



Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sekolah Mandiri Palembang

Yuniansyah¹, Andri Saputra², Guntoro Barovih³, Fahmi Ajismanto⁴

¹. Universitas Lembah Dempo, ². Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, ^{3,4}. Universitas Internasional Jakarta

yuniansyah@lembahdempo.ac.id¹, andriansyah@palcomtech.ac.id², guntoro@jiu.ac.id³, fahmi@jiu.ac.id⁴

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning
Multimedia, Open
Broadcaster
Software, Canva

Abstract

One way to improve teachers' ability to face the challenges of a free curriculum is through training and assistance in the use of multimedia. This article explains how to use the Canva and OBS Studio training apps. The methods used include the initial assessment stage, hands-on training, practice, and one-month mentoring with the support of digital materials and tutorials. The results of the evaluation showed a significant increase in the participants' abilities: more than 80% felt that they understood the use of the application, and the number of beginners who had made learning videos increased from 25.48% to 89.19%. In addition, 97.29% of participants admitted to having mastered video creation using OBS, and the satisfaction rate reached 80.48%, which shows that the program was successful. The program has many advantages, such as structured planning, technology-based materials, active collaboration, and hands-on learning outcomes. The challenge faced is the limited time for training and uneven distribution of participants. However, to maintain the program, it is recommended to create online modules and form a community of practitioners. The results show that this training model can be developed widely to help teachers become better at using digital technology-based educational media.

Kata Kunci:

Multimedia
Pembelajaran,
Open Broadcaster
Software, Canva

Abstract

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menghadapi tantangan kurikulum bebas adalah melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan multimedia. Artikel ini menjelaskan bagaimana Sekolah Mandiri Palembang menggunakan aplikasi pelatihan Canva dan OBS Studio. Metode yang digunakan termasuk tahap asesmen awal, pelatihan langsung, praktek, dan pendampingan selama satu bulan dengan dukungan materi digital dan tutorial. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta: lebih dari 80% merasa memahami penggunaan aplikasi, dan jumlah pemula yang pernah membuat video pembelajaran meningkat dari 25,48% menjadi 89,19%. Selain itu, 97,29% peserta mengaku telah menguasai pembuatan video menggunakan OBS, dan tingkat kepuasan peserta mencapai 80,48%, yang menunjukkan bahwa program berhasil. Program memiliki banyak keuntungan, seperti perencanaan terstruktur, materi berbasis teknologi, kolaborasi aktif, dan hasil pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung. Tantangan yang dihadapi adalah waktu yang terbatas untuk pelatihan dan distribusi peserta yang tidak merata. Namun, untuk mempertahankan program, disarankan untuk membuat modul daring dan membentuk komunitas praktisi. Hasil menunjukkan bahwa model pelatihan ini dapat dikembangkan secara luas untuk membantu guru menjadi lebih baik dalam menggunakan media pendidikan berbasis teknologi digital.

Corresponding Author: yuniansyah@lembahdempo.ac.id

Accepted Journal: 09 Mei 2025

Reviewed Journal: 09 Mei 2025

Published Journal: 15 Mei 2025

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, terutama untuk metode pembelajaran. Multimedia pembelajaran menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran. Namun, banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik karena keterbatasan keterampilan teknis dan akses terhadap perangkat lunak yang user-friendly (Kuswanto & Walusfa, 2017). Keterbatasan akses untuk pelatihan dan kurangnya pemahaman dan keterampilan menggunakan perangkat lunak multimedia seperti *Open Broadcaster Software* (OBS) Adobe Flash, Camva dan lainnya hambatan bagi guru-guru dalam mengoptimalkan penggunaan multimedia pembelajaran pada proses belajar mengajar (Zagoto & Harefa, 2023).

