

Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint dan Video Editor

Imelda Saluza^{*1}, Dewi Sartika², Indah Permatasari³, Yosef Julius⁴

^{1,2,3,4}Universitas Indo Global Mandiri

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

^{2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

*e-mail: imeldasaluza@uigm.ac.id¹, dewi.sartika@uigm.ac.id², indah@uigm.ac.id³, yosef.dkv@uigm.ac.id⁴

Abstract

PKM activities are aimed at improving teacher's knowledge and abilities in the application of interactive learning videos. Particularly, increasing teacher's creativity in developing interactive learning media that will be used in the learning process. PKM is applied in SMP Negeri 30 Palembang through lecturing, demonstrations, and practices attended by 33 teachers. This activity has three parts, the first is observation to determine the school's basic state. According to the observation's findings, the problem is that most instructors at SMP Negeri 30 Palembang struggle to overcome the various levels of student knowledge and the media that may be employed for repeated learning. The second includes the team and teacher sharing information and assessing accomplished tasks. According to findings, the activities carried out were able to strengthen teachers' knowledge and abilities in creating interactive learning films, as demonstrated by an increase in teacher knowledge and enthusiasm in using learning media among 30 people.

Keywords: video, interactive, microsoft power point, video editor

Abstrak

PKM dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai media pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif. Khususnya lagi peningkatan kreatifitas guru dalam merancang media pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Metode pelaksanaan PKM dengan metode ceramah, demonstrasi (simulasi), serta praktik yang diikuti oleh sebanyak 33 orang guru di SMP Negeri 30 Palembang. Kegiatan ini meliputi tiga tahapan yaitu, observasi dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal sekolah. Berdasarkan hasil observasi diperoleh permasalahan bahwa sebagian besar guru di SMP Negeri 30 Palembang sulit untuk mengatasi tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda serta media yang dapat digunakan untuk belajar berulang-ulang. Dilanjutkan tahapan kedua dengan sharing knowledge antara tim dengan guru serta evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi dapat disimpulkan kegiatan yang dilakukan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran interaktif yang ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan guru dan minat menggunakan media pembelajaran sebanyak 30 orang.

Kata kunci: video, interaktif, microsoft power point, video editor

1. PENDAHULUAN

Situasi masyarakat selalu mengalami perubahan, perubahan ini menyebabkan pendidikan seharusnya tidak hanya berorientasi pada masa lalu. Melainkan suatu proses yang mampu mengantisipasi dan membicarakan masa yang akan datang. Pendidikan sudah seharusnya melihat jauh kedepan serta memikirkan kondisi yang dihadapi peserta didik di waktu yang akan datang.

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan cara tertulis, disekolah atau interaksi langsung dan tanpa melalui perantara. Namun terjadinya pandemi covid-19 yang dimulai sejak Maret 2020 hingga saat ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam pembelajaran. Dan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan langsung antara guru dan siswa, sekarang dilakukan melalui jarak jauh atau dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (daring) di rumah. Dampak dari terjadinya pandemi dalam pendidikan adalah ketidaksiapan guru dan siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui daring. Sebagai konsekuensi dari keadaan ini adalah diperlukannya desain strategi mengajar yang tepat dan

khusus(Chen et al., 2022), dan menjadikan pembelajaran menyenangkan, kreatif serta tidak membosankan adalah pilihan yang tepat bagi guru(Mundir et al., 2022).

Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran langsung dengan tatap muka dalam pelaksanaannya. Peranan teknologi untuk masa pandemi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran daring, namun ternyata masih ada guru yang belum optimal dalam menggunakan teknologi. Padahal dalam prosesnya, sudah semestinya pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik meskipun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran berada di rumah. Guru diharapkan untuk mampu merancang pembelajaran daring yang yang efektif dan efisien saat digunakan yaitu dengan menggunakan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi-materi yang akan diajarkan. Kreatifitas dan inovasi guru dalam merancang materi adalah kunci utama untuk dapat memotivasi mahasiswa untuk tetap semangat dalam belajar melalui daring dan tidak menjadi beban peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kemajuan teknologi sudah seharusnya sejalan dengan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi karena menurut (Azhari & Fajri, 2022)bahwa teknologi yang digunakan dapat merubah cara berkomunikasi dengan cepat. Platform pembelajaran harus dipilih dan disesuaikan dengan keadaan yang ada. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi antara lain, kondisi perekonomian, sarana prasarana, serta kompetensi yang dimiliki orang tua dan anak dalam menggunakan laptop ataupun smartphone. Pada realisasinya belajar daring membutuhkan media yang tepat untuk dapat membangun aktivitas antara peserta didik dan guru. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah medai audio visual. Menurut (Saripudin, 2017)pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan video dievaluasi lebih efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembuatannya, tentu saja guru perlu memperhatikan karakteristik serta kriterianya agar video pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya untuk dapat mengembangkan video pembelajaran tersebut.

