



Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Learning Management System* (LMS) Menggunakan Aplikasi Canva

Somawati¹, Andri², Sepni Yanti³, Munali⁴

^{1,2,3}Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

⁴Magister Pendidikan MIPA, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Email: ¹somadasay@gmail.com, ²andriecitra@gmail.com, ³sepiyanti@gmail.com,

⁴munalilutfi22@gmail.com

Abstract

One of the many applications of technology in the world of education that can be used as a learning medium in schools is Canva, an online design program that offers a variety of learning materials such as presentations, resumes, posters, brochures, pamphlets, graphics and infographics. , banners, bookmarks. , bulletins and more. Canva has features or uses for education as a creative, innovative, interactive and collaborative learning environment that makes learning easy and fun. As an application that supports technology, Canva provides a learning space for each teacher to conduct lessons using learning media. Canva offers more attractive templates in the learning process. Systems that help teachers plan curriculum, manage learning materials, manage student learning activities, manage grades, report student participation, and see grades or called Learning Management System (LMS) can be collaborated using the Canva application. In addition to teachers, students can also use Canva to present assignments, posters, poems, advertisements, and other assignments. The Canva application can be used or used through devices or laptops making it easier for teachers and students to access it anywhere and anytime. The many advantages and benefits of the Canva application make Canva very suitable to be implemented in the world of education.

Keywords: CANVA, LMS, Learning.

Abstrak

Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai media belajar di sekolah adalah Canva, sebuah program desain online yang menawarkan berbagai materi pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, brosur, pamflet, grafik dan infografis. , spanduk, bookmark. , bulletin, dan lainnya. Canva memiliki fitur atau kegunaan untuk pendidikan yaitu sebagai lingkungan belajar yang kreatif, inovatif, interaktif dan kolaboratif yang membuat belajar menjadi mudah dan menyenangkan. Sebagai aplikasi yang mendukung teknologi, Canva menyediakan ruang belajar bagi setiap guru untuk melakukan pelajaran menggunakan media pembelajaran. Canva menawarkan template yang lebih menarik dalam proses pembelajaran. Sistem yang membantu guru merencanakan kurikulum, mengelola materi pembelajaran, mengelola kegiatan belajar siswa, mengelola nilai, melaporkan partisipasi siswa, dan melihat nilai atau disebut *Learning Management System* (LMS) dapat dikolaborasikan menggunakan aplikasi Canva. Selain untuk para guru, siswa juga dapat menggunakan Canva untuk mempresentasikan hasil tugas, poster, puisi, iklan, dan tugas lainnya. Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru dan siswa untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Banyaknya kelebihan serta manfaat dari aplikasi Canva tersebut membuat Canva sangat sesuai untuk diimplementasikan di dunia pendidikan.

Kata Kunci: CANVA, LMS, Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan (Winarno, 2013). Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan

selalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dengan kualitas pendidikan yang semakin meningkat (Sopini, 2014). Peningkatan kinerja pendidikan di masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung tetapi juga sebagai

modal keberhasilan pendidikan agar dapat bersaing di era globalisasi (Fitri, 2019).

Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar di sekolah adalah Canva, sebuah program desain online yang menawarkan berbagai materi pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, brosur, pamflet, grafik dan infografis, spanduk, bookmark, buletin dll (Murzanita, 2019). Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dll. Canva memiliki fitur atau kegunaan untuk pendidikan yaitu sebagai lingkungan belajar yang kreatif, inovatif, interaktif dan kolaboratif yang membuat belajar menjadi mudah dan menyenangkan (Awaliah, 2022).

Sebagai aplikasi yang mendukung teknologi, Canva menyediakan ruang belajar bagi setiap guru untuk melakukan pelajaran menggunakan lingkungan belajar yang didukung teknologi (Shodiq & Zainiyati, 2020). Canva menawarkan template yang lebih menarik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Canva dapat menyajikan berbagai template menarik yang memberikan warna, gambar, huruf, dan lain-lain untuk membuat produk Canva yang menyampaikan materi menjadi lebih menarik (Awaliah, 2022). Selain itu, siswa dapat menggunakan Canva untuk mempresentasikan hasil tugas, poster, puisi, iklan, dan lainnya.

