



Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar dalam Menggunakan Aplikasi Padlet untuk Pembelajaran Interatif

Peniel Sam Putra Sitorus¹, Jaya Tata Hardinata², Reagan Surbakti Saragih³, Dudes Manalu⁴, Ferri Ojak Immanuel Pardede⁵

^{1,2,3,4,5}Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia

Email: ¹peniel.sitorus@uhn timer.ac.id, ²jayatatahardinata@uhn timer.ac.id, ³reagan.saragih@uhn timer.ac.id,

⁴dudes.manalu@uhn timer.ac.id, ⁵ferripardede@gmail.com

Abstract

SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar School is currently conducting face-to-face learning in class. The learning process is carried out by the teacher explaining in front of the class and writing the material given on the board and then the students note it down in a notebook to read again at home. However, not all students want to re-read the notes they have taken at home, but the grades given by the teacher to the students are less than satisfactory. Children now have gone through a health emergency and still like to read using digital information technology. The development of information technology means that information can be conveyed very quickly in all fields, including education. During a global disaster emergency several years ago, information technology was really needed to get the latest information. In the field of education, distance information technology is used to support learning. Education practitioners in Indonesia must learn again to use information technology in applications that are very developed and require the name of the internet. The internet makes it easier for people to get information quickly and affordably. In the field of education, the internet provides global access to information. There are various educational applications in the learning process, one of which is Padlet. The padlet application can be used by SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar School to improve the abilities of SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar School students in the learning process which interacts between teachers and students over long or near distances. Therefore, this service is carried out to improve the abilities of SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar School students by using the Padlet application.

Keywords: Application, Learning, Students.

Abstrak

Sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar saat ini proses pembelajaran dilakukan tatap muka dikelas. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara guru pengajar menerangkan di depan kelas dan menulis materi yang diberikan dipapan tulis lalu dicatat siswa-siswi dibuku catatan untuk dibaca kembali dirumah. Namun belum semua siswa-siswi mau membacanya kembali catatan yang dicatatnya dirumah, namun kuis yang diberikan guru kepada siswa nilainya kurang memuaskan. Anak sekarang sudah melewati situasi darurat kesehatan, yang masih suka membaca secara teknologi informasi yang digital. Perkembangan teknologi informasi membuat informasi sangat cepat tersampaikan di semua bidang, termasuk pendidikan. Saat situasi darurat bencana global beberapa tahun lalu, teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mendapatkan informasi terbaru. Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi jarak jauh digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pelaku pendidikan di Indonesia harus belajar lagi menggunakan teknologi informasi dalam beraplikasi yang sangat berkembang dan membutuhkan namanya internet. Internet memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan terjangkau. Di bidang pendidikan, internet memberikan akses informasi secara global. Berbagai macam aplikasi pendidikan dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah, seperti padlet. Aplikasi padlet bisa digunakan SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar dalam proses pembelajaran yang berinteraksi antara guru pengajar dan siswa dalam jarak jauh maupun dekat. Maka itu pengabdian ini dilakukan dalam meningkatkan kemampuan siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar dengan menggunakan aplikasi padlet dalam pembelajaran interatif.

Kata Kunci: Aplikasi, Pembelajaran, Siswa.

A. PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat kita untuk mengetahui sebuah ilmu pengetahuan, karakter, sumber informasi dan lain-lain. Sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar proses pembelajaran dilakukan guru pengajar dengan menyampaikan materi menggunakan menuliskan di papan tulis yang akan dicatat oleh siswa-siswi dibuku catatan mereka masing-masing. Sekarang banyak anak sekolah masih menggunakan handphon untuk membaca sebuah informasi yang membuat dia terbantuan. Berkembangnya informasi-informasi dalam berteknologi yang pada saat ini dari tahun-ketahunnya membuat informasi itu sangat cepat tersampaikan (Amelya, dkk; 2023). Teknologi informasi ini berkembang pada di semua bidang yang salah satunya adalah bidang pendidikan, baik itu perguruan tinggi maupun sekolah (Nofrianda, dkk; 2023). Salah satu faktor berkembangnya teknologi informasi yaitu saat situasi yang darurat bencana global yang terjadi kurang lebih 4 tahun lalu, dimana teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi-informasi yang terbaru. Berupa potensi dan peluang usaha masyarakat mitra dari aspek sumber daya, produksi dan manajemen usaha (Luhfiyyah, Tanjung, & Reflina, 2023).