Open Broadcaster Software (OBS) merupakan aplikasi sumber terbuka yang banyak digunakan untuk merekam dan melakukan siaran langsung, yang sangat bermanfaat dalam pembuatan video pembelajaran interaktif (santoso et al., 2023). OBS menawarkan berbagai fitur canggih, termasuk pencampuran sumber audio dan video, transisi, serta dukungan plugin untuk meningkatkan fungsionalitas. OBS telah banyak digunakan pada kalangan Dosen dan Guru untuk proses belajar mengajar. Selain itu Karena sifatnya yang gratis dan fleksibel, OBS menjadi pilihan utama bagi streamer pemula maupun professional (Rahmah et al., 2024).

Selain OBS aplikasi yang banyak digunakan untuk multimedia pembelajaran adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis yang memudahkan pengguna, termasuk guru, untuk membuat materi visual seperti presentasi, infografis, hingga thumbnail video dengan tampilan profesional tanpa perlu kemampuan desain tingkat lanjut. Kombinasi kedua aplikasi ini memungkinkan guru untuk memproduksi konten multimedia yang menarik, informatif, dan mudah diakses oleh siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (Putra et al., 2023). Canva menyediakan template presentasi, dokumen, papan tulis, logo, video yang mempunyai banyak pilihan. Yang juga mudah untuk dimodifikasi (Naila et al., 2024). Aplikasi Canva terbagi menjadi dua versi, yaitu versi gratis dan berbayar. Perbedaan kedua versi ini adalah ketersediaan template dan untuk kolaborasi pengembangan (Setiono & Hendriyotopo, 2023).

Studi-studi terbaru menunjukkan pelatihan dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru, terutama dalam menghadapi tantangan implementasi Kurikulum Merdeka (Mujiyanto et al., 2025). Pendekatan yang terstruktur dan berkelanjutan membantu guru memahami kurikulum baru dan menerapkannya secara efektif di kelas, yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran (Suhaedin et al., 2024). Selain itu, pelatihan yang menekankan pada penguatan kompetensi literasi dan numerasi, serta mendorong kolaborasi antar guru, memperkuat peran guru sebagai agen perubahan dalam pendidikan. Penggunaan model pembelajaran seperti MERDEKA, GROW ME, ALACT, dan STAR dalam pelatihan dan pendampingan juga memberikan scaffolding yang efektif bagi guru dalam mengembangkan strategi kognitif dan mental model yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam menghadapi dinamika pendidikan saat ini (Rukiyah et al., 2025).

Dosen memiliki kewajiban utama untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang mencakup pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat menjadi bagian penting karena melalui kegiatan ini, dosen dapat mengaplikasikan hasil penelitian dan keilmuannya untuk membantu menyelesaikan masalah nyata di tengah masyarakat, sekaligus memperkuat relevansi perguruan tinggi terhadap kebutuhan social (Rahmah et al., 2024).

Pelaksanaan pengabdian yang kolaboratif dan berbasis kebutuhan lokal terbukti meningkatkan dampak sosial dan mendukung strategi inovasi antar Perguruan Tinggi (Qorib, 2024). Untuk itu Dosen dari Universitas Lembah Dempo, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech dan Universitas Internasional Jakarta akan melaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan multimedia pembelajaran untuk guru-guru Sekolah Mandiri Palembang.

2. Metode

Metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini di bagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu :

1. Persiapan dan assement awal

Pada tahapan awal ini tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan survei awal untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan guru terkait multimedia pembelajaran apa yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan survei ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara langsung terhadap guru pada SMK Kejuruan mandiri Palembang. Oservasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan teknis dan pedagogis serta perencanaan, penyusunan modul pelatihan seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan mitra dan menyusun instrument-instrumen pengukuran untuk melihat perkembangan dari hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.

