

PELATIHAN PEMBUATAN VIDIO INTERAKTIF VISUAL DAN VIDIO PEMBELAJARAN BERBASIS FILMORA DALAM RANGKA OPTIMALISASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENUJU KURIKULUM MERDEKA BAGI KELOMPOK KERJA GURU (KKG) GUGUS 1 KRIO PANTING KECAMATAN PAYUNG

Yurdayanti¹, Silvio Juliana Nabela², Yudistira Bagus Pratama³

^{1,2,3}) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
e-mail: yurdayanti@stkipmbb.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar peserta didik pada implementasi kurikulum merdeka. Pengabdian ini penting dilakukan untuk membekali kelompok kerja guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian ini disambut baik oleh para guru, peserta kegiatan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. 100% guru belum pernah menggunakan Filmora dan sejenisnya dalam pembelajaran namun setelah mendapatkan pelatihan 80% guru tertarik membuat media pembelajaran berbasis filmora dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pengetahuan guru setelah mengikuti pelatihan, 99% persen peserta memahami fitur-fitur pada aplikasi Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora. 96% peserta berpendapat bahwa Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora mudah digunakan. 99% peserta tertarik menggunakan Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pelatihan, Pembuatan Vidio Pembelajaran, Kurikulum Merdeka, KKG

Abstract

This community service is motivated by the need for the development of interactive learning media so that it can facilitate students' learning styles in the implementation of the independent curriculum. This community service is important to equip the teacher working group (KKG) of Group 1 Krio Panting, Payung District in developing interactive learning media so that it can support the learning process in the classroom. This community service activity was well received by the teachers, the participants of the activity were very enthusiastic in participating in the activities carried out. 100% of teachers have never used Filmora and the like in learning, but after receiving training, 80% of teachers were interested in making Filmora-based learning media in learning. This is supported by the knowledge of teachers after participating in the training, 99% of participants understand the features of the Microsoft PowerPoint, Google Slides, Canva, Quiziz and Filmora applications. 96% of participants think that Microsoft PowerPoint, Google Slides, Canva, Quiziz and Filmora are easy to use. 99% of participants are interested in using Microsoft PowerPoint, Google Slides, Canva, Quiziz and Filmora in the learning process.

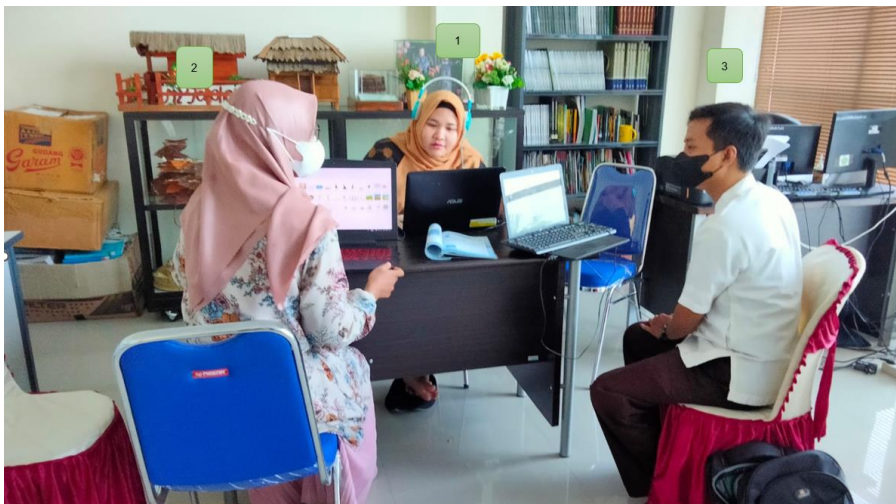
Keywords: Training, Making Learning Videos, Merdeka Curriculum, KKG

PENDAHULUAN

Berita terkini yang dinyatakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) Kurikulum Merdeka telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berpusat pada peserta didik serta disesuaikan dengan karakteristik daerah masing-masing (Kompas.com). Hal ini dapat diselaraskan dengan tujuan pendidikan yang memperoleh atau mencetak siswa berpotensi dan mencerdaskan agar siap menghadapi masa depan dunia. Implementasi kurikulum di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dan penyempurnaan yaitu pada tahun 1947, 1964, 1968, 1973, 1975, 1984, 1994, 1997 (revisi kurikulum 1994), tahun 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), dan kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan), dan pada tahun 2013 pemerintah melalui kementerian pendidikan nasional mengganti kembali menjadi kurikulum 2013 (Kurtilas) dan pada tahun 2018 terjadi revisi menjadi Kurtilas Revisi (Ritonga, 2018).

