



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru dengan Aplikasi Pembelajaran menggunakan Kinemaster, Canva dan VSDC

Harry Witriyono¹, Rozali toyib^{2*}, Sastya H. Wibowo³, Muntahanah⁴

Dedy Agung Prabowo⁵, Yulia Darnita⁶, Yulia Darmi⁷

^{1,2,3,4,6,7}Teknik Informatika, Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

⁵Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

¹harrywitriyono@umb.ac.id, ²rozalitoiyib@umb.ac.id ^{3*}sastiahendriwibowo@gmail.com, ⁴muntahanah@umb.ac.id

⁵dedy@ittelkom-pwt.ac.id, ⁶yuliadarnita@umb.ac.id, ⁷yuliadarmi@umb.ac.id

Email Correspondent Author: rozalitoiyib@umb.ac.id

Abstract

Learning activities are basically an effort to direct students into the learning process so that they can obtain learning objectives in accordance with what is expected. teaching and learning activities run properly, these activities are a process of teachers and students interacting with each other which will have a reciprocal relationship. influencing and influenced, the success of learning can be seen from many factors, namely the teacher and the students themselves. The problem is changing the habits of teachers who used to use the old method focusing on books and modules. They will have difficulty dealing with online teaching and learning activities. training is needed, it is possible to make interactive, digital-based learning media, which makes it possible to use the Covid-19 pandemic condition, which demands online or semi-annual teaching. offline. After attending the training, participants are expected to be able to take advantage of learning technology and take advantage of multimedia developments to create good learning media with Kinemaster, make attractive presentations using Canva with interesting features, VSDC Video Editor to create interactive learning need on going activities because most of the participants still need training to help the learning process lead to digital system, online-based and independent learning.

Keywords: learning, kinemaster, canva, VSDC

Abstrak

Proses guru bersama siswa berinteraksi satu sama lain yang nantinya akan ada hubungan timbal balik bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi, keberhasilan belajar dapat dilihat dari banyak faktor yaitu guru dan siswa itu sendiri. Permasalahan adalah merubah kebiasaan guru yang biasa menggunakan metode yang lama berfokus pada buku dan modul akan kesulitan menghadapi dalam kegiatan belajar mengajar secara daring dibutuhkan suatu pelatihan memungkinkan untuk membuat media belajar interaktif, berbasis digital memungkinkan bisa digunakan kondisi pandemic Covid 19 menuntut mengajar secara daring ataupun semi luring. Setelah mengikuti pelatihan diharapkan peserta mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran serta memanfaatkan perkembangan multimedia untuk membuat media pembelajaran yang baik dengan Kinemaster, membuat Presentasi yang menarik dengan menggunakan Canva dengan fitur-fitur yang menarik dan bisa memanfaatkan VSDC Video Editor untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hasil pengabdian masyarakat ini adalah Tingkat partisipasi guru yang tinggi untuk mengikuti kegiatan, Guru-guru bisa mempraktekkan sendiri dari pelatihan yang dilakukan, mereka bisa memanfaatkan media pembelajaran dipelatihan untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah, masih diperlukan pelatihan secara berkelanjutan untuk masa yang akan datang dengan tema-tema yang uptodate.

Kata kunci: pembelajaran, kinemaster, canva, VSDC

© 2022 Jurnal JAMTEKNO

1. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar

sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan semestinya. Kegiatan tersebut merupakan suatu proses dimana guru bersama siswa berinteraksi satu sama lain yang nantinya akan ada hubungan timbal balik yang

Diterima Redaksi : 27-02-2022 | Selesai Revisi : 21-06-2022 | Diterbitkan Online : 30-06-2022

bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi, keberhasilan suatu belajar dapat dilihat dari banyak faktor guru dan siswa itu sendiri dan model pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman disebut pendidikan yang relevan dengan zamannya. Zaman moderen sekarang ini pendidikan telah membawa dan memberikan dampak yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat, masyarakat sepertinya diajak untuk "bermigrasi" dari cara manual ke media digital dalam menjalani kehidupan mereka, salah satunya adalah dalam sektor pendidikan dan pembelajaran berbasis digital atau lebih dikenal dengan pendidikan daring atau pendidikan jarak jauh semakin banyak diikuti dan dimanfaatkan oleh masyarakat.