Dalam teknologi informasi di bidang pendidikan membutuhkan informasi-informasi yang berteknologi jarak jauh untuk mendukung proses pembelajaran yang waktu itu dan saat ini sangat dibutuhkan atau diperlukan. Pembaruan proses pembelajaran di dunia pendidikan indonesia membuat pelaku pendidikan banyak belajar lagi dalam berteknologi. Teknologi informasi membuat pelaku yang banyak membutuhkan pengeluaran, dimana teknologi informasi itu harus terkoneksi internet juga (Rival & Rahmat, 2023).

Internet yaitu suatu kelompok yang berhubungan dengan jaringan kabel atau wifi didasarkan pada jarak untuk memperoleh data informasi-informasi yang cepat. Teknologi internet ini sudah banyak tersedia dia komputer maupun dari handphone yang mempunyai fitur akses wifi, dimana kalau fitur wifi digunakan apabila adanya akses internet wifi tersedia di sekitar kita (Syafira, dkk; 2023) .

Munculnya internet memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi-informasi yang sangat cepat dan terjangkau. Perkembangan internet ini memunculkan ide-ide, dan inovasi yang berkembang dalam teknologi-teknologi beraplikasi. Dimana aplikasi yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan mulai sangat berkembang untuk digunakan dalam proses pembelajaran Internet di bidang pendidikan mempunyai peluang yang cukup

luas untuk mengakses dunia perkembangan penelitian-penelitian pendidikan di global. Internet juga pasti ada keburukannya tergantung yang pemaikai internet dalam menari informasi-informasi publik (Selama, dkk; 2022)..

Aplikasi adalah suatu skrip yang ada pada komputer atau handphone yang bisa terinstal dan bisa digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan informasi-informasi yang terbaru. Aplikasi yang terciptakan ini sangat membutuhkan namanya internet, supaya adanya interaksi informasi kepada pengguna. Aplikasi-aplikasi dalam bidang pendidikan banyak bermunculan dan sudah banyak berkembang di pendidikan. Salah satunya media pembelajaran aplikasi di bidang pendidikan adalah padlet untuk membantu proses pembelajaran yang berinteraksi antara pengajar dan siswa dalam jarak jauh maupun dekat (Isnaini, dkk; 2021).

Aplikasi pembelajaran cukup banyak muncul sekarang ini membantu proses pembelajaran dalam pendidikan untuk mengaktifkan pembelajaran pelajar di indonesia secara maksimal dan efektif. Pembelajaran merupakan suasana dalam penyampaian materi oleh pengajar terhadap siswa. Dimana suasana yang diciptakan tenang dan kadang kalah suasana itu mulai tidak tenang diakibatkan oleh adanya dikusi antara pengajar dan siswa. Maka itu pembelajaran belum tentu tenang kadang ada kalanya perbincangan yang membuat agak tidak tenang.

Proses interaksi pengajar dengan pendidik merupakan pembelajaran yang sumber materinya yang tersampaikan sangat memuaskan. Ada juga bahwa seperangkat dalam peristiwa eksternal yang sudah dirancang untuk mendukung proses belajar akan bersifat eksternal untuk mengaktifkan dan mempertahankan proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran sangat berguna dalam siswa-siswi untuk memperoleh wawasan dan ilmu yang maju dengan mendepankan sebuah etika dan moral yang diperoleh oleh pendidik (Budiarti, dkk; 2022).