Kurikulum merdeka hadir dengan kebaharuannya yang berfokus kepada kebebasan siswa dalam berfikir kreatif dan memberikan kebebasan, kesempatan kepada siswa tanpa ada tekanan sehingga bakat dan minat bisa ditunjukkan dan terpenuhi secara alaminya. Dengan adanya paparan dan peluncuran dari Kemendikbud tentang Program Guru Penggerak yang berfokus kepada Kompetensi Guru dan Kepala Sekolah (Patilima, 2022). Guru merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar. Seorang guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik (Daga, 2021).

Kurikulum Merdeka Belajar selaras dengan adanya Pandemi Covid serta perkembangan teknologi yang pesat, salah satunya media pembelajaran visual yang interaktif dan video pembelajaran yang berbasis digital untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas proses belajar mengajar di dalam kelas. Merujuk dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yurdayanti & Nurjanah bahwa potensi permasalahan yang didapat di sekolah melalui wawancara dengan beberapa guru mengungkapkan bahwa peserta didik tidak begitu suka membaca buku paket, LKS, dan PPT yang telah disajikan oleh guru sebagai bahan utama pembelajaran di kelas (Link). Selain itu juga Mitra dalam Pengabdian Masyarakat ini yang dilakukan dengan wawancara kepada pengurus KKG Gugus 1 Krio Panting mengalami kendala belum memiliki kemampuan menggunakan teknologi digital dalam mengimplementasikan pembelajaran di kelas. Guru-guru hanya diberikan pelatihan dari sesama rekan sejawat yang di selenggarakan oleh Tim KKG Gugus 1 Krio Panting. Berdasarkan analisis kebutuhan, mitra menghadapi masalah dalam penguasaan teknologi pembelajaran melalui daring dan penggunaan IT sangat terbatas dalam pembuatan media visual interaktif berbasis daring dan video pembelajaran digital. Sebelumnya hanya menggunakan media cetak yang tersedia di sekolah, harapannya guru bisa memenuhi syarat salah satu keterampilan yang perlu dikuasai adalah pembuatan media interaktif visual dan video pembelajaran yang memerlukan pelatihan yang berfokus pada penggunaan software filmora untuk menciptakan dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik, menarik dan efektif. Tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Ketua Tim KKG Gugus 1 Krio Panting sangat termotivasi dalam mitra pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.



Gambar 1. Koordinasi dan Survei KKG Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung: (1) Ketua Pengusul, (2) Anggota Pengusul, (3) Ketua Tim Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting

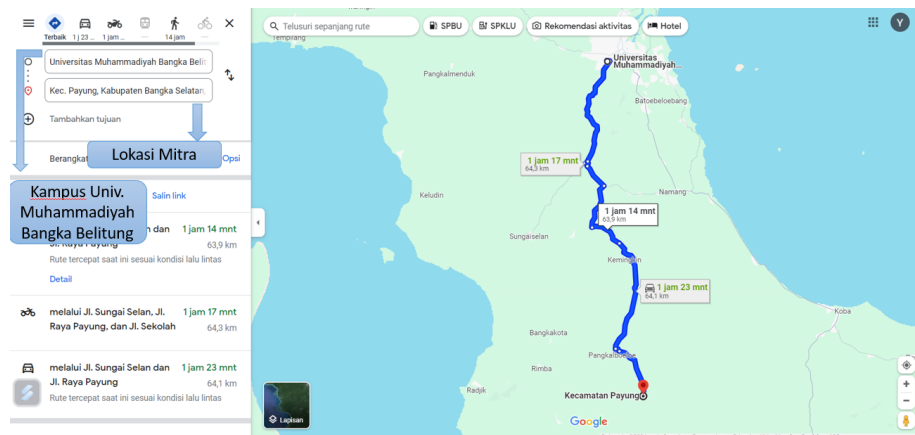
Dengan adanya Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Visual dan Video Pembelajaran Berbasis Filmora dalam Rangka Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Menuju Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung diharapkan dapat memfasilitasi guru-guru khususnya di Gugus 1 Krio Panting mengenai media visual interaktif dan video pembelajaran berbasis filmora. Kegiatan ini juga dirancang untuk meningkatkan kompetensi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting dalam menggunakan software Filmora untuk membuat media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Hasil analisis penelitian sebelumnya yang dilakukan Tenaga Ahli dari Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung (Ketua Pengabdian) dan 1 orang Asisten (Anggota Pengabdian)