Permasalahan adalah merubah kebiasaan guru-guru di SMK Negeri 6 Kota Bengkulu yang biasa menggunakan metode yang lama yang berfokus pada buku dan modul akan menghadapi kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring dibutuhkan suatu pelatihan yang memungkinkan bagi-bagi mereka untuk membuat media belajar yang interaktif dan berbasis digital yang memungkinkan bisa digunakan dengan kondisi pandemic covid 19 yang menuntut mengajar secara daring ataupun semi luring dengan menggunakan *kinemaster*, *canva* dan *VSDC*, sebagai aplikasi untuk membuat media ajar.

Penelitian Sebelumnya Media pembelajaran sebenarnya melingkupi tiga jenis, yaitu alat bantu mengajar, alat peraga dalam mengajar, dan sumber belajar. Di sisi lain media juga ada yang wujudnya konkret seperti kebendaan (papan tulis, buku, dan lain-lain) dan bersifat abstrak, seperti suara guru, muatan isi, dan lain-lain [1].

Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran di sekolah saat ini banyak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran yang memang membutuhkan komponen pembantu melalui media yang relevan [2]. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi, seperti telepon, komputer, *internet*, e-mail dan lain sebagainya [3].

Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dan dijelaskan dalam pasal 3 ayat 2 kompetensi guru sebagai mana yang dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi [4].

Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar (*transfer of knowledge*) melainkan harus menjadi manajer belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreatifitas dan aktifitas siswa, memotivasi siswa, menggunakan *multimedia*, multimetode, dan

multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [5].

Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan aplikasi suatu perangkat komputer yang siap bagi *user* [6].

Penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu [2]. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan [7].

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi *output*[8].

Literasi digital merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media yang merupakan kemahiran pengguna komputer, *Internet*, telepon, PDA dan peralatan *digital* yang lain [9].

Transformasi *digital* adalah sebuah proses yang radikal/luar biasa dimana proses tersebut melibatkan sumber daya yang dimiliki termasuk memanfaatkan teknologi digital yang ada saat itu untuk menghasilkan luaran dari organisasi untuk memberikan pengalaman baru [10].

Pembelajaran digital (*digital learning*) adalah sebuah istilah yang merepresentasikan berbagai strategi pendidikan yang disempurnakan dengan pemanfaatan teknologi. Pembelajaran digital mencakup *blended learning*, *flipped learning*, *personalized learning* dan strategi lain yang mengandalkan alat digital baik pada tingkatan yang kecil maupun besar [11].

SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) merupakan salah satu program prioritas dari Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (Ditjen Pendidikan Vokasi) Kemendikbud pada tahun 2021, program ini sebagai upaya pengembangan SMK dengan program keahlian tertentu, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang sesuai dengan standar dunia usaha dan dunia industri (DUDI) atau dunia kerja [12].

Sekolah unggulan dapat diartikan sebagai sekolah bermutu, dan secara tersirat ada harapan yang dimiliki oleh murid setelah keluar dari sekolah unggulan, yaitu sejauh mana keluaran (*output*) sekolah itu memiliki kemampuan intelektual, moral dan keterampilan yang dapat berguna bagi masyarakat [13].

Perubahan sistem pendidikan yang terjadi di Indonesia dari waktu ke waktu bertujuan untuk memasuki era globalisasi yang diwarnai oleh persaingan tenaga kerja yang semakin ketat, persaingan kualitas SDM mencakup semua sektor kehidupan, seperti sektor pendidikan maupun sektor industri yang mempunyai peran yang sama yaitu sama-sama menghasilkan suatu produk/jasa [14]

Tujuan dari Pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberi pengetahuan bagi guru-guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi-aplikasi digital yang tersedia sehingga menarik minat siswa untuk belajar.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan pengabdian program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melakukan solusi yang dirancang pada solusi permasalahan dengan menggunakan kompetensi dari para anggota di bidangnya dan dibantu tim pelaksana pengabdian ini. Sasaran dari kegiatan ini adalah Kepala Sekolah, pengawas, manajemen sekolah dan guru di Sekolah Menengah Kejuruan SMK Negeri 6 Kota Bengkulu. Detail dari metode pelaksanaan dapat diperlihatkan pada Tabel 1. Pelaksanaan ini dilakukan dengan dikelola oleh ketua anggota dan tim pelaksana pengabdian ini yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang kegiatan yang akan dilakukan.