Siswa adalah seseorang yang ingin mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan untuk menciptakan kemandirian dalam menjalankan kehidupan dibumi ini. Manusia membutuhkan namanya proses perkembangan, pertumbuhan, dan pengarahannya yang berkosisten untuk menuju titik arah optimal dengan kemampuan yang berbeda setiap manusia. Sifat-sifat siswa memiliki kebutuhan, memiliki fase perkembangan, rasa ingin taunya tinggi. Siswa bagian penerus generasi yang akan datang untuk menggantikan yang sudah tidak lagi mampu menjalankan kegiatan sehari-hari dalam berpikir (Harita, dkk; 2022).

Siswa disiplin merupakan wujud menunjukkan suatu perilaku yang baik maupun di sekolah dan dirumah. Banyak siswa sekarang ini yang rata-rata memiliki handphone untuk dipergunakan hal yang tidak efektif. Memang setiap manusia membutuhkan refleksi dari aktivitas yang menguras pikiran dan tenaga, tapi kalau berlebihan akan memunculkan sebuah kemalasan yang membuat siswa yang tidak disiplin. Kadang kala siswa mendapatkan tugas dari pengajar dengan cara menulis dikertas. Hal itu membuat anak siswa sekarang ini yang era digital sangat kurang efektif. Pengajar harus lah merancang lagi bagaimana siswa itu mengerjakan tugas dengan semangat mengerjakannya, dimengerti, dan efektif (Tanjung & Amelia, 2017).

Dengan aplikasi pembelajaran ini perlu juga pengawasan oleh orang tua kepada siswa guna melihat aktivitas anak sekarang yang sudah digital di rumah dalam mengerjakan tugas yang diberikan (Mirlanda, dkk; 2019).

Tentu saja siswa yang sekarang ini dengan malas membaca dengan buku, membuat siswa tidak dapat maksimal menjawab soal-soal yang diberikan guru disekolah. Maka itu saya akan melakukan pengabdian masyarakat ke sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar untuk sosialisai aplikasi padlet dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bermedia aplikasi menggunakan padlet. Media aplikasi ini sangat mudah menggunakannya, dimana interaksi pengajar dan siswa sangat menyenangkan mau itu teori, kuis dan lain-lain. Jadi aplikasi padlet adalah sebuah alat media untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pelaksanaan ini dengan menggunakan metode sosialisasi dan tanya jawab, dimana objek dari kegiatan ini yaitu pengabdian kepada masyarakat di kota pematangsiantar jalan Gereja No 24, kec Siantar Sel, Sumatera Utara.

Sebagian besar siswa masih kurang memahami wawasan teknologi informasi untuk dalam pembelajaran jarak jauh maupun dekat. Dalam pengabdian kepada masyarakat diarahkan untuk kepada siswa-siswi yang ada di sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar memahami teknologi informasi untuk proses pembelajaran yang efektif. Pengabdian kepada masyarakat didampingi langsung oleh kepala sekolah sebagai pihak yang berwenang dalam kegiatan-kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Sosialisasi yaitu menyampaikan ide-ide pada suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman di sebuah objek yang akan

disampaikan. Metode analisis deskripsi yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melaksanakan kegiatan sosialisasi yang dilakukan yaitu dengan pendekataan ceramah dan tanya jawab (Nasution, dkk; 2023).

Pengabdian ini akan diberikan sosialisasi dengan menerangkan apa itu padlet sampai dengan cara menggunakan aplikasi padlet, supaya siswa-siswi itu bisa menggunakan aplikasi padlet dengan baik. Dengan mengertinya siswa menggunakan aplikasi tersebut, maka siswa dapat dan mudah membuka materi pembelajaran, kuis yang dibuatkan dan lain-lain yang diberikan oleh guru pengajar. Pada pengabdian ini sosialisasi dalam bentuk ceramah lah yang akan disampaikan kepada siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar sampai dengan 3 hari.

