

pak koko hermanto

by Puput Alkindi

Submission date: 20-May-2023 07:01PM (UTC+0900)

Submission ID: 2075806762

File name: cek_plagiat.docx (1.04M)

Word count: 2846

Character count: 18903

PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGUNAKAN CANVA UNTUK GURU SDN KOKARPIT DAN SDN LEKONG

Abstrak

Dalam melaksanakan kegiatan pengajaran, seorang pendidik dituntut agar dapat membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan pendidik sendiri merasa nyaman dalam menjalankan pengajaran guna mewujudkan tujuan pembelajaran dengan baik. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya adalah media pembelajaran Audio-visual seperti video pembelajaran. Banyak aplikasi/software/web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran salah satunya adalah Canva yang dapat diakses oleh guru menggunakan email belajar.id sehingga semua fitur dapat diakses secara gratis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SDN Kokarpit dan SDN Lekong guru masih kesulitan membuat video pembelajaran dan belum mengenal Canva. Oleh karena itu, adanya permintaan kerjasama antara Fakultas Rekayasa Sistem Universitas Teknologi Sumbawa dengan kedua SDN tersebut dalam program pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan Canva. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 18 guru dari SDN Kokarpit dan SDN Lekong dan terdiri dari 7 dosen pendamping. Pendampingan dalam pembuatan video media pembelajaran menggunakan pendekatan ceramah, demonstrasi serta adanya latihan yang disertai tanya jawab. Kegiatan pendampingan dievaluasi menggunakan model evaluasi Kirkpatrick dengan indikator reaction, learning, behaviour dan result, hasil evaluasi menunjukkan skor 89,71% yang menunjukkan peserta sangat puas dengan kegiatan pelatihan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Audio-visual, Video Pembelajaran, Canva, Kirkpatrick.

Abstract

In carrying out teaching activities, an educator is required to be able to create learning media that is able to increase students' understanding and educators themselves feel comfortable in carrying out teaching in order to realize learning objectives properly. There are several types of learning media that can be applied, one of which is Audio-visual learning media such as learning videos. There are many applications/software/web that can be used to make learning videos, one of which is Canva which can be accessed by teachers using the learn.id email so that all features can be accessed free of charge. Based on the results of observations made at SDN Kokarpit and SDN Lekong, teachers still have difficulty making learning videos and are not familiar with Canva. Therefore, there is a request for collaboration between the Faculty of Systems Engineering, Sumbawa University of Technology and the two SDNs in a community service program in the form of assistance in making learning videos using Canva. Participants in this activity were attended by 18 teachers from SDN Kokarpit and SDN Lekong and consisted of 7 accompanying lecturers. Assistance in making learning media videos using lecture methods, demonstrations and exercises accompanied by questions and answers. Mentoring activities are evaluated using the Kirkpatrick evaluation model with indicators of reaction, learning, behavior and result, the evaluation results show a score of 89.71% which shows the participants are very satisfied with the training activities.

Keywords: Learning Media, Audio-visual, Learning Videos, Canva, Kirkpatrick

PENDAHULUAN

Kondisi perkembangan pendidikan di Indonesia dewasa ini belum dapat dikatakan berjalan secara optimal. Kurang optimalnya pendidikan di Indonesia dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang tidak merata, fasilitas pendidikan yang belum merata dan kesadaran masyarakat akan pendidikan masih kurang (Salahudin et al., 2018). Saat ini pemerintah sedang berusaha mendorong sektor pendidikan menuju ke kualitas yang lebih baik agar kualitas pendidikan di Indonesia dapat dikatakan setara dengan kualitas pendidikan di negara-negara maju lainnya (Alifah, 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa program pemerintah yaitu program wajib belajar selama 12 tahun, program sekolah gratis dengan adanya dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), kartu Indonesia Pintar, serta dilakukan pergantian dan pengembangan kurikulum yang dilakukan di setiap periode.