Video pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa, disertai dengan tujuan agar dapat mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari. Oleh karenana diperlukan media interaktif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Amilia et al., 2022; Sugiyarto et al., 2021). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah microsoft powerpoint(Saputra, 2021). Penggunaan media berbasis komputer seiring dengan kemajuan teknologi tentu saja sangat membantu guru dalam proses pembelajarannya (Puspita et al., 2020).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 30 Palembang merupakan salah satu sekolah yang telah melakukan inovasi terkait pembelajaran yang ada di sekolah tersebut dan dinyatakan sebagai sekolah percontohan. SMP Negeri 30 Palembang menerapkan digitalisasi perpustakaan sebagai bentuk inovasi dalam menghadapi bencana covid-19. Menurut kepala sekolah SMP Negeri 30 Palembang, beberapa guru di sekolah tersebut telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan anjuran pemerintah dengan menggunakan aplikasi online yang mudah digunakan. Beberapa platform daring tersebut antara lain adalah: whatsapp, telegram, zoom meeting, google classroom, dan aplikasi lainnya. Namun dalam pelaksanaannya kecepatan belajar siswa yang tidak sama antar siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan siswa secara berkali-kali agar dapat menyesuaikan pemahaman belajar siswa.

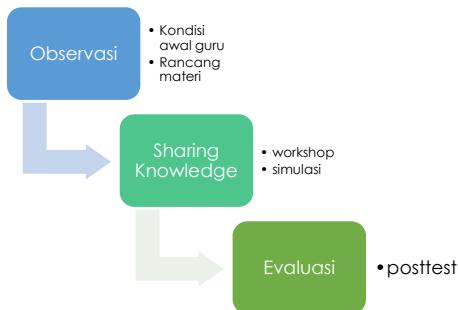
Agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efesien, serta informasi yang ingin disampaikan guru dapat mencapai pemahaman siswa serta dapat merangsang pikiran, minat siswa dalam pembelajaran dan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja serta untuk dalam melaksanakan tridharma, maka Dosen Fakultas Ilmu Komputer, Universitas IGM Palembang berencana memberikan Workshop pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan microsoft powerpoint dan editing menggunakan video editor dalam rangka meningkatkan kompetensi guru SMP Negeri 30 Palembang, dengan harapan dapat menambah kemampuan dan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Harapan kami setelah menjalani program pengabdian ini, terjalin hubungan silaturahim dan saling memberikan manfaat antara perguruan tinggi pada umumnya dengan instansi lain khususnya SMP Negeri 30 Palembang.

Saat ini microsoft powerpoint telah dilengkapi dengan adanya menu record dalam bentuk audio dan visual untuk pembuatan video pembelajaran. Beberapa kegiatan pelatihan telah banyak dilakukan menggunakan aplikasi ini dan menunjukkan keberhasilan dalam pelaksanaannya untuk meningkatkan pengetahuan peserta dalam membuat video pembelajaran, antara lain (Noviaty et al., 2021) menggunakan powerpoint dan catamsia dalam memberikan pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran pada guru SD Negeri 1 Kerobokan, (Pasani et al., 2021) memberikan pelatihan menggunakan powerpoint bagi guru di Kabupaten Barito, (Ariasihi et al., 2020) menggunakan powerpoint untuk membuat video pembelajaran pada komunitas guru belajar Denpasar.