Ceramah merupakan metode yang menyampaikan materi dengan adanya interaksi dengan pengajar dan siswa. Dimana pengajar menyampaikan materi pembelajarannya melalui penuturan dalam lisan dan dalam proses penerangan (Mutmainnah, dkk; 2019). Dalam proses penerangan atau penyampaian bisa ditambahkan fitur-fitur untuk sebagai alat bantu seperti vidio, gambar dan lainnya. Alat bantu yang ditambahkan berguna untuk menerangkan materi suatu pembelajran sebagai menarik siswa belajar dan bukan selain itu untuk meningkatkan seorang siswa berkonsentrasi sehingga siswa tersebut memahami materi yang diberikan oleh pengajar (Ritonga, dkk; 2023)

Ceramah, metode ini didalamnya di utamakan ucapan dari seorang pengajar. Bagaimana seorang pengajar jika menggunakan metode ini untuk menyampaikan materi di proses pembelajaran harus mengutamakan ucapan atau vokal yang harus jelas supaya siswa yang mendengar dapat mengerti materi yang di sampaikan oleh pengajar dan saran jangan ada kalimat yang membuat siswa panyah dimengerti dan monoton (Nurhayaty, dkk; 2022).

Tanya jawab merupakan suatu model pembelajaran yang terfocus menukarkan isi pikiran antara pengajar dan siswa (Noer & Sayani, 2021). Pertukaran pikiran akan berlaku untuk supaya memecahkan suatu persoalan atau suatu masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh pengajar kepada siswa dan sebaliknya dimana siswa meberikan pertanyaan suatu persoalan yang akan bersama-sama memecahkan permasalahan tersebut antara pengajar dan siswa (Effendy, dkk; 2020). Metode ini sangat dapat interaksi proses pembelajarannya dimana siswa dapat berpendapat dan menyangkal pendapat siswa lainnya supaya siswa lain mendapatkan atau mengeluarkan pendapat saran yang terbaik (Wahyuniar, dkk; 2021).

Siswa sangat terbantu adanya model tanya jawab dalam melatih mandiri supaya berpikir secara logis, berlatih mandiri untuk memutuskan suatu kesimpulan, berlatih supaya percaya diri, dan berlatih untuk menghargai pendapat siswa lain. Dengan melalui tanya jawab orang bisa mendapatkan suatu ide, pengalaman baru, dan mempertahankan argumentasi. Jika argumentasi tidak dapat kokoh, maka jangan disrankan untuk menyerang secara individu seseorang. Karena kalah dalam berargumentasi merupakan salah satu pengalaman dalam bertukar pikiran bukan menjelekkkan individu seseorang. Itu adalah hal yang wajar dalam bertukar pikiran di saat tanya jawab (Sari, dkk; 2022).

Ada juga mendengar suatu pendapat orang lain bisa menimbulkan suatu pola yang terbarukan seperti mendapatkan ide baru untuk memecahkan persoalan yang proses tanya jawab sedang berlangsung. Dari model tanya jawab akhirnya bisa kita ketahui bahwa menghargai pendapat orang lain sangat berguna dalam proses pembelajaran terkini (Almuzhir, 2022).

Selanjutnya dilakukan tanya jawab kepada siswa-siswi untuk melakukan pertukaran pikiran dalam memahami materi yang disampaikan selama sosialisasi. Ketika siswa sudah memahami penggunaan aplikasi padlet tersebut maka siswa bisa mencoba melakukan menjawab pertanyaan yang diberikan, membuka materi yang ada dalam aplikasi padlet tersebut. Kegiatan untuk mengukur meningkatnya kemampuan siswa-siswi adanya pre-test dan post-test yang dilakukan kepada siswa.

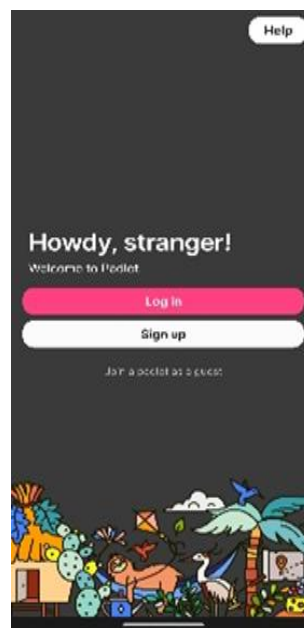
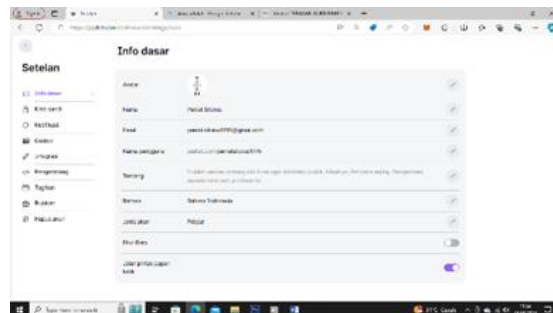
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa hal yang telah tercapai selama berlangsungnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar.