serat melibatkan 2 orang Mahasiswa PGSD. Dari hasil analisis penelitian ini merupakan acuan kebijakan dalam mengatasi permasalahan Guru-Guru yang belum bisa membuat media secara digital dan vidio pembelajaran secara digital. Hasil penelitian menunjukkan persentase 87,31% hasil dari uji coba produk kepada siswa dengan katagori sangat layak untuk digunakan di Sekolah Dasar.

Hasil Pengabdian yang dilakukan sebelumnya bahwa keterbatasan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar, media dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru dan usia yang tidak lagi muda menjadi dasar utama dalam pelatihan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan canva sehingga meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangka media ajar yang menarik dan menyenangkan serta mudah di pahami oleh peserta didik (Link). Hasil pengabdian tersebut adalah menjadi acuan untuk berkelanjutan mengembangkan potensi dan kompetensi guru dalam membuat media berbasis digital melalui Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Visual dan Video Pembelajaran Berbasis Filmora dalam Rangka Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Menuju Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi KKG Gugus 1 Krio Panting.

Lokasi mitra berada di Kecamatan Payung Kabupaten Bangka Selatan Jl. Safri rahman Payung, Bnagka Selatan. Jarak tempuh Perguruan Tinggi Pengusul (Universitas Muhamamdiyah Bangka Belitung) dengan lokasi mitra lebih kurang 64,3 km. Google Maps dapat dilihat pada gambar 1.2