Selain membuat bahan ajar dengan layar presentasi yang inovatif (Terttiaavini et al., 2018). Canva juga memungkinkan guru untuk menggunakan template dengan warna yang menarik dan font tambahan lainnya untuk mempercantik background video saat dilihat. Sama dengan poster, infografis, CV, brosur, dan lainnya dapat digunakan dan mudah digunakan. Tidak hanya guru yang dapat menggunakannya ketika guru merekomendasikan membuat video, presentasi, poster, dll yang berisi penjelasan, tutorial atau lainnya, siswapun dapat memanfaatkan aplikasi Canva ini untuk kepentingan pembelajaran di kelas. Diharapkan Canva dapat dimanfaatkan guru dan siswa sehingga dapat menciptakan desain yang menarik. Dalam belajar selain memperoleh ilmu juga dapat belajar kreatif, pandai dan inovatif dalam pengembangan materi yang akan dipelajari (Nugraha & Sudiyono, 2018).

Misalnya, pada pembelajaran sastra berupa puisi di sekolah, siswa tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang biasa mereka gunakan, tetapi juga pada bagaimana keahlian visual Canva dapat memanfaatkan materi puisi yang telah ditulis siswa dengan mengekspresikan pikiran, kreativitas, dan perasaan mereka secara langsung, dengan mengandalkan warna, suasana hati, gambar, dan lebih banyak ikon untuk digunakan dalam desain Canva di aplikasi. Pola atau poster yang menarik

dengan warna dan font yang berbeda membuat puisi lebih hidup (Somawati, 2016).

Puisi adalah pengungkapan perasaan, ekspresi dan perasaan yang terkait. Jika tema puisi adalah keberanian, semangat dan perjuangan, siswa dapat memilih warna dan cara penulisan yang sesuai dengan tema puisi. Dalam hal ini kemampuan kognitif siswa diasah dengan pengetahuan, teknologi, seni dan kreativitas lainnya. Poster ini juga dapat digunakan dan tidak hanya disimpan di perangkat atau laptop Anda, tetapi juga dicetak setelah selesai menjadi bentuk fisik. Dapat ditampilkan di buletin sekolah untuk memudahkan anggota sekolah melihat hasil setiap siswa dan untuk menyempurnakan dan melengkapi buletin sekolah yang ada.

Aplikasi Canva dapat diakses di smartphone atau laptop. Penggunaannya juga tidak terlalu sulit, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa di sekolah untuk menggunakannya sebagai sarana pembelajaran. Langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (1) Unduh aplikasi Canva dari Play Store; (2) Buat akun dengan Canva dengan membuka aplikasi Canva. Kemudian akan muncul pilihan untuk mendaftar dengan Facebook, Google atau melanjutkan melalui email dan ikuti petunjuk yang diberikan; (3) Buat template menggunakan Canva. Canva hadir dengan template yang menarik. Guru dan siswa dapat menggunakan template hanya dengan mengubah teks atau gambar sesuai kebutuhan dan kemudian mengklik template. Setelah mengklik, kata "Edit" akan muncul di desain. Klik kata "Edit" dan Anda akan melihat opsi untuk mengubah teks, gaya penulisan, font, gambar, video, warna, dll. (4) Simpan hasil gambar, klik panah bawah di pojok kanan atas. Setelah diklik, desain kita akan otomatis tersimpan ke galeri atau file.

Keunggulan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (1) tersedia berbagai model yang menarik; (2) kemampuan meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pendidikan, karena banyak fungsi yang disediakan; (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran praktis; (4) Tidak diperlukan laptop untuk menggambar, tetapi dapat dilakukan dengan perangkat. Selain kelebihan aplikasi Canva ini, ada juga kelemahan mendasar dari aplikasi ini yaitu jika ingin menggunakan Canva, setiap pengguna harus memiliki paket data untuk terhubung dan menggunakan Canva. Selain itu, di antara template yang dihadirkan di aplikasi Canva, terdapat beberapa template berbayar. Namun, ini bukan masalah karena banyak template bagus yang tersedia secara gratis.