Adapun sosialisai dan mengimplemtasi yang disampaikan oleh pemateri untuk tertuju langsung kepada siswa-siswi SMP YP HKBP Nommensen Pematangsiantar.

Kegiatan Sosialisasi dan Implementasi Aplikasi

Awalnya kegiatan ini dengan bersosialisasi ke pada siswa serta berimplementasi proses pembelajaran dengan judul pemanfaatan aplikasi pembelajaran pada SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar. Dimana proses pembelajaran interaksi jauh maupun dekat pengajar dan siswa bisa menggunakan aplikasi Padlet.



Gambar 1. Gambar Awal Aplikasi Padlet dan Akun

Sebelum kita menggunakan padlet kita harus mendaftar dulu supaya kita dapat namanya akun username. Lalu kalau sudah berhasil mendaftar dan mendapatkan akun kita langsung klik login untuk bisa menggunakan padlet tersebut.

Aplikasi ini ada pilihannya langsung dengan kesesuaian yang kita punya sekarang, apakah kita seorang pelajar, guru, staf dan pribadi. Nah kalau kita memilih sebagai siswa maka akun kita langsung menjadi seorang siswa, yang disebut disitu pelajar.



Gambar 2. Ketua Tim PKM Menyampaikan Sambutan dan Tujuan Kegiatan

Hari selanjutnya dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu implementasi dan tanya jawab.



Gambar 3. Implementasi Aplikasi Padlet Ke Siswa

Padlet yaitu aplikasi berinteraksi jarak jauh maupun dekat yang tidak berbayar dan sebagian fitur berbayar. Hal ini nampak bahwa sosialisasi yang diberikan kepada siswa dengan ada aplikasi padlet membuat minat dan memahami suatu pembelajaran mudah. Dengan mempelajari materi pembelajaran dimana saja bisa di buka kembali.

Suasana dalam melakukan materi implementasi aplikasi padlet dalam pembelajaran ke pada siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar. Berikut gambar suasana pembelajaran menggunakan padlet.



Gambar 4. Suasana Materi Implementasi Aplikasi Padlet Bersama Kepala Sekolah dan Siswa-Siswi

Sosialisasi aplikasi padlet dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di ikuti juga oleh kepala sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar. Berikut ini gambar bersama kepala sekolah.

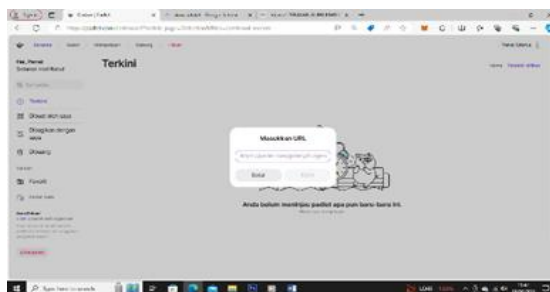


Gambar 5. Implementasi Aplikasi Padlet Bersama Kepala sekolah

Setelah implementasi dilakukan maka siswa-siswi melakukan tanya jawab kepada pemateri dalam mendalami aplikasi yang diberikan kepada siswa-siswi dan langsung di praktikan. Berikut gambar praktik pada siswa-siswi yang di langsung dilakukan dengan aplikasi padlet.