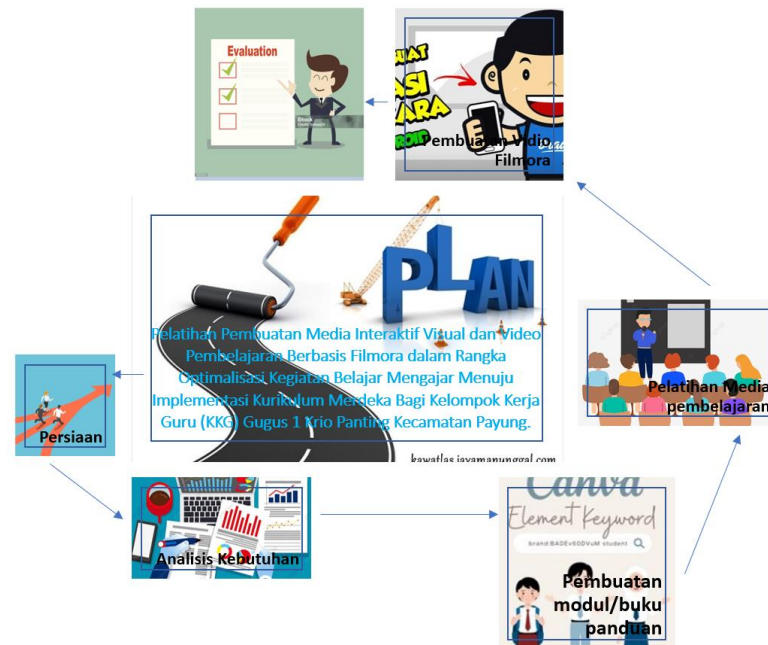


Gambar 2 Google Map Lokasi Pengabdian

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangka media ajar yang menarik dan menyenangkan serta mudah di pahami oleh peserta didik. Selain itu untuk meningkatkan penguasaan dalam berteknologi dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka belajar.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi beberapa tahapan kegiatan yang meliputi; persiapan, analisis kebutuhan, pembuatan modul/buku panduan media vidual interaktif dan vidio pembelajaran berbasis filmora, pelatihan pembuatan media vidual interaktif seperti Microsoft Powerpoint, Google Slide, CANVA, Quizizz, Comic Strip Creator, DesignCap, Pelatihan Pembuatan Vidio Filmora, evaluasi. Metode teknis kegiatan tergambar dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Alur Metode Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Metode tahapan pelaksanaan program pengabdian ini hal pertama yang dilakukan persiapan, kemudian melihat analisis kebutuhan mitra, pembuatan modul/buku panduan langkah-langkah media visual interaktif dan video pembelajaran vilmora, perancangan, pelatihan media visual interaktif, pelatihan pembuatan video berbasis filmora, yang terakhir dilakukan evaluasi kegiatan program pengabdian terhadap mitra. Permasalahan yang ada tersebut kemudian terdapat solusi dengan tahapan berikut:

1. Persiapan meliputi koordinasi dengan mitra mengenai izin pelaksanaan kegiatan program pengabdian masyarakat.
2. Analissi kebutuhan dilakukan dengan menanalisis kebutuhan akan materi pelatihan, video pembelajaran yang menarik bagi siswa, kompetensi dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung terkait penguasaan teknologi dalam satuan pemebelajaran serta berkoordinasi dengan para guru-guruagar menghasilkan suatu gagasan yang menarik dan bisa di selipkan ke dalam media visual interaktorf dan video pembelajaran.
3. Pembuatan modul/buku panduan media visual interaktif meliputi pembuatan modul yang berisi langkah-langkah atau teknik-teknik menjalankan media visual interaktif dan video pembelajaran filmora mulai dari ide gagasan langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi, kami juga melibatkan mahasiswa untuk memeberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi. Pembuatan buku ini bertujuan untuk mengembangka kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan kreatif.
4. Pelatihan media pembelajaran, kegiatan ini diberikan kepada mitra Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung dengan dibekali buku panduan yang telah di berikan dan didampingi oleh narasumber, tim ahli dosen dan mahasiswa. Dalam pelatihan ini tidak hanya diberikan materi saja namun juga langsung di praktikkan pembuatan media visual interaktif yang meliputi: Microsoft Powerpoint, Google Slide, CANVA, Quizizz, Comic Strip Creator, DesignCap.
5. Pelatihan video pembelajaran berbasis filmora terdiri dari pra produksi meliputi ide sesuai dengan materi yang akan di isi serta jabaran materi yang akan di vidiokan, produksi meliputi pengambilan gambar menggunakan kamera HP atau kamera DSLR dan pasca produksi meliputi teknik editing, video, dan pembuatan animasi sederhana menggunakan aplikasi filmora. Setelah dilakukan pembuatan video untuk menjadi acuan pada saat diberikan ke mitra sebagai contoh pada saat pelatihan.
6. Pendampingan dan implementasi dalam pembuatan proyek media interaktif dan video oleh Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung dan video tersebut di unggah di akun youtube masing masing peserta.

7. Evaluasi dan refleksi adalah tahapan akhir dari kegiatan program pengabdian yang berisi tentang evaluasi hasil karya dari tahapan awal hingga akhir sehingga mendapatkan data yang akurat. Guru-guru akan memberikan feedback atau bertestimoni, perbaikan produk sehingga mendapatkan media pembelajaran yang baik, guru juga lebih terampil dalam pembuatan media visual dan vidio pemebleajaran berbasis Filmora.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Visual dan Video Pembelajaran Berbasis Filmora dalam Rangka Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Menuju Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung yang dilaksanakan bersama mitra yaitu KKG Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung yang terdiri dari beberapa sekolah yang terlibat di dalamnya yaitu: SDN 02 Payung, SDN 03 Payung, SDN 04 Payung, dan SDN 12 Payung. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Gedung Pertemuan SDN 02 Payung, Kecamatan Payung dan jumlah peserta yang hadir ada 46 guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung.