Tabel 2. menjelaskan alokasi waktu untuk masing-masing personil tim pelaksana pengabdian masyarakat berdasarkan jam per pekerjaan.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat

No	Metode Pelaksanaan & Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan, otomisasi alur dokumen.	Harry Witriyono, M.Kom (Ketua) (Tim Pelaksana) Yulia Darnita, M.Kom
2	<i>KineMaster</i> memiliki fitur yang membantu anda dalam memotong <i>video</i> , menggabungkan gambar dengan <i>video</i> , menambahkan efek bermacam-macam, dan masih banyak lagi, fitur asik <i>power point</i>	Harry Witriyono, M.Kom (Ketua) (Tim Pelaksana) Rozali Toyib, M.Kom
3	<i>Canva</i> menyajikan sederet fitur canggih yang mampu menciptakan presentasi pustaka foto, elemen desain, <i>video</i> , <i>gif</i> , efek suara, hingga akses penyimpanan, semua terangkum dalam satu platform., lms <i>google claas room</i> .	Dr. Yulia Darmi, M.Kom (Anggota) (Tim Pelaksana) Muntahanah, M.Kom
4	VSDC bersifat Non-linear video editor, artinya penggunaannya bisa mengatur sedemikian rupa scene sehingga dapat lebih bebas dan mudah dalam melakukan editing <i>video</i> , dan banyak variasi yang bisa dilakukan untuk menghasilkan <i>video</i> yang bagus	Dedy A Prabowo, M.Kom (Anggota) (Tim Pelaksana) Dr. Sastya H. Wibowo, M.Kom

Tabel 2. Alokasi Waktu

No	Nama	Alokasi Waktu (h/w)
1	Harry Witriyono, M.Kom	5
2	Dr. Yulia Darmi, M.Kom	5
3	Dedy A Prabowo, M.Kom	5
4	Rozali Toyib, M.Kom	5
5	Dr. Sastya H. Wibowo	5
6	Yulia Darnita, M.Kom	5
7	Muntahanah, M.Kom	5

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Acara dibuka oleh MC dan selanjutnya kata sambutan dari Kepala Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Bengkulu Utara, ucapan selamat datang kepada peserta dan pematery yang bersedia hadir pada acara Pengabdian Kepada Masyarakat ini serta sedikit wejangan kepada peserta untuk mengikuti rangkaian acara dan berharap ada manfaat dari kegiatan ini dan membuka acara secara resmi dan dilanjutkan dengan sepeatah dua patah dari ketua tim pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat.

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi, praktek, tanya jawab dan *Fokus Group Discussion* (FGD) berhubungan dengan penggunaan teknologi pembelajaran, *kinemaster*, *canva* sebagai alat presentasi dan *VSDC Video* dalam pembuatan media pembelajaran dan alat presentasi. *E-learning* atau belajar online yang menggunakan sebuah teknologi pembelajaran yang banyak bermunculan saat ini dan masih berkembang. Sebuah kemajuan dalam sebuah bidang edukasi saat ini yang para penggunanya semakin meningkat dan sangat butuh akan hal itu, apa itu teknologi pembelajaran, dan beberapa media yang bisa dianggap sebagai teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran terdiri dari sistem aturan, alat, dan kegiatan, itu semua dirancang untuk membawa siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara sistematis, efektif, dan ekonomis. Terlebih lagi, Glaser dan Cooley itu adalah sebuah wahana belajar yang baru bagi sekolah dan Secara khusus, tujuan dari teknologi pembelajaran menawarkan berbagai kemungkinan untuk desain teknis sistem pembelajaran dan proses pembelajaran. Dan itu semua harus terkendali, fleksibel, adaptif, dan dipandu secara cerdas.

