

Pembuatan Video Pembelajaran dengan Cepat dan Menarik Menggunakan Aplikasi Easy Sketch

Sitti Inaya Masrura¹, Aprisal Aprisal^{2*}, Sartika Arifin³

^{1,2,3}Universitas Sulawesi Barat

*Corresponding author, e-mail: aprisal@unsulbar.ac.id.

Abstract

The purpose of this service activity is to produce creative and interesting mathematics learning media using easy sketch application. The subjects for this service activity are teachers who are members of the Forum MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar. The method in this service was training to make creative and interesting learning media in the form of videos. This service activity began with explanation of material about learning media which includes: the importance of using appropriate learning media for students, types of learning media, teacher obstacles in making creative and interesting learning media examples of IT-based learning. Furthermore, exercises were carried out to make learning videos using the easy sketch. The service team consisted of lecturers and students. Overall this service activity went well and smoothly. This was shown by the attention of the participants during the training, number of questions asked about the material, and the learning videos produced by the participants. Some participants had been able to make complete learning videos which include: learning objectives, material explanations, sample questions, and practice questions.

Keywords: Easy Sketch; Learning Media; Learning Video.

How to Cite: Masrura, S.I., Aprisal, A., & Arifin, S. (2022). Pembuatan Video Pembelajaran dengan Cepat dan Menarik Menggunakan Aplikasi Easy Sketch. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 117-123.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan alternatif pembelajaran yang diterapkan oleh pemerintah selama pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh diterapkan untuk mengurangi resiko penyebaran virus covid-19 di kalangan para murid khususnya lingkungan sekolah (Firman & Rahayu, 2020). Sudah dua tahun, pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan metode pembelajaran daring diterapkan. Selama pembelajaran daring tentunya guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama pandemi covid-19 (Aji, 2020). Namun faktanya penerapan PJJ tidaklah mudah dilaksanakan dan cenderung kurang mendukung kualitas pembelajaran yang tercipta (Suhendri et al, 2021).

Pembelajaran yang aktif dan interaktif salah satunya ditandai dengan guru mampu menyediakan atau membuat media pembelajaran, sehingga siswa tetap dapat belajar dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Namun demikian selama pembelajaran daring terlaksana hamper 45% guru tidak mampu menggunakan media pembelajaran secara digital dengan baik (Komalasari et al, 2021). Salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang baik adalah kompetensi guru. Seorang guru setidaknya harus memiliki empat kompetensi, yaitu salah satunya kompetensi profesional. Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai secara luas dan mendalam bidang ilmunya sehingga mampu membimbing peserta didik sesuai tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2011). Kurniasih (2014) menjelaskan bahwa kompetensi profesional tidak hanya meliputi seberapa dalam guru menguasai bidang ilmunya tetapi juga meliputi bagaimana mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa, dan mampu menggunakan media pembelajaran yang beragam.

Gagne menjelaskan bahwa media adalah berbagai hal di sekitar siswa yang dapat membantu atau merangsang siswa untuk belajar (Mahnum, 2012). Berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah maka media pembelajaran adalah alat baik fisik maupun non-fisik untuk membantu guru menyampaikan materi

kepada siswa (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Media pembelajaran dapat berupa media yang berbentuk grafis, suara, video, atau media berbasis komputer. Media pembelajaran yang baik tidak sekedar sebagai alat untuk menyampaikan materi tetapi juga berfungsi untuk menarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka motivasi dan minat belajar siswa juga semakin tinggi (Tafanao, 2018).

Menurut Sudjana dan Rivai (2002) terdapat enam prinsip yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran, yaitu: kesesuaian dengan media pembelajaran, kejelasan materi atau bahan pelajaran, media pembelajaran yang mudah diakses, guru terampil menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakan media, dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Hal ini juga berlaku untuk membuat media pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini disebabkan karena konsep dalam matematika bersifat abstrak. Dengan kondisi pembelajaran daring semakin menambah kesulitan siswa belajar matematika jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang tepat.