2. Pelatihan dan pendampingan

Pada tahap pelatihan dilaksanakan secara insidentil atau satu hari penuh secara luring tanggal 13 Juli 2024 pada hari sabtu. Mencakup materi prinsip desain pembelajaran dan pengenalan dan cara penggunaan serta membuat materi Pelajaran menggunakan tools multimedia pembelajaran (OBS Studio) dan online tools seperti canva yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta teknik pembuatan video pembelajaran. Selain itu tim pelaksana pengabdian melakukan pendampingan terhadap guru secara berkelanjutan selama 1 bulan pasca pelatihan untuk melihat hasil perkembangan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya dengan pendekatan mentoring dan review produk video pembelajaran.

3. Evaluasi dan pengukuran dampak

Pada tahap ini tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan serangkaian pengukuran baik sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan berupa pre-test dan post-test. Pengukuran ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran. Kemudian tim pelaksana kegiatan pengabdian menyebarkan kuesioner kepuasan dan persepsi kepada peserta pelatihan yang dalam hal ini adalah guru SMK Kejuruan Mandiri Palembang. Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan relevansi materi yang disampaikan pada saat kegiatan dengan solusi pemecahan masalah yang dihadapi oleh peserta dalam penyampaian materi pelajaran agar siswa bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Mengevaluasi portofolio para guru untuk sebagai indikator keterampilan praktis para guru dalam membuat video materi pembelajaran. Serta *Forum Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan masukan kualitatif dari para peserta dan pihak-pihak sekolah mengenai kebermanfaatan kegiatan pengabdian ini.

Data dari instrumen-instrumen ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif agar dapat memberikan gambaran secara utuh mengenai efektifitas pelaksanaan kegiatan serta potensi replikasi program ke sekolah-sekolah lainnya. Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah peserta mengerti dan dapat mempraktekkan tools multimedia pembelajaran dalam hal ini adalah OBS Studio dan canva. Rincian kegiatan beserta indikator keberhasilan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Rincian Kegiatan

No	Kegiatan	Indikator Keberhasilan
1.	Pengenalan Prinsip desain pembelajaran	Para peserta memahami tentang prinsip-prinsip desain pembelajaran, penggunaan infografik dan sebagainya
2.	Pengenalan tentang tools multimedia pembelajaran	Para peserta memahami jenis-jenis tools multimedia yang berbayar ataupun yang free.
3.	Penjelasan fungsi fitur dan cara penggunaan tools OBS studio	Peserta mampu mengenali dan menggunakan fitur-fitur pada tools OBS dan canva dalam membuat materi pelajaran
4.	Praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan OBS	Peserta mampu menggunakan tools OBS dan canva untuk membuat video, intro dan outro serta desain frame, power point dan menggunakan fitur-fitur editing dan importing dalam membuat scene video pada tools OBS.
5.	Latihan membuat intro materi belajar dan menggabungkan video hasil recording	Peserta mampu mengerjakan latihan editing video, ripping, membuat intro, outro, frame video dan pengaturan video lainnya.
6.	Evaluasi Akhir	Peserta memahami materi yang disampaikan, mampu menggunakan aplikasi OBS dan canva serta mampu membuat video sederhana dengan baik dan menarik.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan multimedia pembelajaran untuk guru-guru Sekolah Mandiri Palembang dilaksanakan pada Hari Sabtu Tanggal 13 Juli 2024 bertempat di Sekolah Mandiri yang beralamat di Jalan Pangeran Ayin No.96/201 Kenten - Palembang. Peserta pelatihan sebanyak 37 Guru yang terdiri dari para guru Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Keguruan.

Kegiatan pelatihan dimulai dengan kata sambutan dari Pihak sekolah dan dilanjutkan oleh ketua pelaksana, setelah penyampaian kata sambutan. Kegiatan pelatihan dimulai dengan membagi dua kelompok kelas, yaitu kelas untuk pelatihan Aplikasi OBS dan Aplikasi Canva. Masing-masing kelompok pelatihan ini menggunakan metode presentasi, demonstrasi dan praktek. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu pelatihan Aplikasi Open Broadcaster Software (OBS) dan Aplikasi Canva. Pelatihan Aplikasi OBS dipandu oleh Bapak Andri Saputra dan Aplikasi Canva oleh Bapak Yuniansyah. Masing-masing pelatihan dibagi menjadi, yaitu presentasi, demonstrasi dan praktik.