Canva adalah aplikasi online dengan beragam template dan fitur untuk membantu guru dan siswa

melakukan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan minat lainnya. Canva diharapkan memungkinkan pembelajaran positif dari penggunaannya yang meluas sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran berbasis teknologi abad ke-21 (Januarisman & Ghufroon, 2016).

Secara keseluruhan tujuan dari kegiatan workshop ini adalah untuk melatih para guru dan siswa di SMP Tashfia, Bekasi menggunakan Canva sebagai aplikasi pembelajaran. Hal ini terutama karena guru dan siswa tidak memahami aplikasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran (Mugara, 2011). Tujuan yang ingin dicapai khususnya: 1) Untuk meningkatkan pemahaman guru dan siswa tentang peran aplikasi dalam pelaksanaan pembelajaran, 2) Untuk meningkatkan pengetahuan guru dan siswa tentang pemrosesan data pendidikan yang lebih efisien dan efektif, tanpa mengurangi kepentingan teoritisnya (Fauziya, 2014).

Kegiatan workshop ini secara positif mengembangkan keterampilan guru dan siswa khususnya dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Lebih khusus lagi, kegiatan ini menawarkan manfaat sebagai berikut: 1) Guru dan siswa yang mengikuti kegiatan ini akan mendapatkan lebih banyak informasi tentang pentingnya penggunaan teknologi informasi di milenium ini. 2) Pengajar dan siswa yang berminat mendapatkan tambahan pengetahuan tentang cara menangani aplikasi Canva.

Bagi guru, kebutuhan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran tidak bisa dihindari di era pasca pandemi Covid-19. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan dan penggunaan media berbasis IT (Sulistianingsih & Mukminan, 2019). Untuk memaksimalkan pemanfaatan lingkungan belajar berbasis IT di masa pasca pandemi Covid-19, kualifikasi guru perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan mereka.

Secara umum tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai bagian dari pengembangan kompetensi keprofesian guru (Usodo et al., 2016). Tujuannya adalah untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengadakan pelatihan pembuatan dan penggunaan Canva sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan, keahlian dan keterampilan para pengajar (Sulistianto, 2017).

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Metode pelatihan yang digunakan dalam kegiatan ini disesuaikan dengan kebutuhan materi dan tujuan pelatihan. Metode yang disiapkan yaitu dengan menggunakan satu atau lebih metode mudah diimplementasikan sehingga memenuhi tujuannya dan berhasil dengan cara terbaik (Taufik et al., 2018).

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut: (1) Metode ceramah dapat digunakan apabila materi yang akan disampaikan disampaikan dalam bentuk pidato atau secara lisan dengan menggunakan kalimat verbal dan seorang dosen sebagai fasilitator. Metode ceramah terutama digunakan dalam kegiatan yang berlangsung di awal sesi berupa materi umum seperti pemaparan alat-alat aplikasi. (2) Metode diskusi adalah metode yang memerlukan partisipasi dua orang atau lebih dan mengandung makna pertukaran informasi secara verbal, di mana keduanya saling berhadapan dan saling mempertahankan pendapat untuk memecahkan masalah. Penggunaan metode diskusi pada saat pelatihan digunakan pada saat guru mulai mempraktekkan alat-alat yang ada di aplikasi. (3) Pelatihan langsung yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengalami secara langsung penggunaan alat yang berbeda di setiap aplikasi.

Metode diskusi yang digunakan dalam pelatihan didahului dengan penyampaian materi secara lisan atau tulisan di awal. Tim pelatihan terlibat dalam penyampaian pelatihan ini. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama berupa pemberian materi tentang Canva sebagai sarana pembelajaran dan tahap kedua berupa pelatihan langsung cara membuat dan menggunakan Canva sebagai sarana pembelajaran.