Sayangnya penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis IT masih kurang digunakan oleh guru. Banyak faktor yang menyebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran diantaranya: menggunakan media itu repot, membuat media itu sulit, dan paradigma mengajar guru yang telah nyaman dengan metode ceramah (Sundayana, 2013). Berdasarkan hasil observasi pada kelompok guru yang tergabung dalam MGMP mata pelajaran matematika wilayah II Polewali Mandar, diperoleh informasi bahwa dalam melaksanakan pembelajaran matematika secara daring guru cenderung mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memberikan sejumlah tugas. Pembelajaran dengan metode tersebut dilaksanakan oleh guru karena terbatasnya pengetahuan guru tentang pembuatan media yang berbasis IT. Metode pembelajaran yang demikian tentunya membuat siswa kesulitan memahami konsep matematika.

Menurut Muhson (2010) penggunaan media pembelajaran berbasis IT merupakan suatu tuntutan bagi guru. Salah satu media pembelajaran berbasis IT yaitu berbentuk video pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menjelaskan bahwa pemahaman konsep siswa menjadi meningkat jika belajar menggunakan video pembelajaran. Menurut Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran berupa visual dalam bentuk video meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengingat, mengenali, dan menghubungkan konsep-konsep menjadi lebih baik. Sejalan dengan penelitian Hidayatullah et al (2011) bahwa siswa dapat memahami materi dengan baik sebanyak 50% berasal dari apa yang mereka lihat dan dengar (audio-visual). Penggunaan objek berupa gambar bergerak dalam pembuatan media pembelajaran matematika membantu siswa untuk mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu pembelajaran dengan media berupa video dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga diperoleh hasil belajar siswa yang maksimal.

Seiring perkembangan teknologi, telah ada banyak aplikasi baik secara online maupun offline yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran berbentuk video. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah *easy sketch*. *Easy sketch* merupakan aplikasi pembuat sketsa dan mendesain berbagai bentuk presentasi. *Easy sketch* menjadi alternatif bagi guru yang merasa kesulitan untuk membuat video pembelajaran. *Easy sktech* merupakan aplikasi multimedia yang berfungsi untuk mengedit video maupun audio, menambahkan efek video berupa music, suara, animasi sketsa. Aplikasi *easy sketch* mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan aplikasi lain. Kelebihan tersebut yaitu, mudah digunakan karena tools yang disediakan lebih sederhana dibandingkan dengan aplikasi lain. Kelebihan lain dari aplikasi *easy sketch* adalah kapasitas video yang dihasilkan relatif rendah tetapi dengan kualitas video yang bagus.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan Matematika Universitas Sulawesi Barat turut untuk mensosialisasikan dan memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang cepat dan menarik menggunakan aplikasi *easy sketch* pada guru yang tergabung dalam MGMP Mata Pelajaran Matematika Wilayah II Polewali Mandar.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka di SMP Negeri 2 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar Sulawesi Barat. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan 3 orang dosen Pendidikan Matematika FKIP Unsulbar dan 4 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 18-27 September 2021. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

Tahap Persiapan.

Kegiatan pengabdian diawali dengan melakukan koordinasi dengan ketua Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar. Selanjutnya pada tahap ini juga ditunjuk 1 orang dosen dari Tim Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai narasumber sekaligus memberikan pelatihan awal bagi mahasiswa yang akan diajak dalam pengabdian ini.



Gambar 1. Penulisan Kepada Mahasiswa

Tahap Implementasi.

Setelah semua persiapan selesai, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sesuai jadwal, yaitu pada tanggal 18 Maret 2021 di Aula SMP Negeri 2 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Tahap implementasi ini terbagi atas 2 kegiatan yaitu pemaparan materi terkait aplikasi *easy sketch* dan latihan membuat media pembelajaran yang cepat dan menarik menggunakan *easy sketch*.



Gambar 2. Tim Pelaksana Pengabdian

Tahap Evaluasi.