Kurikulum yang saat ini diterapkan pada sistem pendidikan Indonesia adalah kurikulum merdeka, yaitu memberikan keleluasan kepada pendidik untuk dapat menciptakan sistem pembelajaran berkualitas

yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan atmosfer belajar peserta didik (Khoirurrijal et al., 2022). Sebelum menggunakan kurikulum tersebut sistem pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Perubahan sistem pendidikan lewat kebijakan merdeka belajar sebagai salah satu langkah untuk menciptakan sumber daya manusia unggul berkualitas (Windayani & Putra, 2022). Seorang pelajar harus memiliki 16 keahlian di abad ke-21, dimana 16 keahlian ini dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu literasi, kompetensi, dan kualitas karakter. Hal tersebut berdasarkan *World Economic Forum*. (Firdaus et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2023) dalam menganalisis kendala-kendala penerapan kurikulum merdeka di SDN, yaitu sebagian besar guru belum difasilitasi dengan pelatihan Kurikulum merdeka, guru kesulitan memperoleh preseden penggunaan pembelajaran mandiri serta kurang memadainya keahlian guru dalam mempraktekkan pembelajaran mandiri. Berdasarkan hasil observasi, kendala yang sama ditemukan juga di SDN Kokarpit dan SDN Lekong Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan kendala-kendala tersebut, saat ini kedua SDN tersebut belum sepenuhnya menerapkan Kurikulum Merdeka atau masih dalam tahapan kurikulum transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Salah satu indikator dapat terlaksananya kegiatan program kurikulum merdeka adalah kesiapan dari guru dalam menerapkannya (Ihsan, 2022). Salah satunya adalah kesiapan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang mampu diaplikasikan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Pengaplikasian media pembelajaran yang cocok di dalam proses belajar-mengajar dapat membantu untuk membangkitkan minat serta antusias siswa, dapat meningkatkan memotivasi siswa dan dapat merangsang kegiatan belajar siswa, dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap kegiatan pembelajaran siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran yang cocok pada penerapan kurikulum merdeka adalah media pembelajaran yang dapat menopang kesuksesan penerapan kurikulum merdeka di sekolah. Media pembelajaran kurikulum merdeka dapat berupa media visual, media papan atau buku, media audio atau lagu, media alat peraga, permainan, peta dan globe, media fotografi, film animasi dan media audio-visual (Hasan, 2021).

Teknologi informasi berkembang sangat pesat pada saat ini, sehingga dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan yang mendapatkan dampak sangat signifikan dengan perkembangan teknologi (Husaini, 2014). Salah satu pemanfaatan teknologi informasi untuk kemajuan dunia pendidikan adalah pengembangan bahan ajar media pembelajaran jenis audio-visual. Penerapan media pembelajaran jenis ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Saat ini banyak tersedia aplikasi, *software*, dan web yang dapat diakses secara online atau offline yang dapat digunakan secara optimal oleh guru dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik sebagai media pembelajaran audio-visual. Oleh karena itu, banyak sekolah yang menerapkan video pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sebagai media pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) terhadap guru-guru pengajar di SDN Kokarpit dan SDN Lekong menunjukkan masih banyak guru yang belum memahami cara pembuatan video pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan dari program PKM ini adalah melakukan pendampingan pembuatan video sebagai media pembelajaran untuk guru-guru di kedua SDN tersebut dengan menggunakan Canva (Faridah Hayati, 2020). Dimana saat ini guru-guru memiliki akun email belajar.id dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Salah satu manfaat dengan adanya akun email tersebut adalah dapat menggunakan semua fitur pada web Canva dalam membuat video pembelajaran secara gratis. Sehingga dengan mahirnya guru-guru SDN Kokarpit dan SDN Lekong dalam membuat video sebagai media pembelajaran yang menarik yang dapat mempermudah peserta didiknya dalam memahami materi pelajaran dan dapat memantapkan kesiapan guru-guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka sepenuhnya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran berupa pembuatan video pembelajaran dalam rangka meningkatkan kompetensi profesional ditujukan kepada guru-guru SDN Kokarpit dan SDN Lekong di kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. Kegiatan PKM ini diikuti sebanyak 20 guru dari SDN Kokarpit dan SDN Lekong. Sedangkan narasumber dan instruktur dari kegiatan ini terdiri dari 7 dosen Universitas Teknologi Sumbawa yang memiliki keterampilan dan keahlian dalam membuat video sebagai media pembelajaran yang menarik.