Tujuan pengabdian yang ingin dituju dari kegiatan ini adalah workshop yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan proses akademik khususnya pengembangan media pembelajaran daring yang dapat menujung proses pembelajaran dan berguna untuk meningkatkan kompetensi bagi guru. Setelah proses kunjungan langsung serta melakukan kegiatan pengamatan dan wawancara terhadap mitra didapat beberapa gambaran umum dari permasalahan yang dihadapi oleh SMP Negeri 30 Palembang antara lain: (1) Penggunaan video belajar bagi siswa yang dapat digunakan dengan berulang-ulang untuk memahami materi yang disampaikan guru yang diharapkan mampu untuk mengatasi tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda; (2) Sebagian besar guru-guru di SMP Negeri 30 Palembang belum pernah mendapatkan pengetahuan tentang media pembelajaran terutama dalam pembuatan dan proses pengeditan video pembelajaran; (3) Kepala sekolah berinisiasi untuk memasukkan video-video pembelajaran yang telah dibuat kedalam website perpustakaan sekolah sehingga dapat dimanfaatkan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara Universitas Indo Global Mandiri (Universitas IGM) dengan SMP Negeri 30 Palembang dilakukan dengan sharing knowledge melalui ceramah, demonstrasi (simulasi), serta praktik. Tim pengusul dari Universitas IGM dengan empat dosen dan dua mahasiswa. Adapun tahapan dalam pemecahan masalah dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Berikut uraian kegiatan pengabdian kepada masyarakat:

1. Observasi

Sebelum melakukan kegiatan pengabdian tim pelaksana terlebih dulu hal-hal terkait kondisi yang ada di SMP Negeri 30 Palembang, adapun tahapan yang dilakukan antara lain adalah:

- Tim pelaksana melakukan observasi serta wawancara terkait media pembelajaran video interaktif kepada guru.

Kegiatan ini dilakukan langsung kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 30 Palembang yaitu Ibu Kamila Selima, S.Pd., M.Si. Tim melakukan wawancara dan obeservasi yang bertujuan untuk mengetahui media yang digunakan dan untuk mengetahui kodisi pembelajaran, fasilitas dan sebagainya yang ada di sekolah tersebut dalam melakukan proses pembelajaran

- Tim pelaksana merancang materi berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta berdasarkan pengetahuan dan literatur mengenai media pembelajaran video.

2. Sharing Knowledge

Tim pelaksana melakukan sharing knowledge terkait video interaktif kepada mitra dengan melakukan pelatihan media pembelajaran video interaktif sebagai media pembelajaran. Sharing knowledge dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi (simulasi), serta praktik. Selanjutnya mitra akan melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan video interaktif sebagai media belajar.

3. Tim pelaksana melakukan evaluasi kegiatan

Untuk mengukur pelaksanaan kegiatan PKM terhadap mitra dengan judul Workshop pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan microsoft powerpoint dan editing menggunakan video editor. Penggunaan video interaktif maka akan dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan terdiri dari dua kegiatan yaitu, evaluasi pengetahuan sebelum dan setelah dilakukan kegiatan workshop. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta mengenai materi yang diberikan, kegiatan evaluasi ini dinamakan dengan pretest dan posttest. Aspek yang diukur adalah kehadiran peserta saat proses dilaksanakan. Selain aspek kehadiran, evaluasi hasil pretest dan posttest akan dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta workshop sebelum dan setelah dilaksanakannya kegiatan workshop. Aspek yang diukur adalah pengetahuan dan kemampuan peserta membuat video pembelajaran dan melakukan editing untuk video pembelajaran tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan telah dilakukan pada Selasa, 7 dan 8 Desember 2021 bertempat di SMP Negeri 30 Palembang, Sumatera Selatan. Kegiatan yang dilaksanakan terbagi menjadi beberapa kegiatan, antara lain:

1. Pemberian kuesioner pretest untuk mengetahui pemahaman guru-guru SMP Negeri 30 Palembang mengenai cara membuat video pembelajaran menggunakan microsoft power point dan video editing menggunakan video editor. Sesi ini dipaparkan cara mengisi kuesioner pretest yang digunakan untuk mengetahui pemahaman guru-guru.



