



Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran

¹Fathahillah*, ²Syahrul, ³Abdul Muis Mappalotteng, ⁴Gufran Darma Dirawan,
⁵Ayu Lestari, ⁶Saharuna

^{1,3}Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

⁴Jurusan Pendidikan Teknik Sipil Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

⁵Pendidikan Teknologi Kejuruan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

⁶Jurusan Pendidikan Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Email: fathahillah@unm.ac.id^{1*}, syahrul@unm.ac.id², abdulmuism@gmail.com³, gufrandarma@yahoo.com⁴,
ayulestarii@gmail.com⁵, Saharunaoto@gmail.com⁶

*Corresponding author: fathahillah@unm.ac.id¹

Received : 23 Apr 2023

Accepted : 25 Mei 2023

Published : 31 Mei 2023

ABSTRAK

Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah guru-guru di SMP di Kabupaten Takalar. Permasalahan yang ditemukan adalah guru-guru SMP di Kabupaten Takalar masih terkendala dalam membuat media pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan cara mengajar guru-guru, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Sumber-sumber media interaktif yang sudah ada masih terbatas baik dari segi kesesuaian materi materi maupun selera dan cara mengajar guru. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Metode yang diterapkan pada pelatihan ini adalah metode deskriptif. Tahapan yang dijalankan antara lain ceramah, diskusi dan tanya jawab, latihan, pendampingan, presentasi, serta evaluasi hasil pengembangan bahan pembelajaran. Hasil yang diharapkan pada pelatihan ini adalah para guru dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat bahan pembelajaran yang interaktif dan sesuai kebutuhan dan gaya mengajar.

Kata Kunci: Teknologi, Pembelajaran, Interaktif

ABTRACT

The partner of the Community Partnership Program (PKM) is the teachers in SMP Takalar District. The problem identified is that the junior high school teachers in Takalar District still face challenges in creating interactive learning media that are suitable for their teaching methods. This is due to a lack of technological skills in developing instructional media. The existing sources of interactive media are limited, both in terms of material compatibility and the preferences and teaching styles of the teachers. This training aims to enhance the understanding and skills of the teachers in developing interactive learning materials by utilizing technology. The method applied in this training is the descriptive method. The stages involved include lectures, discussions and Q&A sessions, exercises, mentoring, demonstrations, and evaluation of the developed learning materials. The expected outcome of this training is that the teachers will be able to improve their skills in creating interactive learning media that align with their needs and teaching styles.

Keywords: Technology, Learning, Interactive

This is an open access article under the CC BY-SA license





1. PENDAHULUAN

Pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Fokus utama dari proses komunikasi adalah untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. (Nugraha & Sudiyono, 2018). Dalam menyampaikan pesan guru membutuhkan strategi komunikasi dan media yang tepat agar tujuan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut tersampaikan dengan baik dan memacu minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Di era digital saat ini, teknologi membuka peluang baru bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi dapat dijadikan sebagai alternatif solusi yang inovatif dalam pengembangan bahan pembelajaran yang memungkinkan menjadikan proses belajar lebih menarik minat siswa (Sulistiani et al., 2021).

Penerapan teknologi memungkinkan penggunaan berbagai alat dan *platform* yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang lebih menarik. Beberapa teknologi yang umum digunakan dalam pengembangan bahan pembelajaran mencakup multimedia, animasi, simulasi, permainan edukatif, aplikasi mobile, dan *platform* pembelajaran online. Memanfaatkan teknologi seperti animasi dan simulasi dalam pembelajaran, bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif tanpa mengorbankan tujuan pendidikan yang sebenarnya (Mamase, 2019). Dengan berbagai teknologi yang dapat digunakan, guru dituntut untuk mampu memahami, mengembangkan keterampilan, dan menerapkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan tidak membosankan. Guru juga dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang bahan pembelajaran (Nugraha & Sudiyono, 2018), dan mampu mengembangkan dan menggunakan alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Nurrahmah et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Dinas dan beberapa guru SMP di Kabupaten Takalar, diperoleh data bahwa guru-guru SMP di Kabupaten Takalar masih terkendala dalam membuat media pembelajaran yang interaktif yang sesuai, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran yang masih minim. Selain hal tersebut, sumber-sumber yang menyediakan bahan pembelajaran yang sudah tersedia di beberapa *platform* terbilang cukup kompleks dan rumit untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan oleh guru yang tidak memiliki dasar pengetahuan tentang *platform* tersebut. Permasalahan lainnya yang ditemukan adalah, guru-guru juga menyatakan kesulitan untuk belajar secara mandiri terkait perkembangan dan penerapan teknologi dalam pendidikan, terutama bagi guru-guru yang sudah berumur dan membutuhkan bimbingan secara bertahap dalam mempelajari *platform* pembelajaran tersebut.