Guna menyelesaikan persoalan yang telah dirumuskan maka dalam program kegiatan PKM ini digunakan pendekatan metode *Participatory Action Research* (PAR) yaitu terdiri dari tahapan Perencanaan, Tahapan tindakan, Tahapan pengamatan dan Tahapan refleksi (Astiawati et al., 2022). Adapun tahapan-tahapan tersebut dalam pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana PKM pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi dilakukan di SDN Kokarpit dan SDN Lekong, berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan persoalan dari hasil diskusi dengan kepala sekolah yaitu masih kurangnya keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, dikeluarkan surat tugas oleh dekan Fakultas Rekayasa Sistem Universitas Teknologi Sumbawa ke beberapa dosen dalam penyelenggaraan PKM tentang pelatihan pembuatan video pembelajaran.
- b. Disepakati pelatihan dan bimbingan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva dapat diakses di <https://www.canva.com/> dan dilaksanakan pada tanggal Mey 2023 di SDN Kokarpit
- c. Menyusun materi presentasi pelatihan tentang tutorial pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva.

2. Tindakan

Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Persentase materi tentang tutorial pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva
- b. Praktik dan pendampingan secara langsung kepada peserta tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilakukan analisis evaluasi tingkat kesuksesan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva dengan cara menyebarkan kuesioner (Tabel 2) kepada peserta pelatihan. Landasan pembuatan kuesioner berdasarkan turunan dari indikator-indikator model evaluasi Kirkpatrick dalam mengevaluasi kegiatan pelatihan yaitu *reaction, learning, behaviour* dan *result* (Ritonga et al., 2019) (Yusnarita, 2020). Tanggapan peserta terhadap indikator tingkat kepuasan pelatihan dibagi menjadi empat yaitu:

- 1 : tidak setuju
- 2 : kurang setuju
- 3 : setuju
- 4 : sangat setuju

Data kuesioner diolah menggunakan uji skor rata-rata indeks persen dengan persamaan sebagai berikut (SP & Istiyati, 2017).

$$\text{Rata - rata indeks \%} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}} \times 100 \quad (1)$$

Dan hasil evaluasi kegiatan pelatihan dikelompokkan menjadi lima kriteria kategori disajikan pada Tabel 1 (Fransisca et al., 2021).

Tabel 1. Interpretasi Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Skor (%)	Kategori	Keterangan
81,26 - 100	Sangat puas	Berhasil
62,51 - 81,25	Memuaskan	Berhasil
43,76 - 62,50	Tidak puas	Tidak Berhasil
25,00 - 43,75	Sangat tidak puas	Tidak Berhasil

4. Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan analisis faktor-faktor kendala dan keunggulan yang ditemukan saat kegiatan pelatihan saat pembuatan video sebagai media pembelajaran menggunakan Canva.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva untuk guru SDN Kokarpit dan SDN Lekong dilakukan dengan dengan pendekatan metode PAR yaitu terdiri dari empat tahapan (Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi). Hasil setiap tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Observasi awal dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan PKM bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan guru-guru SDN Kokarpit dan SDN Lekong dalam pembuatan media pembelajaran audio-visual khususnya video pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa 16 guru dari kedua SDN belum pernah menggunakan Canva berbasis web dalam membuat video pembelajaran dan guru-guru di kedua SDN tersebut selama ini hanya memanfaatkan PPT dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada muridnya. Dimana guru-guru di kedua SDN tersebut telah memiliki akun email belajar.id dan belum sepenuhnya dimanfaatkan penggunaan fasilitas yang diberikan oleh kementerian pendidikan secara optimal oleh setiap guru jika memiliki akun email tersebut. Salah satu contohnya dapat mengakses fitur-fitur video pembelajaran yang menarik secara gratis jika guru log in menggunakan akun email tersebut.