1. Presentasi

Setelah kegiatan pembukaan, pelatihan dilakukan pada dua ruang kelas, sebanyak 20 guru mengikuti pelatihan Aplikasi OBS dan 37 guru mengikuti pelatihan Aplikasi Canva. Pelatihan Aplikasi OBS dipandu oleh Bapak Andri Saputra dan Aplikasi Canva oleh Bapak Yuniansyah. Pada materi Aplikasi OBS materi yang ajarkan dimulai dengan pengenalan Aplikasi OBS Studio, fitur-fitur yang terdapat pada Aplikasi OBS Studio. Selanjutnya pemateri menjelaskan pembuatan presentasi dan video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi OBS Studio. Untuk Aplikasi Canva Materi yang ajarkan dimulai dengan pengenalan Aplikasi Canva, fitur-fitur yang terdapat pada Aplikasi Canva. Selanjutnya pemateri menjelaskan pembuatan presentasi dan video pembelajaran serta

kuis dengan menggunakan Aplikasi Canva. Pada kesempatan ini juga dijelaskan penerapan Artificial Intelligence pada Aplikasi Canva dengan menggunakan Magic Studio. Pemaparan materi Aplikasi OBS yang disampaikan Oleh Bapak Andri Saputra dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Presentasi Materi *Open Broadcaster Software*.

2. Demonstrasi

Untuk memperjelas materi-materi yang disampaikan pada sesi presentasi, masing-masing pemateri, yaitu Bapak Andri Saputra melakukan demonstrasi penggunaan Aplikasi OBS Studio. Pada bagian ini pemateri menampilkan fitur-fitur pada Aplikasi OBS Studio. Demonstrasi dimulai dari melakukan Download File System OBS. Kemudian pengenalan Layar OBS, membuat Scene Baru, menambah source dan melakukan pengaturan Display Capture, Windows Capture, Video Capture Device, serta pengaturan-pengaturan yang lainnya. Setelah proses penambahan source dan pengaturan selesai dilakukan, demonstrasi selanjutnya adalah memulai perekaman video pembelajaran sampai dengan selesai. Pada Demonstrasi Aplikasi Canva Bapak Yuniansyah melakukan demonstrasi dimulai dari membuat akun di Canva, selanjutnya membuat presentasi menggunakan template-template yang telah disediakan oleh Aplikasi. Selain membuat presentasi juga didemonstrasikan membuat video dan kuis menggunakan template yang ada. Terakhir didemokan penggunaan kecerdasan buatan untuk merubah teks menjadi gambar dan lainnya.

3. Praktek

Setelah sesi demonstrasi selesai. Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan sesi praktek yang melibatkan Guru-guru untuk mempraktekkan materi-materi yang telah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Guru-guru pada laptop-nya masing-masing diminta mendownload aplikasi yang diperlukan dan melakukan proses instalasi di Laptop nya masing-masing. Pada sesi praktek ini terdapat beberapa Dosen dan mahasiswa/i yang dilibatkan untuk membantu Guru-guru dalam melakukan praktek baik pada penggunaan Aplikasi OBS maupun untuk Aplikasi Canva.