Teknologi *smartphone* sedikit – demi sedikit telah menggeser kejayaan perangkat komputer, hal ini tidak bisa dipungkiri karena *smartphone* memiliki kemampuan yang menyerupai komputer dengan desain mungil yang dapat kita bawa ke mana-mana, dengan adanya perangkat *smartphone* ini kita dapat melakukan banyak hal mulai berkomunikasi, berselancar di *internet*, bermain *game*, serta menggunakan aplikasi-aplikasi layaknya sebuah komputer, *kinemaster*, aplikasi ini banyak digunakan sebagai aplikasi *editing video* oleh pengguna

smartphone yang *hobby* dalam dunia *multimedia* khususnya *editing video*. Saya akan memberikan ulasan berkaitan dengan aplikasi *kinemaster* yang sekarang ini sedang *booming* digunakan oleh pengguna *smartphone* untuk itu pada kesempatan kali ini. *Kinemaster* mengusung tampilan yang cukup *simple* akan tetapi menyimpan fitur yang cukup *powerfull*, Pada saat pertama kali sobat membuka aplikasi ini, sobat hanya akan menemukan empat tombol dengan *background* yang mendominasi tampilan awal aplikasi *kinemaster*. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi *kinemaster* adalah tombol *new project*, *setting*, *help* dan *store fiturs*. Fitur *kinemaster* yang satu ini memungkinkan sobat untuk membuat sebuah *project video step by step*, mulai dari memilih *video* yang akan diedit, memilih tema, memasukan *filter*, *audio* sampai *render* hasil *editing video*, Dengan adanya fitur ini sangatlah membantu sobat komputer yang baru menggunakan aplikasi *kinemaster*.

Presentasi adalah kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat, atau informasi kepada orang lain misalkan tugas sekolah, rapat kantor, rangkaian acara tertentu, dan lain-lain. Aplikasi presentasi *canva* menyajikan sederet fitur canggih yang mampu menciptakan presentasi yang lebih menonjol bagi guru, atasan, rekan satu tim, dan lain-lain. Ratusan *layout template* presentasi, pustaka foto, elemen desain, *video*, *gif*, efek suara, hingga akses penyimpanan, semua terangkum dalam satu *platform*.

Konten *multimedia* memang sudah tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, dimana sekarang ini menghasilkan konten *multimedia* begitu mudah dan juga murah. Dengan menggunakan *smartphone*, atau dengan menggunakan *handycam* yang berukuran kecil, seseorang sudah bisa menghasilkan sebuah *video* yang bisa digunakan untuk berbagai macam kebutuhan, mulai dari untuk promosi usaha hingga untuk kebutuhan monetisasi atau sekedar menyalurkan *hobby*. *Video* yang dihasilkan itu harus terlebih dahulu diolah agar bisa disuguhkan ke dalam konten *multimedia* yang menarik dengan menggabungkan berbagai aspek seperti *text*, gambar, *video* dan musik. Banyak orang yang menganggap pekerjaan *editing video* adalah pekerjaan yang sulit dan membutuhkan *resource* yang tinggi, baik itu komputer yang digunakan ataupun *software* yang digunakan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memungkinkan seseorang menghasilkan konten *multimedia* dengan mudah dan murah. Berbeda dengan sepuluh tahun lalu, di mana konten *multimedia* harus diproduksi lewat kamera yang berharga mahal.

Sekarang ceritanya sudah berbeda, bahkan dengan menggunakan *webcam* seseorang sudah bisa menghasilkan *video* dengan sentuhan editing yang tepat maka bisa dihasilkan sebuah konten *multimedia* yang menarik. *VSDC* bersifat *non-linear video editor*, artinya penggunaannya bisa mengatur sedemikian rupa *scene*, sehingga dapat lebih bebas dan mudah dalam

melakukan *editing video*, dan banyak variasi yang bisa dilakukan untuk menghasilkan *video* yang bagus. *Blending mode* dalam *VSDC* ini sangat membantu dalam bermain-main dengan beberapa *video* sehingga bisa menghasilkan manipulasi *video* yang menarik, selain itu ditambahkan juga *filter video* dengan *style instagram filter* dan ini bisa sangat membantu dalam memberikan nuansa tertentu pada *video*. Dokumentasi foto kegiatan pelatihan dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pelatihan