Tahap terakhir pada kegiatan ini adalah peserta pelatihan diberi kesempatan untuk berkreasi secara mandiri membuat satu video pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang dipilih. Peserta diberikan waktu selama satu minggu untuk mendesain video pembelajarannya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bagi guru yang tergabung dalam Forum MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian dengan tema pembuatan video pembelajaran dengan cepat dan menarik menggunakan aplikasi *easy sketch*. Adapun rincian kegiatan sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sambutan-sambutan oleh Ketua Forum MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar, Ketua Tim PKM Prodi Pendidikan Matematika UNSULBAR, dan Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Wonomulyo. Dalam sambutannya, Ketua Forum MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar, Bapak Ishak, M.Pd menyampaikan bahwa kegiatan yang dilaksanakan tersebut merupakan kegiatan bentuk Kerjasama antara MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar dengan

Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNSULBAR. Sementara itu ketua tim PKM Prodi Pendidikan Matematika UNSULBAR, mengucapkan banyak terima kasih atas kedatangan dan partisipasi peserta dalam kegiatan ini. Beliau berhatrap agar kerjasama tetap terjalin dan dapat berlanjut pada kegiatan-kegiatan selanjutnya guna meningkatkan kompetensi profesional guru. Dan sambutan terakhir adalah kepala sekolah SMP Negeri 2 Wonomulyo selaku tuan rumah pelaksanaan pengabdian ini dan sekaligus membuka secara resmi kegiatan pengabdian tersebut.



Gambar 3. Pembukaan Pengabdian

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti pengabdian tersebut yaitu pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *easy sketch*. Pemaparan materi oleh Bapak Aprisal, M.Pd selaku narasumber diawali penjelasan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Bapak Aprisal menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan suatu tuntutan bagi guru. Dalam metode pembelajaran daring yang dilaksanakan saat sekarang ini media pembelajaran memegang peranan penting untuk membagikan materi kepada siswa. Menyediakan media pembelajaran tentunya harus mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran seyogyanya membantu siswa belajar, namun karena kebanyakan guru masih menggunakan media-media pembelajaran yang tradisional, maka siswa cenderung kurang tertarik untuk belajar. Hal inilah yang harus menjadi perhatian bagi guru dengan memperbaharui kemampuan dan pengetahuannya untuk menyediakan dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tentunya beriringan dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Setelah disampaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran, selanjutnya narasumber menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran. Jenis media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, dan audio visual. Pada kesempatan tersebut narasumber lebih menjelaskan pada media audio visual karena sangat berkaitan dengan pengabdian tersebut. Dalam pemaparannya, narasumber menjelaskan kelebihan dan manfaat media pembelajaran dalam bentuk audio visual. Kelebihan tersebut menjadi pertimbangan guru untuk menyediakan media pembelajaran berbentuk audio visual (video). Selanjutnya dijelaskan pula langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran berbentuk video. Hal ini diharapkan memberikan gambaran bagi guru untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video.

Selanjutnya narasumber juga memberikan data-data hasil penelitian yang menunjukkan persentase sumbangsi media pembelajaran audio visual pada siswa dalam memahami materi. Pada sesi ini terdapat beberapa guru yang mengajukan pertanyaan terkait dengan kesulitan guru memilih dan membuat media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Salah hal yang dikeluhkan oleh guru adalah mereka terkendala penggunaan IT yang semakin berkembang pesat. Di samping tidaklah penting adalah memperkenalkan kepada guru beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi *easy sketch*. Aplikasi *easy sketch* dipilih karena sesuai dengan kendala yang dialami guru selama ini dalam menyediakan media pembelajaran yang berbentuk video.

Setelah penjelasan singkat tentang pentingnya media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan beberapa contoh aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat video pembelajaran selanjutnya narasumber menunjukkan salah satu video pembelajaran yang telah didesain menggunakan aplikasi *easy sketch*.