Gambar 2. Penjelasan Pengisian Pretest

2. Workshop recording video menggunakan video editor dan microsoft power point yang dilaksanakan dengan guru-guru SMP Negeri 30 Palembang sebagai pesertanya. Pada sesi ini dipaparkan bagaimana cara membuat video pembelajaran menggunakan microsoft power point serta cara melakukan proses editing video menggunakan video editor. Workshop ini diharapkan dapat menghasilkan video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar berkali-kali untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru.

Pada saat pelaksanaan workshop tim PKM meminta para guru untuk mengikuti instruksi agar kegiatan dapat langsung diperaktekan oleh guru. Tim meminta para guru untuk menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk microsoft power point dari masing-masing guru. Setelah video pembelajaran selesai dibuat kemudian masing-masing guru melakukan proses editing menggunakan video editor.

Melalui kegiatan ini diharapkan guru dapat terus membuat video pembelajaran untuk setiap materi pembelajaran di kelas. Serta inisiasi kepala sekolah SMP Negeri 30 Palembang

dapat terlaksana agar video-video pembelajaran guru dapat dimasukkan pada website perpustakaan SMP Negeri 30 Palembang.



Gambar 3. Pelaksanaan Workshop

3. Pengisian kuesioner posttest. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman guru-guru dari kegiatan workshop yang telah dilaksanakan.

Sebelum kegiatan workshop dilaksanakan, para peserta diberikan soal-soal yang menanyakan tentang pengetahuan guru-guru mengenai aplikasi yang akan digunakan pada kegiatan workshop. Pertanyaan pada kegiatan pretest ini terdiri dari enam pertanyaan, dimana 5 pertanyaan merupakan pertanyaan pilihan jawaban ya dan tidak serta satu pertanyaan terbuka. Jumlah peserta yang memberikan respon dari kegiatan ini terdiri dari 33 orang. Hasil dari kegiatan pretest disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Jawaban Pretest

Pertanyaan	Jawaban	
	Tidak	Ya
Pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran	5	28
Pernah mendengar istilah recording dalam Ms. Power Point	15	18
Pernah memanfaatkan video recording menggunakan Ms. Power Point	30	3
Pernah mendengar istilah video editor sebelumnya.	15	18
Pernah memanfaatkan video editor saat membuat video pembelajaran.	33	0

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa untuk setiap pertanyaan peserta lebih banyak merespon dengan jawaban tidak. Hal ini dilatarbelakangi belum pernah adanya kegiatan yang diberikan kepada peserta mengenai pembuatan video pembelajaran berbasis informasi teknologi. Hasil observasi saat melakukan workshop peserta yang memberikan respon ya untuk setiap pertanyaan memberikan keterangan bahwa pengetahuan yang mereka miliki didapat dari hasil pencarian sendiri berlatar belakang keigintahuan dari guru-guru yang diperoleh melalui internet seperti google, youtube, dan lain-lain. Adapun hasil jawaban pretest dilakukan persentase seperti tersaji pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Persentase Respon Peserta Pretest

Gambar 4 menunjukkan bahwa untuk masing-masing soal, peserta lebih banyak memberikan respon tidak. Hal ini yang menjadi latar belakang dari tim PKM untuk melakukan kegiatan PKM dengan judul Workshop Recording Video menggunakan Video Editor dan Microsoft Power Point.

Setelah kegiatan pretest dilakukan maka kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan workshop. Pada kegiatan workshop terdiri dari dua tahapan yang pertama pemberian materi dilanjutkan dengan praktek dan dilaksanakan selama dua hari. Saat praktek tim meminta guru untuk membuka materi yang telah dibuat menggunakan microsoft power point, dari materi tersebut akan dibuat video pembelajaran. Selanjutnya guru-guru mulai membuat video pembelajaran. Setelah video selesai, keesokan harinya pada tanggal 8 desember 2021 dilanjutkan dengan materi praktek video editing menggunakan video editor. Fitur-fitur pada video editor tidak selengkap aplikasi video editing lainnya. Namun video editor merupakan aplikasi yang tergabung pada microsoft office sehingga aplikasi ini dapat memudahkan guru untuk memanfaatkannya. Setelah semua praktek dilakukan maka guru-guru memperoleh satu video pembelajaran yang dibuat melalui kegiatan praktek tersebut.

