyanya ke dalam kelas bersama dengan siswa, dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran.

Kegiatan PKM ini masih diperlukan oleh peserta dalam bentuk pendampingan lebih lanjut agar dapat menguatkan pemahaman peserta, dan keberlanjutan serta mendorong kreativitas mitra dalam membuat video pembelajaran berbantuan *Capcut* maupun berkembangnya kreativitas peserta dalam membuat video dengan menggunakan aplikasi yang lain sehingga dari kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mitra dalam mengembangkan bahan ajar digital yang lain serta mampu meningkatkan literasi digital mitra dengan demikian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar digital

TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Kemendikbudristek yang telah membiayai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui skim hibah Program Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

Astini, N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi

- Covid-19. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjamin Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 13-14.
- Deriyan, L., & Nurmainira. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 3-4.
- Hikmah, V., & Purnamasari, L. (2017). Pengembangan video animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 183.
- Isti, L., Agustianingsih, & Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 24.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 459.
- Leasa, M., Syam, F. A., Sayyadi, M., & Batlolona, J. (2020). Inovasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mendesain Video Pembelajaran. *Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol 10, No 1*.
- Murjainah, Tanzimah, Marleni, Laksana, R., Hera, T., Surmilasari, N., & Novianti, S. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Untuk Guru Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Rambutan Untuk Pembelajaran Tematik. *Wahana Dedikasi Vol.5 No 1*.
- Murjainah, Utomo, B., Putri, M., Nuranisa, Oktavia, M., Hedayani, E., . . . Asiyah, S. (2022). Pelatihan Online Sistem Informasi Geografis (SIG) Tingkat Dasar dengan Menggunakan Arcgis bagi BAPPEDA Sumsel. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol 2 No 2*, 90-98.
- Suryaman, & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan CapCut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal CakrawalaPendas*, 842-843.
- Wati, D., Abdullah, K., Khairil, Handayani, S., & Khairunnisa, S. (2022). Workshop Pemanfaatan Aplikasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Video Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Jurnal*, 190.
- Zuriana, Halimah, & Lilyana, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Bandicam Dalam Masa New Normal Bagi Guru SDIT Insantama. *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1.