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan beberapa tahapan dimulai dari tahapan pertama melakukan identifikasi permasalahan yang ada di mitra, tahap kedua pembuatan modul/buku panduan media visual interaktif, tahap ketiga dan keempat memberikan pelatihan media pembelajaran, tahap kelima memberikan pendampingan dan implementasi, tahap keenam melakukan evaluasi dan refleksi.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada pengurus KKG Gugus 1 Krio Panting yaitu mengalami kendala belum memiliki kemampuan menggunakan teknologi digital dalam mengimplementasikan pembelajaran di kelas. Guru-guru hanya diberikan pelatihan dari sesama rekan sejawat yang di selenggarakan oleh Tim KKG Gugus 1 Krio Panting. Berdasarkan analisis kebutuhan, mitra menghadapi masalah dalam penguasaan teknologi pembelajaran melalui daring dan penggunaan IT sangat terbatas dalam pembuatan media visual interaktif berbasis daring dan vidio pembelajaran digital. Sebelumnya hanya menggunakan media cetak yang tersedia di sekolah, harapannya guru bisa memenuhi syarat salah satu keterampilan yang perlu dikuasai adalah pembuatan media interaktif visual dan vidio pembelajaran yang memerlukan pelatihan yang berfokus pada penggunaan software filmora untuk menciptakan dan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik, menarik dan efektif. Tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Setelah pemetaan kebutuhan sekolah, langkah selanjutnya yaitu membuat modul/buku panduan media visual interaktif yang berguna untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman terkait media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Buku tersebut menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sehingga para guru dapat mempraktekkannya dalam proses pembuatan media pembelajaran. Berikut ini buku yang dikembangkan dalam pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bersama mitra KKG Gugus 1 Krito Panting Kecamatan Payung.



Gambar 4. Buku Panduan Media Visual Interaktif

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan pelatihan pembuatan media interaktif visual dan video pembelajaran berbasis filmora dalam rangka optimalisasi kegiatan belajar mengajar menuju implementasi kurikulum merdeka bagi kelompok kerja guru (KKG) Gugus 1 Krito Panting kecamatan Payung. Pelatihan tersebut dilaksanakan di SDN 2 Payung dan dihadiri oleh pengawas sekolah dan 46 peserta (guru). Adapun rangkaian kegiatan dalam pelatihan tersebut yaitu paparan materi oleh Ibu Yurdayanti berkaitan dengan pengenalan media visual interaktif, microsoft powerpoint dan google slide. Selanjutnya paparan materi oleh Ibu Silvio Juliana Nabela berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis canva dan quiziz. Terakhir pemamparan materi oleh Bapak Yudistira Bagus Pratama terkait pengembangan media pembelajaran berbasis disigncap dan video pembelajaran berbasis filmora. Selanjutnya bapak/ibu guru diajak untuk praktik membuat video pembelajaran berbasis filmor



Gambar 5. Pemberian Materi oleh Narasumber

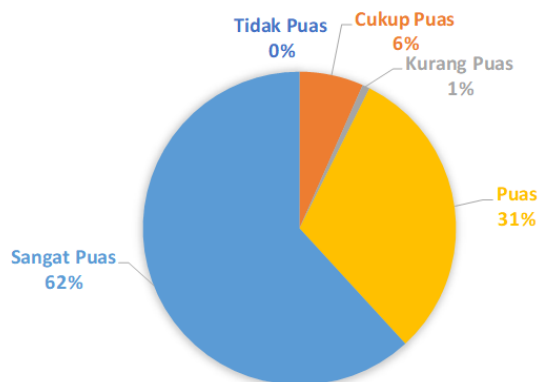
Berdasarkan hasil pretest 57% guru belum memahami jenis-jenis dari media pembelajaran. 62% guru pernah menggunakan aplikasi powerpoint, google slide, canva, dan quiziz dalam pembelajaran. Namun 100% guru belum pernah membuat media pembelajaran interaktif menggunakan fimora dan sejenisnya. 80% guru tertarik dan berencana menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil posttest 99% persen peserta memahami fitur-fitur pada aplikasi Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora. 96% peserta berpendapat bahwa Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora mudah digunakan. 99% peserta tertarik menggunakan Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora dalam proses pembelajaran. 90% peserta sudah mampu dalam membuat media pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora dengan baik. 91% peserta merasa kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. 96% peserta membutuhkan pelatihan agar dapat membuat media dengan baik.