Selanjutnya melakukan diskusi dengan kedua kepala sekolah SDN tersebut terhadap persoalan yang ditemukan dari hasil observasi. Masing-masing kepala sekolah menyambut dengan baik akan diselenggarakannya kegiatan ini. Disepakati kegiatan pelatihan dilaksanakan di SDN Kokarpit pesertanya adalah guru-guru dari SDN Kokarpit dan SDN Lekong, setiap peserta diwajibkan membawa laptop. Selain itu, kegiatan ini juga disambut dengan baik oleh Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Alas Barat serta tim pengawas SDN Kokarpit dan SDN Lekong.

Selanjutnya tim pendamping PKM membuat materi presentasi yang akan dipaparkan pada kegiatan pendampingan. Materi presentasi terdiri dari menyediakan satu video pembelajaran yang menarik yang dibuat menggunakan Canva, dijadikan sebagai contoh video pembelajaran untuk menarik minat peserta. Materi selanjutnya adalah tutorial pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva dijelaskan sedetail mungkin dengan melakukan screenshot setiap langkah-langkahnya agar peserta mudah memahami.

2. Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva menjadi 3 sesi kegiatan. Pada Sesi pertama adalah sambutan berisi motivasi dan ucapan terimakasih kepada peserta tim pelaksana dan peserta kegiatan pelatihan dari Koordinator Wilayah, perwakilan tim pengawas, kepala

sekolah dan dekan Fakultas Rekayasa Sistem Universitas Teknologi Sumbawa, dokumen sambutan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sambutan-sambutan Awal Kegiatan pelatihan

Kegiatan selanjutnya adalah salah satu tim pelaksana kegiatan pelatihan mempresentasikan langkah-langkah pembuatan video sebagai media pembelajaran dengan Canva (Gambar 2) dengan tahapan: peserta *log in* menggunakan email belajar.id, memilih salah satu template PPT yang menarik, mengisi secara ringkas satu topik materi pembelajaran pada PPT sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, selanjutnya dilakukan perekaman penjelasan oleh guru berdasarkan materi PPT. Dimana tampilan visual penjelasan oleh guru muncul pada pojok video pembelajaran terakhir disisipkan music instrument sebagai musik backsound video kemudian video disimpan.

Kegiatan terakhir adalah praktik secara langsung oleh guru-guru peserta kegiatan pelatihan dalam pembuatan video sebagai media pembelajaran menggunakan Canva. Pada kegiatan ini semua tim pelaksana pelatihan melakukan pendekatan bimbingan secara mandiri (Gambar 3) dengan tujuan agar guru-guru peserta pelatihan dapat dengan mudah berkonsultasi tentang kendala-kendala yang dialami dalam membuat membuat video pembelajaran. Selanjutnya setelah kegiatan tersebut selesai, peserta diarahkan untuk mengisi 10 pertanyaan kuesioner untuk mengetahui secara terukur tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan.



Gambar 2. Pemateri mempresentasikan tutorial video pembelajaran



Gambar 3. Pendampingan Secara Mandiri Oleh Tim Pelaksana Pelatihan

3. Pengamatan

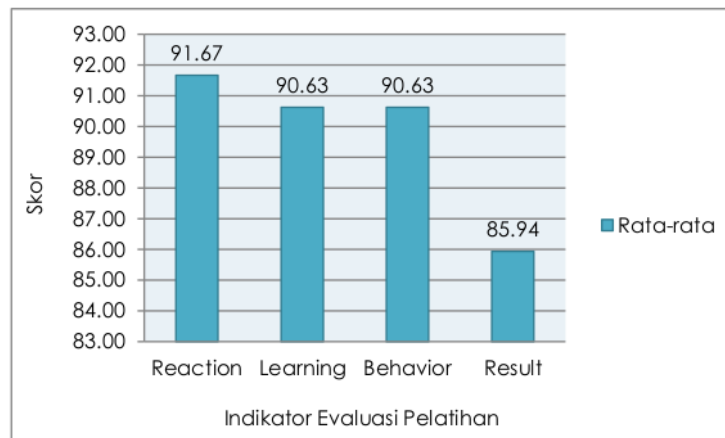
Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah menganalisis tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva berdasarkan data kuesioner yang diisi oleh guru-guru peserta pelatihan setelah kegiatan pelatihan selesai. Adapun hasil pengolahan data kuesioner dengan menggunakan persamaan (1) ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Pengolahan Data Kuesioner