Metode kegiatan pelatihan ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan eksperimen. Metode pelatihan dapat dijelaskan sebagai berikut: Pelatihan dimulai dengan menyepakati waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan Kepala Sekolah SMP Tashfia Bekasi. Sekolah menyediakan fasilitas berupa koneksi jaringan untuk digunakan selama kegiatan pendidikan.

Kegiatan pelatihan berbasis edukasi ini berlangsung pada bulan Februari 2023 di Aula SMA Tashfia Bekasi. Peserta terdiri dari guru dan siswa, total peserta 25 orang (20 siswa dan 5 guru). Pelatihan tahap pertama dimulai dengan metode ceramah, dimana materi diberikan tentang media belajar berbasis TIK dan pembuatan serta penggunaan Canva sebagai sarana pembelajaran. Pada pelatihan tahap pertama juga dilakukan sesi tanya jawab antara peserta dengan narasumber mengenai materi yang disampaikan oleh narasumber.

Pelatihan tahap kedua adalah eksperimen dimana peserta langsung membuat media pembelajaran

berdasarkan topik masing-masing peserta menggunakan aplikasi Canva. Setelah pelatihan ini, tim Pengabdian Masyarakat akan terus berkomunikasi dengan mitra tentang penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran. Diharapkan dengan adanya kegiatan edukasi ini akan menambah pengetahuan, keahlian dan keterampilan para guru dalam membuat dan menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama dua sesi dengan teknis yang berbeda. Pada sesi pertama dilakukan dengan pemberian materi dari narasumber dengan topik tentang media pembelajaran, aplikasi Canva. Pada sesi kedua, peserta pelatihan bersama-sama praktik pembuatan bahan pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan masing-masing guru menggunakan aplikasi Canva. Secara keseluruhan, pelatihan ini berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang baik.

Para peserta didukung oleh kepala sekolah sangat mendukung kegiatan tersebut. Uraian kegiatan secara terperinci yaitu pada kegiatan hari pertama didahului dengan pembukaan oleh kepala sekolah yang memberikan pengarahan akan tujuan adanya pelatihan ini. Kepala sekolah berharap bahwa kegiatan tersebut dapat diikuti dengan baik oleh peserta dan dapat memberikan dampak terutama dalam perbaikan proses pembelajaran. Pihak sekolah sangat antusias dan sangat mendukung dengan adanya kegiatan ini. Para guru pun mengikuti dengan sangat senang dan menyambut baik kegiatan ini. Mereka berpendapat bahwa kegiatan ini memberikan banyak manfaat dalam pengembangan keilmuan dan demi kemajuan dalam pengembangan instrumen terutama dalam pembelajaran.

Selanjutnya pemberian materi tentang media pembelajaran yang membahas tentang perlunya guru melakukan inovasi dalam metode pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sebagai seorang yang profesional. Dalam hal ini, guru tidak hanya dituntut untuk dapat menyampaikan materi pelajaran agar tercapainya amanat kurikulum, tetapi juga harus melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yang salah satunya melalui pembuatan media pembelajaran, untuk dapat meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran itu sendiri. Pemberian materi tidak hanya monolog, tapi dilakukan dialog terutama permasalahan-permasalahan tentang proses membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Diskusi berjalan dengan baik dan para guru aktif berdiskusi sehingga suasana pelatihan cukup dinamis.

Pada sesi berikutnya disampaikan materi tentang aplikasi Canva. Materi ini disampaikan dengan bersama-sama mencoba membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Sehingga kegiatan pada tahap ini, lebih asyik dan menyenangkan. Sebenarnya peserta sedikit banyak sudah memahami permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan teknik pembuatan media pembelajaran, terutama untuk keperluan pemberian materi pembelajaran. Akan tetapi mereka menyadari bahwa dalam kegiatan meng-update penggunaan aplikasi tidak terlalu sering mereka lakukan. Hal ini dikarenakan beberapa faktor.