Gambar 4. Pemaparan Contoh Video Pembelajaran

Pada saat video pembelajaran ditampilkan, guru begitu antusias menyimak salah satu contoh video pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *easy sketch*. Di sela-sela video ditampilkan beberapa guru mengajukan pertanyaan terkait video tersebut. Pertanyaan yang diajukan diantaranya mengenai kapasitas video yang dihasilkan dan berapa lama durasi video yang dapat dibuat menggunakan aplikasi *easy sketch*. Salah satu kelebihan aplikasi *easy sketch* adalah kapasitas video yang dihasilkan tergolong kecil dibandingkan dengan aplikasi video maker lainnya. Hal ini tentunya mendukung bagi guru yang melaksanakan pembelajaran melalui grup whatsapp. Pada whatsapp, pembelajaran biasanya terkendala jika guru hendak mengirim video pembelajaran karena kapasitas video yang bisa dikirim terbatas. Dengan kapasitas yang rendah, maka video pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *easy sketch* dapat dikirim oleh guru kepada siswa melalui platform pembelajaran apapun. Selanjutnya beberapa referensi mengatakan bahwa durasi video pembelajaran yang dapat dibuat menggunakan *easy sketch* paling lama 3 menit. Namun demikian berdasarkan pengalaman narasumber menggunakan aplikasi *easy sketch*, video yang dapat dihasilkan bisa mencapai 10 menit bahkan lebih.

Setelah salah satu contoh video pembelajaran ditampilkan, kegiatan selanjutnya adalah narasumber menjelaskan materi tentang penggunaan aplikasi *easy sketch*. Pertama-tama, narasumber menjelaskan menu-menu yang ada pada aplikasi *easy sketch* dan kegunaannya. Antusias peserta pelatihan sangat terlihat pada sesi ini. Banyak pertanyaan yang diajukan peserta pelatihan tentang cara penggunaan dari setiap menu di *easy sketch*. Di samping itu untuk memudahkan peserta memahami materi tentang aplikasi *easy sketch*, maka narasumber mengarahkan peserta pelatihan untuk mempraktekkan secara langsung tentang penggunaan menu yang ada.

Setelah penjelasan materi selesai dilaksanakan, maka kegiatan selanjutnya, narasumber mengarahkan peserta pelatihan untuk memilih satu kompetensi dasar yang biasa mereka ajarkan kepada siswa. Setelah seluruh peserta menentukan kompetensi dasar masing-masing, maka selanjutnya peserta diarahkan untuk mencoba mendesain beberapa slide video pembelajaran menggunakan *easy sketch*. Pembuatan video pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar yang telah dipilih oleh peserta. Pada sesi ini, para peserta didampingi oleh dosen dan mahasiswa yang tergabung dalam tim pengabdian.



Gambar 5. Pemaparan Materi *Easy Sketch*



Gambar 6. Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran

Pada awalnya para peserta pelatihan agak kebingungan dan kesulitan menggunakan aplikasi *easy sketch* saat digunakan membuat video pembelajaran. Guru merasa kesulitan jika tidak ada contoh yang mereka lihat untuk membuat setiap slide pada aplikasi *easy sketch*. Peserta belum terbiasa menggunakan aplikasi tersebut dalam membuat video pembelajaran. Namun beberapa peserta mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *easy sketch* sebenarnya sangat simple dan mudah. Hal tersebut diungkapkan karena peserta yang telah terbiasa membuat slide presentasi dengan menggunakan powerpoint akan lebih mudah menggunakan setiap menu yang ada di *easy sketch*. Dengan didampingi dosen dan mahasiswa, peserta yang mengalami kesulitan mulai memahami langkah perlangkah mendesain video pembelajaran menggunakan *easy sketch*.