Indikator	No.	Pertanyaan	Tanggapan Peserta				Rata-rata (%)
			1	2	3	4	
A. Reaction	A.1	Saya dapat menerima, merespon pelatihan pembuatan video sebagai media pembelajaran dengan baik	0	0	7	9	89,06
	A.2	Teknik Penyampaian penjelasan pembuatan video sebagai media pembelajaran oleh narasumber cukup baik	0	0	5	11	92,19
	A.3	Kegiatan Pelatihan dan pendampingan pembuatan video sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat membantu dan sesuai dengan kebutuhan guru	0	0	4	12	93,75
	Rata-rata						91,67
B. Learning	B.1	Saya dapat memahami ide, konsep, teori dengan cukup baik tentang pembuatan video pembelajaran yang disampaikan	0	0	8	8	87,50
	B.2	Setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran saya mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang baru	0	0	4	12	93,75
	Rata-rata						90,63
C. Behavior	C.1	Program pengabdian pembuatan video pembelajaran dapat menginspirasi saya	0	0	5	11	92,19
	C.2	Saya dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan dalam membuat video pembelajaran	0	0	7	9	89,06

Indikator	No.	Pertanyaan	Tanggapan Peserta				Rata-rata (%)
			1	2	3	4	
		Rata-rata					90,63
D. Result	D.1	Hasil video pembelajaran sesuai dengan ekspektasi saya dari sisi kesederhanaan, substansi isi, dan animasi	0	0	8	8	87,50
	D.2	Hasil video pembelajaran yang nantinya dibuat akan diupload di Youtube sehingga dapat mempermudah siswa mengakses materi	0	0	10	6	84,38
		Rata-rata					85,94
Rata-Rata Evaluasi Kegiatan Pelatihan							89,71

Berdasarkan analisis data kuesioner yang ditunjukkan pada Tabel 2 maka tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva setiap indikator evaluasi dapat dirangkum ke dalam grafik yang disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tingkat skor rata-rata setiap indikator

Berdasarkan hasil pengolahan data nilai rata-rata setiap indikator yaitu *reaction*, *learning*, *behaviour* dan *result* begitu juga dengan akumulasi rata-rata dari keempat indikator berada pada pada klaster 81,26 - 100,00 (berdasarkan Tabel 1) yang berarti tanggapan responden tentang kegiatan pendampingan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva sangat memuaskan dan dapat dikatakan kegiatan ini telah berhasil dilaksanakan. Adapun hasil pembuatan video pembelajaran salah satu peserta pelatihan dapat diakses di: https://drive.google.com/file/d/19QNK-Lo6TB-Dvy9_X1iByY96L328zKWt/view?usp=sharing dan pada Gambar 5 disajikan *print screen* tampilan awal video.