Berangkat dari hasil wawancara tersebut, pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan bahan pembelajaran bagi guru-guru di SMP Kabupaten Takalar sebagai salah satu bentuk implementasi dari Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang dialami oleh guru SMP Kabupaten Takalar dan menjadi kegiatan yang mampu memberikan manfaat yang baik dan peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, serta menjadi salah satu kegiatan yang membantu pemerintah memaksimalkan penerapan teknologi dalam bidang pendidikan.

Luaran dari kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini adalah meningkatnya keterampilan dan kemampuan guru dalam membuat bahan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Luaran lain yang diharapkan adalah guru-guru dapat mengetahui berbagai *platform* yang menyediakan alat bantu mengajar yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan guru.

2. METODE PELAKSANAAN

Fokus utama kegiatan pengabdian ini adalah memperkenalkan dan melatih guru-guru untuk menggunakan *platform* teknologi dalam pembuatan bahan pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai rangkaian dari kegiatan pelatihan ini diawali dengan, (1) wawancara dengan kepala dinas dan beberapa guru SMP Kabupaten Takalar, kegiatan wawancara ini dilaksanakan di kantor dinas Kabupaten Takalar dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh guru-guru, (2) sosialisasi rencana pelatihan pemanfaatan teknologi yang akan dilaksanakan serta diskusi dan konsultasi terkait jadwal pelaksanaan pelatihan. (3) pihak pengabdian melaksanakan kegiatan pelatihan bagi guru-guru SMP Kabupaten Takalar terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, pelatihan diawali dengan pengantar teknologi dan penerapannya dalam pembelajaran, pelatihan *platform* teknologi dalam pembelajaran, kemudian pada sesi selanjutnya masing-masing guru diberikan tugas untuk mencoba membuat bahan pembelajaran dan didampingi oleh pihak pengabdian jika sewaktu-waktu guru mengalami kesulitan dalam pembuatan bahan pembelajaran, kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi presentasi hasil pembuatan bahan pembelajaran oleh guru. Tahapan akhir (4) dari kegiatan pelatihan adalah membagikan angket untuk mengetahui respon guru-guru terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

Berdasarkan tahapan-tahapan pelaksanaan pelatihan tersebut, maka metode pendekatan yang dilakukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah (1) Ceramah, (2) Diskusi, (3) Praktik, dan (4) Evaluasi hasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Hotel Ibis Makassar pada bulan April 2023. Sebanyak 103 guru SMP di Kabupaten Takalar dilibatkan dalam kegiatan pelatihan. Dalam pelaksanaan pelatihan sebagai rangkaian dari program pengabdian ini, guru-guru dilatih dan didampingi untuk membuat bahan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Adapun materi yang dibawa oleh tim pengabdian antara lain pengantar perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, jenis-jenis *platform* yang bisa digunakan dalam mengembangkan bahan pembelajaran seperti Canva, Kahoot!, WordWall, Quizziz, dan Power Point, pemilihan *platform* ini berdasarkan fitur dan fungsinya yang mumpuni, mudah ditemukan dan diakses, dan memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai (Harahap et al., 2022). tim pengabdian memperkenalkan beberapa *platform* ini dengan tujuan agar guru bisa memilih sendiri nantinya *platform* yang ingin digunakan sesuai dengan kebutuhan mengajar, kesesuaian materi, dan kemampuan guru dalam menggunakannya. Sebelum tim pengabdian memberikan pelatihan, terlebih dahulu dilakukan diskusi dengan guru-guru terkait sejauh mana pemahaman guru pemanfaatan *platform* teknologi dalam membuat bahan pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi, didapatkan data bahwa guru-guru lebih sering menggunakan aplikasi power point untuk pemaparan materi di dalam kelas, sedangkan untuk media pembelajaran yang interaktif lainnya masih terhitung baru dan hanya digunakan oleh beberapa guru saja. Berangkat dari hasil tersebut, tim pengabdian memutuskan untuk memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih *platform* apa saja dari yang dipaparkan oleh tim pengabdian yang ingin dipelajari lebih dalam, para guru akan diberikan pendampingan dalam mempelajari *platform* tersebut.

3.1 Inisiasi Awal Kegiatan

Persiapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diawali dengan tim pengabdian melakukan kunjungan ke Kantor Dinas Kabupaten Takalar dan melakukan diskusi Bersama Kepala Dinas beserta beberapa guru dan kepala sekolah di Kabupaten Takalar, tim pengabdian melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah yang hadir untuk mengetahui kondisi penerapan teknologi dalam pembelajaran saat ini di Kabupaten Takalar. Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan rencana agenda pelatihan yang akan dilakukan oleh tim pengabdian kepada kepala dinas dan guru-guru.