Kepala SDN 2 Payung menyambut baik pelaksanaan PKM, beliau berharap ilmu yang didapatkan dapat diterapkan di satuan pendidikan masing-masing. Beliau juga mengucapkan terimakasih kepada tim PKM DRTM Kemenristekbud Dikti yang telah menyelenggarakan kegiatan tersebut. Ketua Tim KKG Gugus 1 Krito Panting sangat termotivasi dalam mitra pelaksanaan Pengabdian Masyarakat. Sekretaris KKG 1 Gugus 1 Krito Panting mengucapkan terimakasih telah mengajarkan dan memberikan pengalaman baru terkait pengembangan media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran berbasis filmora.

Berdasarkan angket kepuasan peserta terhadap pelatihan yang berlangsung diketahui 62% peserta merasa sangat puas, 31% peserta merasa puas, 6% merasa cukup puas dan 1% peserta merasa kurang puas. Hal tersebut menjadi evaluasi bagi TIM untuk meningkatkan kinerja dan kualitas pelatihan yang akan dilaksanakan pada kegiatan selanjutnya.

PERSENTASE PESERTA TERHADAP KEPUASAN PELATIHAN



Gambar 6. Hasil Angket Kepuasan Peserta Terhadap Pelatihan

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh 46 guru yang berasal dari kelompok kerja guru (KKG) Gugus 1 Krito Panting. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik, peserta kegiatan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. 100% guru belum pernah menggunakan Filmora dan sejenisnya dalam pembelajaran namun setelah mendapatkan pelatihan 80% guru tertarik membuat media pembelajaran berbasis filmora dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pengetahuan guru setelah mengikuti pelatihan, 99% persen peserta memahami fitur-fitur pada aplikasi Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora. 96% peserta berpendapat bahwa Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora mudah digunakan. 99% peserta tertarik menggunakan Microsoft powerpoint, google slides, canva, quiziz dan filmora dalam proses pembelajaran.

SARAN

Diperlukan tindaklanjut atau aktivitas secara berkala untuk memonitoring dan memotivasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Guru juga dapat membuat media pembelajaran secara berkelompok agar dapat digunakan bersama-sama. Hal ini tentunya harus didukung oleh sarana dan prasarana serta kemahiran guru dalam proses pengembangan media pembelajaran agar dapat memfasilitasi gaya belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DRTPM Kemenristekbud Dikti, LPPM Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah memberikan dukungan financial terhadap pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat. Dukungan ini sangat berarti dalam mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Disamping itu juga kami ucapkan terimakasih kepada mitra Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Krio Panting Kecamatan Payung dan peserta yang telah bersedia bekerjasama dalam pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Daga, A. T. (2005). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 7(3),1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Nurjanah., Yurdayanti., Fitri.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Materi Biografi Singkat K.H. Ahmad Dahlan Sebagai Penguatan Nilai Karakter Kemuhammadiyah. *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*. 12(1), 15–37. 10.24269/muaddib.v12i1.4653
- Patilima, S. (2022). Sekolah Penggerak Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 0(0), 228–236.
- Ritonga, M. (2018). Politics and Policy Dynamics of Changing the Education Curriculum in Indonesia until the Reformation Period. *Bina Gogik*. 5(2),1–15.
- Sari, V. N., Utami, F. H., Sartika, D., & Zulfiandri, R. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Proses Belajar Mengajar Pasca Pandemi. 1(2), 63–66.

- Silvio. J. N., Yurdayanti. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva Untuk Guru Sdn 14 Koba Kabupaten Bangka Tengah. *Community Development Journal*. 12(1), 15–37.
- Yurdayanti, Eva Y, Fihara U, Aliyah T, Shahmalia S, Rizan S. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Berbasis Canva untuk Guru di SD Negeri 8 Pemali Kabupaten Bangka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5(3), 301–309. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.2464>
- Yurdayanti, Nuraini, Afriani, Ayu P, Dea A, Dea G, Elisa A, Nia NS, Offie IR, Umi K, Zhien ZO. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA SDN 14 Mendo Barat. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2), 227–235.
- Yurdayanti & Nurjanah. (2023). Pengembangan Majalah Keberagaman Budaya (MAGADA) Berbasis Kearifan Lokal Bangka Belitung Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Pangkalpinang. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2), 192–209