Gambar 5. Hasil pembuatan video pembelajaran oleh pak M. Topan, S.Pd

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini akan dianalisis beberapa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat yang menjadi temuan tim pelaksana selama pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva yang dihadiri oleh guru-guru dari SDN kokarpit dan SDN Lekong. Adapun hambatan-hambatan yang terjadi selama pelatihan adalah (1) Beberapa guru tidak mengingat akun email belajar.id sehingga tidak bisa login ke web Canva, tetapi hambatan tersebut dapat diatasi oleh tim pelaksana dengan melakukan registrasi kembali; (2). Beberapa menit terjadi pemadaman listrik saat pelaksanaan pelatihan sehingga beberapa laptop peserta tidak bisa digunakan untuk pelatihan karena mati; (3) terdapat peserta yang membawa laptop yang tidak dapat merekam audio sehingga video pembelajaran dari hasil pelatihan tidak suara penjelasan dari guru bersangkutan, tapi hal tersebut dapat diatasi dengan menambah perangkat headset. Sedangkan faktor-faktor pendukung dalam kegiatan pelatihan ini adalah (1) semangat guru-guru SDN Kokarpit dan SDN Lekong sebagai peserta pelatihan yang semangat mau belajar; (2) dukungan kedua kepala sekolah dalam terselenggaranya kegiatan pelatihan ini; (3) layanan internet lancar selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Selain itu beberapa guru peserta pelatihan, kepala sekolah, Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Alas Barat serta tim pengawas SDN Kokarpit dan SDN Lekong memposting kegiatan pelatihan ini di media sosialnya masing-masing, dan mendapat tanggapan dari rekan-rekan guru SDN lain agar kegiatan pelatihan yang sama dapat dilakukan juga di SDN mereka.

KESIMPULAN

1 Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva dalam rangka meningkatkan kompetensi guru untuk pembuatan bahan ajar berjalan dengan lancar/sukses. Sehingga dapat memantapkan diri dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di SDN Kokarpit dan SDN Lekong karena salah satu indikatornya telah dapat dilaksanakan oleh setiap guru SDN tersebut. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan memperhatikan tahapan perencanaan, tahapan tindakan, tahapan pengamatan dan tahapan refleksi pada kegiatan pelatihan. Untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta pelatihan dalam kegiatan ini maka dilakukan evaluasi kegiatan dengan menggunakan model evaluasi Kirkpatrick, hasil evaluasi menunjukkan bahwa setiap indikator evaluasi pelatihan (eaction, learning, behaviour dan result) berada pada kluster nilai rata-rata 81,26 - 100,00 yang berarti tanggapan responden tentang kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva sangat memuaskan

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Dios Sarkity. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio untuk Guru SMAN 1 Bintang Timur", Jurnal Anugerah, 2021 Publication	1 %
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
3	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
4	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	1 %
5	core.ac.uk Internet Source	1 %
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
7	id.scribd.com Internet Source	<1 %

8

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

9

Sri Winarni, Ade Kumalasari, Marlina Marlina, Rohati Rohati. "EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENDUKUNG KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI DAN DIGITAL SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

10

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

11

jurnal.unissula.ac.id

Internet Source

<1 %

12

Dani Rizana, Miftahul Huda. "Training on making learning videos using OBS studio", Community Empowerment, 2021

Publication

<1 %

13

Monica Fransisca, Yuliawati Yunus, Renny Permata Saputri. "TINGKAT KEPUASAN PESERTA WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID", SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2021

Publication

<1 %

14

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

15	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
18	Akhmad Arif Musadad. "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Kuno Melalui Optimalisasi Model Pemecahan Masalah Kreatif Dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di Prodik Sejarah FKIP "UNS", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2011 Publication	<1 %
19	Wandi Sujatmiko, Fiolan Rangga Saputra. "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BAGI GURU SMK NEGERI 9 PONTIANAK", JUTECH : Journal Education and Technology, 2021 Publication	<1 %
20	docplayer.info Internet Source	<1 %
21	nabila-rida-fkp13.web.unair.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.radenfatah.ac.id	

<1 %

23

www.kompas.com

Internet Source

<1 %

24

Agus Ariyanto, Desy Fajar Priyayi, Lusiawati Dewi. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SWASTA SALATIGA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

<1 %

25

Nuraini Nuraini, Zainal Abidin. "Kesulitan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik terintegratif di sekolah dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2020

Publication

<1 %

26

abdiformatika.org

Internet Source

<1 %

27

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

28

konf.gpa.cfuv.ru

Internet Source

<1 %

29

lontar.ui.ac.id

Internet Source

<1 %

30

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

31	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
32	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
33	rinaldikus.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
35	www.medcom.id Internet Source	<1 %
36	positori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
37	Ade Septryanti, Hilyah Magdalena, Hadi Santoso, Hensceh Gunawan. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif dan Film Edukasi SMKN1 Simpang Katis", JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 2021 Publication	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off