Setelah kegiatan workshop, PKM dilanjutkan dengan melakukan posttest. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman para peserta workshop mengenai materi yang telah dilakukan. harapan dari kegiatan ini pemahaman para peserta workshop menagalami peningkatan. Soal pada posttest terdiri dari delapan pertanyaan, lima diantaranya merupakan pertanyaan terbuka sedangkan tiga pertanyaan berikutnya merupakan pertanyaan pilihan ya dan tidak. Hasil dari jawaban *posttest* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Jawaban *Posttest*

Pertanyaan	Jawaban	
	Tidak	Ya
Setelah kegiatan workshop apakah saudara akan bisa memanfaatkan fasilitas recording pada Ms. Power Point.	3	30
Setelah kegiatan workshop apakah saudara akan bisa memanfaatkan fasilitas video editor.	3	30
Setelah workshop, menurut saudara pakah saudara berminta untuk menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran.	3	30

Tabel 2 menyajikan jawaban untuk pertanyaan tertutup dengan pilihan ya dan tidak, sedangkan pertanyaan terbuka tidak disajikan pada tabel 2 hasil jawaban posttest dari peserta workshop memberikan respon yang positif dari kegiatan workshop, meskipun terdapat tiga responden yang memberikan jawaban tidak.



Gambar 5. Persentase Respon Peserta Posttest

Gambar 5 merupakan hasil persentase dari respon atau jawaban peserta workshop untuk kegiatan posttest. Hasil menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase jawaban peserta mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

4. KESIMPULAN

Hasil evaluasi dari kegiatan PKM yang telah diselenggarakan pada tanggal 7 dan 8 Desember 2021 bertempat di SMP Negeri 30 Palembang, Sumatera Selatan berjudul Workshop pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan microsoft powerpoint dan editing menggunakan video editor diperoleh bahwa kegiatan ini dapat dimanfaatkan guru-guru dalam membuat video pembelajaran, terlebih lagi guru-guru yang telah memiliki media pembelajaran menggunakan microsoft power point. Namun dalam proses pelaksanaannya tim mendapati beberapa kendala teknis seperti terdapat beberapa guru yang belum memiliki media berupa powerpoint. Oleh karenanya diharapkan untuk kegiatan selanjutnya para guru dapat mempersiapkan materi ajar sesuai dengan pelatihan yang akan diberikan. Hasil kegiatan ini akan diperoleh video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dan selanjutnya video-video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru dapat diungkap pada website perpustakaan, sehingga nantinya video tersebut dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa SMP Negeri 30 Palembang dalam melaksanakan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, F., Rowindi, G., & Mubaroq, S. (2022). Pemanfaatan Publikasi Di Media Sosial Untuk Lembaga Pendidikan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1141–1147. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.9355>
- Ariasih, N. K., Hartono, E., Marlinda, N. L., & Pratama, P. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bersama Komunitas Guru Belajar Denpasar Berbasis Daring. *Sinaptek*, 1(1), 41–48.
- Azhari, B., & Fajri, I. (2022). Distance learning during the COVID-19 pandemic: School closure in Indonesia. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(7), 1934–1954. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2021.1875072>
- Chen, T. L., Lee, Y. C., & Hung, C. Sen. (2022). A Study on the Effects of Digital Learning Sheet Design Strategy on the Learning Motivation and Learning Outcomes of Museum Exhibition Visitors. *Education Sciences*, 12(2). <https://doi.org/10.3390/educsci12020135>
- Mundir, A., Baharun, H., Soniya, S., & Hamimah, S. (2022). Childhood Behavior Management Strategy based on Fun Learning Environment. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2583–2595. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2063>
- Noviaty, P. S., Martarini, N. M. L., Sastaparamitha, N. N. A. J., Suryawan, I. W. D., Pratama, I. P. A., & Iswara, A. A. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point dan Camtasia di SD Negeri 1 Kerobokan*. 5(April), 59–62.
- Pasani, C. F., Sari, A., Juhairiah, J., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint bagi Guru di Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan. *Bubungan Tinggi: Jurnal* ..., 3(3), 242–248. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/article/view/2471>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipgritenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Saputra, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Konten Online Learning Guru di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Sumbangsih*, 2(1), 118–125. <https://doi.org/10.23960/jsh.v2i1.40>
- Saripudin, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>