Alasan utama yang diungkapkan peserta pelatihan adalah waktu yang tidak cukup untuk melaksanakan analisis dengan adanya beban mengajar sebanyak 24 jam. Berikutnya adalah belum tersedianya dana khusus untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Selain itu mereka beralasan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media online, bukan hal diwajibkan terutama dari pihak sekolah.

Faktor teknisnya adalah bahwa para guru belum terbiasa membuat materi pembelajaran secara online dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga belum tergambar proses yang harus dilakukan dalam kegiatan tersebut. Penyampaian materi aplikasi Canva ini disambut dengan antusias oleh para guru dengan banyaknya tanggapan dan pertanyaan seputar cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva.

Kegiatan terakhir dari pelatihan ini adalah diskusi tentang pembuatan bahan pembelajaran oleh masing-masing guru sesuai mata pelajaran yang diampuh dan praktik langsung dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan Canva. Diskusi pada sesi terakhir ini diikuti dengan baik oleh para guru, tetapi diperlukan waktu yang cukup lama karena harus mengenalkan terlebih dahulu bagaimana langkah-langkah yang baik dan tepat dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva. Meskipun demikian, kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan menyenangkan.

Sebelum dilakukan pelatihan guru-guru menyatakan masih mengalami kesulitan dalam mengenal tools dalam pembuatan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hal ini merupakan hal yang wajar karena beberapa guru memang belum terbiasa menggunakan aplikasi online untuk keperluan pembelajaran sebelumnya. Akan tetapi, para guru tersebut sangat antusias dan merasa tertantang untuk dapat menggunakan media online untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan menarik.

Namun demikian apabila dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilakukan tindakan pelatihan dimana guru-guru menyatakan masih kesulitan

dalam membuat materi pembelajaran menggunakan Canva, terutama dalam mengubah fitur-fitur untuk membuat tampilan lebih menarik, ternyata setelah diberikan pelatihan dengan model partisipatif dan pendampingan intensif menunjukkan bahwa peserta sudah mulai mempunyai pemahaman yang cukup baik tentang cara membuat media pembelajaran sehingga memiliki media online masing-masing berupa aplikasi Canva yang akan digunakan bersama-sama dengan para siswa di kelasnya.

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen berikut ini: 1. Ketercapaian target jumlah peserta pelatihan. Target peserta pelatihan atau khalayak sasaran adalah 30 orang. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 5 guru dan 25 siswa karena ada beberapa yang tidak hadir. Dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta pelatihan adalah 83% lebih atau dapat dinilai baik. 2. Ketercapaian tujuan pelatihan. Ketercapaian tujuan pelatihan dapat dinilai sangat baik. Dalam kurun waktu dua jam para peserta yang mengikuti pelatihan sudah dapat memahami langkah dalam membuat media pembelajaran dan dapat memahami serta menggunakan fitur-fitur dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang telah mereka buat tersebut. 3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan pengabdian ini dapat dinilai baik yaitu 93%. Semua materi dapat disampaikan kepada peserta, meskipun karena keterbatasan waktu ada beberapa materi yang hanya disampaikan secara garis besar. 4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi. Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi dapat dinilai baik yaitu 90%. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan para peserta dalam kegiatan pelatihan dan praktik membuat media pembelajaran. Selain itu, antusiasme guru dalam pelatihan berlangsung memberikan beberapa pertanyaan. Selanjutnya peserta pelatihan diberikan latihan terkait dengan materi pelatihan yang telah diberikan. Diperoleh hasil bahwa semua peserta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh sebab itu, diharapkan peserta pelatihan dapat memanfaatkan pelatihan ini untuk mampu mengembangkan diri dalam proses pembelajaran terutama dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi online seperti Canva.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terkait dengan pengabdian yang telah dilakukan yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, tampak bahwa para guru mengungkapkan bahwa pelatihan ini dianggap sebagai workshop yang dapat memberikan ilmu