Gambar 6. Tampilan Beranda Padlet



Gambar 7. Fitur Gabung Padlet

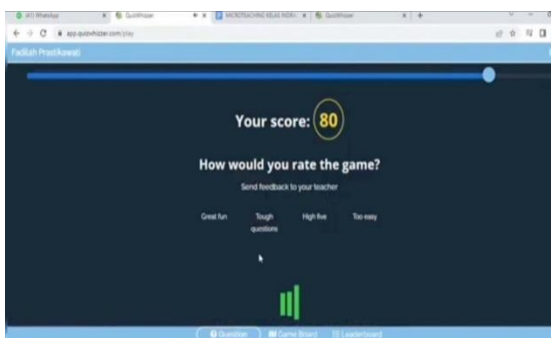
ini merupakan fitur-fitur untuk bisa join kepada pengajar dalam mendiskusikan materi pembelajaran yang akan dijadwalkan untuk berdiskusi. Bahwa untuk bisa bergabung link akan diberikan kepada siswa oleh pengajar dengan mata pembelajaran yang di diskusikan.



Gambar 8. Praktik Siswa-Siswi Aplikasi Padlet

Fitur-fitur terbaru dalam padlet merupakan update yang terbaru oleh pihak aplikasi untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang menyenangkan yang bisa dipakai pengajar terhadap oleh siswa-siswi. Fitur terbaru itu sangat berguna supaya adanya interaksi yang terbaru antara siswa dan pengajar dalam proses pembelajaran dengan adanya fitur kuis dan lain-lain. Aplikasi yang banyak fitur terbaru membuat siswa-siswi tidak membosankan. Akibat terbaru daya tarik siswa-siswi untuk membuka aplikasi tersebut sangat meningkat. Gambar 8 menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dibuatkan guru dan kuis.

Selanjutnya gambar hasil post-test dari salah satu siswa yang dilakukan dalam aplikasi padlet pembelajaran terhadap kuis dilaksanakan guru kepada siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar. Berikut gambar hasil post-test.



Gambar 9. Hasil Post-test

Gambar dibawah ini merupakan hasil dari pre-test yang dilakukan sebelum dilakukan post-test disalah satu siswa.

10. Diantara keempat hewan berikut hewan apakah yang organ geraknya menggunakan otot perut:



Hitamkan kolom tersebut untuk menjawab pertanyaan atas

<input type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	4

Total Nilai jawaban yang benar adalah 50.

Terima Kasih

Gambar 10. Hasil Pre-test

Hasil dan pembahasan dilakukan sudah terlihat dari hasil kuis yang diberikan guru pengajar kepada salah satu siswa yang dilakukan dengan cara pre-test dan post-test.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar berjalan dengan baik dari awal hingga berakhirnya pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar. Adapaun tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu tercapai, walaupun ada beberapa kegiatan yang kurang terlaksana dikarenakan waktu yang sangat terbatas. Pemanfaatan aplikasi padlet dari tujuan yang tercapai adalah proses pembelajaran yang menarik, meningkatnya kemampuan siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar yang dilakukan dengan pre-test dan post-test, dan bisa membaca kembali materi yang diberikan kepada pelajar disaat kapan membutuhkannya lagi.

Saran

Kedepannya adanya pembahasan materi dan kuis dalam fitur-fitur terbaru, seperti kuis dalam berbentuk game dan lain-lain. Supaya siswa-siswi tidak selalu bosan setiap mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru pengajar kepada siswa-siswi SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kita pajatkan kepada Tuhan Maha Esa dimana kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancara. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah SMP YP HKBP 1 Pematangsiantar terutama kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi telah menerima kami dalam pengabdian kepada masyarakat. Tak kala juga kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas HKBP Nommesen Pematangsiantar telah mengijinkan kami dalam pengabdian kepada masyarakat dalam membantu administrasi yang dibutuhkan. Begitu juga kami mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa-mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang telah membantu dosen-dosen untuk mempersiapkan bahan, dokumen, dokumentasi pada pengabdian kepada masyarakat ini. Dengan team yang selalu berusaha bekerja dan solid dalam mengerjakan tugasnya membuat pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar sampai selesai pada waktu yang di tentukan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Almuzhir, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Semester Ganjil pada Bimbingan TIK tentang Penggunaan Dasar Internet atau Intranet di