Gambar 2. Praktek Menggunakan Aplikasi Open Broadcaster Software

4. Pendampingan

Proses pendampilangan selama Satu Bulan dilakukan secara Offline dan Online. Selain melakukan pelatihan, tim Dosen yang melakukan pengabdian juga memberikan Materi pelatihan beserta Tutorial materi lainnya yang dapat digunakan untuk membuat Multimedia Pembelajaran, seperti Magic Slide, Animaker, Powtoon, Kinemaster dan Capcut. Materi yang berbetuk *Digital Versatile Disc* atau *Digital Video Disc* (DVD) yang dibagikan kepada semua peserta Pelatihan. DVD Tutorial yang dibagikan seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Digital Versatile Disc* Tutorial Pembuatan Multimedia Pembelajaran

5. Hasil dan Evaluasi

1. Pelaksanaan dan Kesesuaian Metode

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu (1) persiapan dan asesmen awal, (2) pelatihan dan pendampingan, **serta** (3) evaluasi dan analisis dampak. Strategi ini terbukti efektif dan sesuai untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis OBS Studio dan Canva.

- a. Tahap asesmen awal dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara, yang memberikan gambaran mengenai kebutuhan guru serta mendukung penyusunan materi pelatihan yang lebih tepat sasaran.

- b. Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan dalam bentuk workshop luring sehari penuh dan diikuti dengan bimbingan selama satu bulan untuk memastikan pemahaman dan aplikasi yang berkelanjutan.
 - c. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, melibatkan pre-test, post-test, survei kepuasan, serta diskusi kelompok terfokus (FGD), untuk mengukur efektivitas program dari berbagai sudut pandang.
2. Capaian dan Dampak

Berdasarkan hasil kuesioner dan penilaian tugas praktik, kegiatan ini berhasil mencapai hasil yang signifikan:

- a. Hasil evaluasi terhadap 57 peserta yang mengisi kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelumnya, hanya sekitar 25,48% peserta yang merasa pernah membuat video pembelajaran, namun setelah pelatihan, jumlah ini meningkat drastis menjadi 89,19%, sebagaimana terlihat pada Grafik 3. Selain itu, berdasarkan pertanyaan nomor 7, 97,29% peserta menyatakan bahwa mereka kini telah memahami prosedur pembuatan video menggunakan aplikasi OBS, yang menunjukkan bahwa mereka berhasil menguasai materi pelatihan. Tingkat antusiasme peserta juga cukup tinggi, hal ini terbukti melalui diskusi yang terjadi selama pelatihan, di mana banyak peserta yang menginginkan pelatihan lebih lanjut terkait pembuatan multimedia pembelajaran di masa yang akan datang. Grafik perbandingan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil evaluasi

- b. Kemudian Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan multimedia pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta merasa sangat puas dengan pelatihan yang diadakan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta merasa telah memahami cara pembuatan materi multimedia pembelajaran, tertarik menggunakan aplikasi Canva, dan memperoleh pengetahuan tambahan tentang pembuatan materi pembelajaran. Peserta juga menilai pemateri sangat menguasai materi dengan 83,33% responden memberikan penilaian positif, dan sekitar 77% peserta merasa bahwa materi yang diberikan sesuai dengan harapan serta mudah dipahami. Selain itu, lebih dari 70% peserta menganggap materi pelatihan tersebut bermanfaat dan

relevan dengan kebutuhan mereka. Secara keseluruhan, evaluasi ini menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang tinggi terhadap pelatihan, dengan rata-rata 80,48% responden memberikan penilaian positif mengenai manfaat, kemudahan pemahaman, dan kesesuaian materi yang disampaikan. Grafik ini bisa dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil kuesioner

3. Keunggulan Program
 - a. Perencanaan menyeluruh dan implementasi yang terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi pasca pelatihan.
 - b. Materi pelatihan mengikuti perkembangan teknologi, termasuk pemanfaatan fitur AI dalam Canva dan penggunaan OBS Studio untuk produksi konten digital.
 - c. Kolaborasi antara tim dosen, mahasiswa, dan peserta pelatihan, menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendukung.
 - d. Terdapat hasil nyata (output) berupa media pembelajaran yang dapat langsung digunakan oleh para guru.
4. Tantangan dan Usulan Perbaikan
 - a. Waktu pelatihan yang terbatas (hanya satu hari) bisa menghambat pemahaman mendalam bagi beberapa peserta. Disarankan agar pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi kecil untuk memperkuat hasil pembelajaran.
 - b. Distribusi peserta yang tidak merata antar kelas (OBS vs Canva) dapat berdampak pada kesenjangan pemahaman.
 - c. Evaluasi kualitatif masih terbatas, padahal wawasan dari FGD bisa memperkaya pemahaman terhadap hambatan di lapangan.
 - d. Sebagian data evaluasi belum divisualisasikan, misalnya grafik hasil kuesioner yang disebutkan belum ditampilkan secara lengkap.
5. Peluang untuk Diterapkan di Tempat Lain