baru dan mereka merasakan bahwa model pelatihan yang mereka dapatkan memberikan informasi yang sangat berharga karena mereka belum pernah mendapatkan pelatihan semacam ini sebelumnya terutama dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Salah satu bentuk perubahan tingkah laku berdasarkan pelatihan yang telah diberikan, terlihat dengan kemampuan mereka terkait dengan apa yang telah didapatkan dalam pelatihan selain itu dapat memberikan efek yang baik kepada guru itu sendiri sehingga guru yang mendapatkan pelatihan dapat mengembangkan diri dan mampu memahami beberapa hal terkait dengan tugas yang diamanahkan selama ini.

Saran

Dengan melihat proses dan hasil pelatihan maka dapat diambil langkah selanjutnya untuk melakukan perbaikan adalah perlunya pelatihan dengan melibatkan peserta yang lebih bervariasi, baik sekolah maupun bidang studinya. Selain itu, para guru harus terus diberikan motivasi, sehingga siswa terpacu untuk terus melakukan perbaikan dan inovasi dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pelatihan ini terlaksana atas kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak, yaitu dari pihak lembaga Civitas Akademika Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Ketua Program Studi Teknik Informatika, LPPM Unindra, Kepala Sekolah SMP Tashfia Bekasi beserta jajarannya, dan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Unindra yang semoga semakin solid untuk kegiatan PKM selanjutnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*.
- Fauziya, D. S. (2014). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Massa dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Dalam Era Teknologi*.
- Fitri, N. (2019). Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T. *Kemendikbud*.
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII. *Jurnal Inovasi Teknologi*

- Pendidikan*, 3(2).
<https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Mugara, R. (2011). Meningkatkan Kompetensi Guru melalui Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal UPI*.
- Murzanita, M. (2019). TINGKAT KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN IPA. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
<https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1421>
- 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*.
<https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811>
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING MENGGUNAKAN WHATSAPP SEBAGAI SOLUSI DITENGAH PENYEBARAN COVID-19 DI MI NURULHUDA JELU. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*.
<https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v6i2.3946>
- Somawati, S. (2016). PENGARUH KECEMASAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIKA SISWA SMA NEGERI DI KECAMATAN PASAR REBO. *Research and Development Journal of Education*, 3(1).
<https://doi.org/10.30998/rdje.v3i1.1470>
- Sopini, P. (2014). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU PELANGGAN SPEEDY PADA PT. TELKOM JAMBI. *JURNAL ILMIAH DIKDAYA*.
- Sulistianingsih, E., & Mukminan, M. (2019). THE DEVELOPMENT OF WEB-BASED LEARNING MULTIMEDIA FOR HIGH SCHOOL STUDENTS' LITHOSPHERE MATERIAL. *Geosfera Indonesia*, 4(1).
<https://doi.org/10.19184/geosi.v4i1.9882>
- Sulistyanto, H. (2017). PAKOM PELATIHAN PENGOPERASIAN KOMPUTER BAGI PERANGKAT DESA DI KECAMATAN GONDANGREJO KABUPATEN KARANGANYAR. *Warta LPM*, 20(2).
<https://doi.org/10.23917/warta.v20i2.4757>
- Taufik, M., Sutrio, Syahrial, Sahidu, H., & Hikmawati. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Webkepada Guru Ipa Smp Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Terttiaavini, T., Fitriani, A., & Saputra, T. S. (2018). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART LEARNING DI KABUPATEN SEMBAWA SUMATERA SELATAN. *Jurnal Abdimas Mandiri*.
<https://doi.org/10.36982/jam.v1i1.289>
- Usodo, B., Sutopo, H., Ekana, C., Kurniawati, I., Kuswardi, Y., Magister, P., & Matematika, P. (2016). Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika Sma Di Kabupaten Sragen. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4(9).
- Winarno, D. S. (2013). DAMPAK MEDIA SOSIAL YOUTUBE BAGI MAHASISWA. *Deni Salim Winarno*.