Gambar 1.1 Wawancara dan sosialisasi rencana pelaksanaan pelatihan

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi Bersama guru-guru, tim pengabdian menemukan beberapa masalah yang dialami oleh guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil diskusi tersebut kemudian disampaikan secara mendetail kepada kepala dinas Kabupaten Takalar sekaligus konsultasi mengenai izin pelaksanaan kegiatan pengabdian, serta waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan.



Gambar 1. 2 Diskusi dengan Kepala Dinas mengenai tindak lanjut rencana kegiatan pelatihan

3.2 Persiapan Kegiatan Pelatihan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian mulai menyusun jadwal kegiatan pelatihan sesuai dengan hasil diskusi bersama kepala dinas Kabupaten Takalar dan guru-guru di Kabupaten Takalar. Pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dilaksanakan dengan rincian kegiatan dijabarkan pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

No	Kegiatan	Keterangan
1	Pemberian Materi Kurikulum Pendidikan Indonesia	Tim Pengabdian
2	Pengantar Teknologi dalam Bidang Teknologi	Tim Pengabdian
3	Pengenalan Teknologi Informasi dalam pembelajaran	Tim Pengabdian
4	Pelatihan Desain Pembelajaran menggunakan teknologi Informasi	Tim Pengabdian
5	Evaluasi	Tim Pengabdian

3.3 Pemberian Materi secara Umum

Berdasarkan rancangan kegiatan sesuai dengan jadwal kegiatan pada tabel 1.1, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 10 April 2023 secara luring di Hotel Ibis Makassar dengan jumlah peserta pelatihan adalah 103 peserta yang merupakan guru-guru dari berbagai mata pelajaran dari Kabupaten. Kegiatan dimulai dengan registrasi peserta oleh panitia, kemudian dilanjutkan dengan pembukaan kegiatan yang dihadiri oleh kepala Dinas Kabupaten Takalar dan juga Sekretaris Daerah Kabupaten Takalar.



Gambar 1. 3 Pembukaan kegiatan pelatihan

Setelah kegiatan pembukaan selesai, tim pengabdian mulai memaparkan materi pelatihan kepada guru-guru, materi awal yang dipaparkan antara lain (1) kurikulum dan pendidikan di Indonesia, (2) pengantar teknologi dalam bidang pendidikan, dan (2) implementasi *platform* teknologi dalam pembelajaran.



Gambar 1. 4 penyampaian materi oleh tim pengabdian

Disela-sela penyampaian materi, tim pengabdian juga memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk diskusi dan sharing pendapat maupun pengalaman dalam mengembangkan bahan pembelajaran selama ini.



Gambar 1. 5 Sesi Diskusi dan tanya jawab dengan peserta

3.4 Praktik Pembuatan Bahan Pembelajaran

Setelah kegiatan pemaparan materi umum selesai dilaksanakan, selanjutnya para peserta diarahkan untuk masuk ke kelas masing-masing sesuai dengan yang sudah dibagi oleh panitia, tujuan pembagian peserta ini adalah agar materi yang disampaikan lebih mudah untuk dipraktikkan dan didampingi langsung oleh tim pengabdian, mengingat bahwa jumlah peserta pelatihan lebih dari jumlah normal dalam satu kelas pembelajaran yaitu target per kelas 20 peserta, maka tim pengabdian membagi peserta dalam 5 kelas, dimana setiap kelas akan diisi oleh 1 pemateri dan 1 pendamping pemateri. Kegiatan yang dilaksanakan dalam setiap kelas adalah sosialisasi pengenalan dan praktik penggunaan *platform* teknologi yaitu Canva, Kahoot!, WordWall, Quizziz, dan Power Point. Selanjutnya setelah materi mengenai *platform* tersebut sudah selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab Bersama guru-guru dan dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan bahan ajar maupun bahan evaluasi hasil belajar menggunakan *platform* yang telah diperkenalkan sebelumnya. Dalam praktik pembuatan bahan pembelajaran ini, guru-guru diberikan kebebasan oleh tim pengabdian untuk memilih salah satu *platform* yang dianggap mudah dipahami dan sesuai kebutuhan mengajar oleh guru, kemudian akan didampingi oleh tim pengabdian selama membuat bahan pembelajaran menggunakan *platform* teknologi yang telah dipilih. Gambar 1.5 adalah salah satu kondisi pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di kelas yang sudah dibagi.