Program ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih luas karena topik pelatihan yang bersifat universal, kebutuhan guru yang serupa di berbagai sekolah, dan ketersediaan materi pelatihan yang bisa disebarluaskan dalam bentuk digital.

Beberapa saran untuk keberlanjutan program:

 - a. Pengembangan modul pelatihan berbasis daring (LMS).
 - b. Pembentukan komunitas praktisi guru di bidang multimedia pembelajaran.

- c. Penyelenggaraan pelatihan lanjutan dengan fokus pada pengembangan konten pembelajaran digital yang lebih interaktif.

4. Kesimpulan

Program pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan keberhasilan yang nyata, menurut hasil kuesioner dan evaluasi yang disajikan dalam laporan. Lebih dari 80% peserta merasa telah memahami dan mampu menggunakan aplikasi Canva dan OBS Studio untuk membuat video pembelajaran. Secara khusus, hanya sekitar 25,48% peserta yang membuat video pembelajaran sebelum pelatihan, tetapi angka ini meningkat drastis menjadi 89,19% setelah pelatihan. Selain itu, 97,29% peserta menyatakan telah memahami prosedur pembuatan video pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas ini efektif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan teknologi multimedia. Pelatihan dan pendampingan dapat membuktikan bahwa program ini memiliki kemampuan yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan, meningkatkan tingkat kepuasan peserta, dan berpotensi bisa direplikasikan di institusi pendidikan lain yang mendukung pendekatan pembelajaran digital dan interaktif.

Daftar pustaka

- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Mujianto, G., Wibowo, A. P., Tinus, A., & Setiawan, A. (2025). Meningkatkan Kompetensi Guru melalui Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sumber Pucung. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 943–952. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2293>
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 711–718. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/395>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Qorib, F. (2024). Tantangan dan Peluang Kolaborasi antara Perguruan Tinggi dan Masyarakat dalam Program Pengabdian di Indonesia. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 2(2), 46–57. <https://doi.org/10.61105/jise.v2i2.119>
- Rahmah, W., Ansori, H., & Amalia, R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powerpoint Open Broadcaster Software (OBS) Pada Aritmetika Sosial Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA)*, 2, 66–79. <http://prosiding.senpika.ulm.ac.id/index.php/senpika>
- Rukiyah, Suryani, Y. D., Akbari, Armaini, D., Falinsy, D., & Zahra, Z. A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Metode Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 736–746. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.16938>
- Santoso, M. M., Handajani, S., Miranti, M. G., & Wadagdo, A. K. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis OBS (Open Broadcaster Software) Pada Materi Unggas Untuk Siswa SMK Program Keahlian Tata Boga Pada Fase E. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 898–905.
- Setiono, D., & Hendriyotopo. (2023). Kajian dan Penelitian Canva Sebagai Aplikasi Desain Pilihan Mahasiswa Seni. *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 88–102.
- Suhaedin, E., Oriza, W., Ambiyar, A., & Rizal, F. (2024). Analisis Dampak Program Pelatihan Guru terhadap Kualitas Pengajaran di SMK. *Journal on Education*, 7(1), 3629–3638. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6959>
- Zagoto, H., & Harefa, D. (2023). Analisis peran guru pada proses pembelajaran. *CIVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 85–98.