- SMP Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(2), 425. doi:10.37905/dikmas.2.2.425-436.2022
- Amelya, G. S., Wati, R., Lubis, A., & Setiawan, A. (2023). Efektifitas Pembelajaran E-Learning Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Rambah Samo, 7, 3926–3930.
- Budiarti, R. P. N., Rulyansah, A., Mardhotillah, R. R., Nafiah, N., & Najjah, A. (2022). Peningkatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Daring: Pengabdian Masyarakat untuk Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 3(4), 827–834. doi:10.47679/ib.2022311
- Effendy, A. A., Budiyanto, A., Nurhadi, A., Murtiyoko, H., & Mas'adi, M. (2020). Implementasi Kewirausahaan. *Dedikasi Pkm Unpam*, 1(1), 105–110.
- Harita, A., Laia, B., & Zagoto, S. F. L. (2022). P-ISSN: 2775-3042 E-ISSN: 2829-1077 Universitas Nias Raya termasuk masalah rendahnya kedisiplinan siswa dalam belajar. Rendahnya kedisiplinan siswa dalam belajar, tentu tidak dapat diidentifikasi secara totalitas oleh pengajar, karena kecenderungan mereka. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 2(1), 40–52. Retrieved from <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/counseling/article/view/375>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. doi:10.31764/jpmb.v5i1.6434
- Luhfiyyah, A. A., Tanjung, I. F., & Reflina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Sel Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 4595–4601.
- Mirlanda, E. P., Nindiasari, H., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4, 38–49. doi:10.23969/symmetry.v4i1.1638
- Mutmainnah, M., Hapid, A., & Hamka, H. (2019). Pkm Kelompok Tani Aren Di Sekitar Kph Tinombo Dampelas Sulawesi Tengah. *Jurnal Abditani*, 2(1), 1–7.
- doi:10.31970/abditani.v1i0.11
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2023). SOSIALISASI APLIKASI PELAPORAN TITIK SAMPAH (STUDI KASUS KELURAHAN LIMBUNGAN PEKANBARU) Sebagian besar dari aktivitas manusia akan menghasilkan sampah , terutama di daerah perkotaan dimana aktivitas manusia lebih padat . Beberapa kota wilayah di Indones, 3(1), 41–48.
- Noer, H., & Sayani. (2021). Pengabdian Kepada Masyarakat: Penyuluhan Pengelolaan Limbah Rumah Tangga Dalam Menjaga Lingkungan. *Jurnal Abditani*, 4(3), 145–148.
- Nofrianda, E., Febriansyah, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3937–3941.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77. doi:10.31294/jabdimas.v5i1.10522
- Ritonga, M., Handayani, D., Wahyuni, F., & Putra, I. A. (2023). Pelatihan penggunaan zotero dalam pembuatan daftar pustaka bagi mahasiswa, 2(1), 21–25.
- Rival, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk Pemahaman Konsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03(1), 57–68.
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., & Sukiri, S. (2022). Sosialisasi Penerapan Aplikasi TikTok sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Bubungan Tinggi: Jurnal ...*, 4(2), 610–619. Retrieved from <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/article/view/5282>
- Selama, G., Belajar, P., Pada, M., Pandemi, M., Negeri, S. M. P., Barat, P., & Kunci, K. (2022). Volume 02, (4), Desember 2022 <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>, 02(4), 1129–1136.
- Syafira, A. M., Umari, T., & Donal, D. (2023). Hubungan Penggunaan Internet dengan Pengembangan Diri Siswa SMAN 12 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,

- 7(2), 4320–4326.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. doi:10.29210/3003205000
- Wahyuniar, W., Sari, D. K., & Uspayanti, R. (2021). Pelatihan Komputer Dasar Berbasis Aplikasi Microsoft Office bagi Siswa SMK Negeri 3 Merauke Provinsi Papua. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 195. doi:10.33394/jpu.v2i2.4176