Gambar 1. 6 Situasi Pelatihan di kelas

Dalam proses pelatihan di dalam kelas, tim pengabdian juga memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menyampaikan pertanyaan maupun berbagi pengalaman terkait penggunaan teknologi dalam membuat bahan pembelajaran. Peserta kegiatan sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan, hal ini dapat dilihat dari keaktifan guru-guru dalam berdiskusi dan bertanya kepada tim pengabdian tentang materi yang dibawakan, serta semangat guru-guru dalam mengikuti pelatihan menggunakan *platform* yang telah dipilih, selama kegiatan pelatihan

platform dilakukan, beberapa perangkat guru terhambat secara teknis, seperti jaringan yang tidak bisa terkoneksi pada laptop, platform yang tidak bisa dijalankan di perangkat guru dan kendala teknis lain seperti perangkat laptop yang bermasalah, akan tetapi kendala yang dialami tersebut segera di atasi berkat Kerjasama antara tim pengabdian dan guru-guru yang sigap dalam membantu sesama teman sejawat.

3.5 Presentasi hasil dan Evaluasi

Akhir dari kegiatan pelatihan ini yakni pemberian tugas mandiri yaitu membuat bahan pembelajaran berupa materi ajar maupun media evaluasi siswa menggunakan *platform* yang telah dipelajari, dimana nantinya, hasil pembuatan bahan pembelajaran tersebut kemudian di presentasikan di depan tim pengabdian dan teman sejawat. Hasil belajar mandiri guru-guru mengenai platform teknologi memberikan perubahan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari materi ajar maupun materi evaluasi yang dipresentasikan oleh guru-guru dapat dinyatakan jelas, tepat materi, dan menarik.



Gambar 1. 7 presentasi hasil pembuatan bahan ajar menggunakan *platform* Quizizz oleh salah satu guru peserta pelatihan

Pada akhir sesi presentasi, narasumber menyampaikan beberapa tips dan trik menyusun media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan sumber-sumber yang bermutu, selain itu, tim pengabdian juga membagikan beberapa link yang dapat menjadi bahan rujukan apabila kedepannya guru-guru ingin mempelajari *platform* lain untuk mengembangkan bahan pembelajaran. Dikesempatan ini juga, guru-guru menyampaikan ucapan terima kasih kepada tim pengabdian atas materi yang dibawakan, kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dianggap sebagai kegiatan yang sangat bermanfaat oleh guru-guru. Para guru merasa sangat terbantu dengan mengetahui beberapa platform teknologi yang mampu menunjang pembelajaran yang sesuai dengan model belajar guru namun tetap interaktif dan tidak membosankan.

Dari hasil yang didapatkan pada akhir kegiatan pelatihan, diharapkan menjadi salah satu kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang mampu membantu para pendidik untuk membuat dan mengembangkan bahan pembelajaran, serta mampu menjadi solusi alternatif yang tepat untuk memenuhi tuntutan seorang guru yaitu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang bahan pembelajaran, dan mampu mengembangkan dan menggunakan alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi menjadi aspek yang memiliki peran penting dalam mengembangkan pendidikan dan, sehingga dibutuhkan sebuah kegiatan yang dapat memfasilitasi guru-guru untuk terus belajar dan memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari kegiatan pelatihan ini antara lain adalah (1) pelatihan ini menjadi alternatif solusi bagi guru untuk mendapatkan pengetahuan tambahan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. (2) Pelatihan ini menjadi saran belajar guru untuk mampu membuat bahan pembelajaran menggunakan *platform* teknologi. (3) Guru-guru melalui pelatihan ini mampu mengembangkan bahan ajar dan bahan evaluasi menggunakan platform teknologi sesuai dengan kebutuhan mengajarnya.



Adapun saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di masa yang akan datang antara lain yaitu : (1) Durasi waktu yang digunakan untuk pelatihan lebih di perbanyak, mengingat guru-guru butuh mempelajari dengan teliti dan terstruktur setiap bagian platform yang akan digunakan, (2) kegiatan pelatihan membutuhkan kerjasama dengan pihak dinas pendidikan untuk mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana terutama perangkat yang digunakan oleh guru-guru kedepannya tidak terhambat oleh kendala teknis seperti laptop yang bermasalah, serta (3) kegiatan-kegiatan pengabdian seperti pemanfaatan teknologi diharapkan terus dilaksanakan secara rutin dan menyeluruh ke setiap daerah yang membutuhkan pelatihan dalam rangka membantu pemerintah dalam meningkatkan kreatifitas dan keterampilan teknologi guru-guru Indonesia.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang dalam kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini. Terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Takalar yang telah membuka kesempatan seluas-luasnya untuk tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan pelatihan. Ucapan terima kasih juga kepada seluruh tim support yang membantu melaksanakan kegiatan pelatihan dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penulisan jurnal ini. Khusus ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan izin dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan, akhir kata, besar harapan kami agar artikel ini dapat memberi manfaat dan inspirasi bagi pembaca yang tertarik mengembangkan teknologi dalam pembelajaran, maupun pelatihan penerapan teknologi dalam menunjang pembelajaran.

REFERENSI

- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 8(2), 539–544.
- Mamase, R. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88–94.
- Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182–187.
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166.