Setiap peserta sangat antusias mendesain dan mengkreasikan media pembelajaran berbentuk video yang mereka buat. Beberapa peserta mampu menyelesaikan dengan lengkap video pembelajaran, mulai dari gambaran tujuan pembelajaran, penjelasan materi, contoh soal, dan latihan soal. Salah satu kesan guru menggunakan aplikasi *easy sketch* untuk membuat video pembelajaran adalah proses mengubah slide ke dalam bentuk video hanya membutuhkan waktu yang relatif singkat. Di samping itu beberapa peserta juga mengungkapkan bahwa yang menjadi kesulitan mereka menggunakan aplikasi ini adalah pada saat akan menambahkan efek suara untuk penjelasan materi. Peserta kurang mampu menyesuaikan waktu tampil setiap objek pada slide dengan efek suara yang ditambahkan. Olehnya itu narasumber memberikan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Narasumber menganjurkan agar peserta menyelesaikan terlebih dahulu seluruh slide video. Setelah slide video selesai, maka selanjutnya peserta dapat mengatur timeline setiap objek sesuai keinginan untuk disesuaikan dengan efek suaranya. Sesi terakhir pada kegiatan pelatihan ini ditutup dengan penyampaian narasumber bahwa para peserta diberikan waktu selama 1 minggu untuk menyelesaikan dan memfinalisasi video pembelajaran yang telah didesain. Selain itu kegiatan ini juga ditutup dengan foto bersama antar tim pengabdian dan para peserta.

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan cepat dan menarik menggunakan aplikasi *easy sketch* bagi guru yang tergabung dalam Forum MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar terlaksana dengan baik dan lancar. Hal tersebut ditunjukkan dari antusiasme para peserta selama mengikuti setiap tahapan kegiatan pelatihan, berbagai pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait materi, dan terkumpulnya video pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi *easy sketch* sebagai output pada kegiatan pengabdian ini.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran yang Cepat dan Menarik Menggunakan Aplikasi *Easy Sketch*” bagi guru yang tergabung Forum MGMP Matematika wilayah II Polewali Mandar secara keseluruhan terlaksana dengan baik dan lancar. Tidak ada kendala berarti yang dialami selama kegiatan ini berlangsung. Antusiasme para peserta juga sangat tinggi pada kegiatan pengabdian ini. Hal ini ditunjukkan oleh perhatian peserta pada saat menerima penjelasan materi dan pada saat peserta mulai latihan membuat video pembelajaran. Selain itu antusiasme peserta ditunjukkan dengan adanya beberapa peserta yang telah mampu membuat video pembelajaran secara lengkap pada saat kegiatan berlangsung. Sebagai bentuk luaran pada kegiatan pengabdian ini, maka tim pengabdian memberikan kesempatan kepada para peserta untuk mendesain dan mengkreasikan video

pembelajaran mereka dan kemudian dikumpulkan kepada tim pengabdian untuk dinilai. Peserta dengan video pembelajaran yang dianggap lengkap dan menarik akan mendapatkan reward sederhana dari tim pengabdian sebagai bentuk penghargaan kerja keras dan kerja kreatif peserta.

Berdasarkan hasil kegiatan ini, maka tim pengabdian merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Perlu perubahan paradigma dan kesadaran para guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif khususnya media pembelajaran berbasis IT.
- b. Perlu ada pembiasaan bagi para guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran khususnya selama pandemic covid-19.
- c. Perlu pendampingan dan pelatihan secara berkelanjutan bagi para guru untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya berupa video tetapi juga bentuk-bentuk media pembelajaran yang lain.
- d. Terciptanya kerjasama berkelanjutan antara Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNSULBAR dan Forum MGMP wilayah II Polewali Mandar untuk mengadakan kegiatan-kegiatan yang mendukung pengembangan kompetensi guru.

Daftar Pustaka

- Aji, R.H.S. (2020). Dampak Covid 19 Pada Pendidikan Indonesia: Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*. 7(5), 394-402.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Firman & Rahayu, S.R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Hidayatullah, Priyanto, Akbar, A., & Rahim, Z. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Komalasari, K., Rahmat, R., Masyitoh, I.S., & Iswandi, D. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Living Values Education bagi Guru PPKn SMP di Kabupaten Garut. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*. 3(2), 232-243. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i2.208>
- Kurniasih. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Mahardika, A.I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Mahnum, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Mulyasa, E. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Suhendri, Sabri, A., Arifin, Z., Rahman, M.A., Ainaya, T., Hendra, & Fahmi, A. (2021). Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) DOD Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(1), 1-5.
- Sundayana, R. (2013). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.