Dokumentasi kegiatan pelaksanaan hari berikutnya dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Hari Berikutnya

3.2. Pembahasan

3.2.1 Partisipasi Mitra

Mitra berpartisipasi penuh dengan menyediakan waktu, tenaga, pikiran serta menyiapkan sarana prasarana, guru, staf, ruang kelas dan fasilitasnya, serta sarana prasarana di sekolah mitra yang terkait dengan kegiatan dalam rangkai suksesnya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dan antusias peserta untuk mengikuti dengan sungguh dimana hampir setiap hari pesertanya hadir dan berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan memintah pemateri untuk menjelaskan lebih lanjut dari materi yang ada.

3.2.2 Langkah Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi program pelaksanaan program dilakukan dengan maksud untuk mengetahui sampai dimana tingkat ketercapaian *program* yang telah dilakukan dan ingin mengetahui letak kekurangan dan

penyebabnya. Dalam kegiatan PKM ini dilakukan evaluasi terhadap kegiatan PKM ini adalah dengan cara evaluasi jangka pendek dan evaluasi jangka panjang, diantaranya:

1. Evaluasi Jangka Pendek : setelah menjelaskan maksud dan tujuan serta luaran yang diharapkan dari kerjasama kepada Mitra, kemudian akan diberikan kuis *pretest* dan *post test* tentang bagaimana pengetahuan para guru tentang *platform* teknologi, memastikan bahwa kepala sekolah, pengawas sekolah, manajemen sekolah dan para guru (mitra) memiliki kesungguhan dan memahami pentingnya penggunaan *platform* teknologi untuk peningkatan sumber daya sekolah dalam peningkatan mutu pembelajaran dan pembenahan prasarana disekolah.
2. Evaluasi dalam jangka panjang melakukan pemantauan dalam kurun waktu 6 bulan.

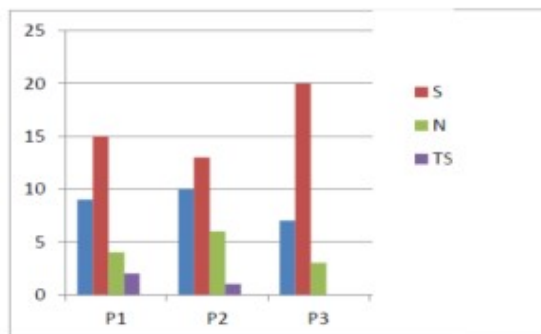
Kuesioner diberikan kepada 30 responden, hasil pengolahan dari kuisisioner dapat dilihat di tabel 3 berikut : Data hasil yang didapat dari Kuisisioner dihitung dengan menggunakan rumus: Rumus = Nilai : Nilai maksimal x 100% Nilai maksimal dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus: Nilai maksimal = Responden x 5.

Tabel 3. Pre Test dan Postes/Kuisisioner

No	Kriteria	Presentase			Presentase
		Setuju	netral	Tidak setuju	
1	Apakah perlu media pembelajaran baru	24	4	2	80,66%
2	Apakah aplikasi yang digunakan membantu dalam mengajar	23	6	1	81,33%
3	Apakah pelatihan ini harus sering diadakan	27	2	1	84%

Keterangan dari pernyataan : 3 diperoleh dari nilai S (Setuju), maka nilai maksimal dari kuisisioner ini adalah $15 \times 5 = 75$.

Grafik hasil kuisisioner dapat di lihat seperti gambar 3.



Gambar 3. Grafik Hasil Kuisisioner

Evaluasi/indikator kerja kegiatan PKM dapat di lihat pada tabel 4.

Tabel 4. Evaluasi/Indikator Kerja Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (hari/bulan ke-)	Indikator Kerja
1	Administrasi kegiatan	2-3 hari 3 hari	60 % 85%
2	Kegiatan persiapan alat dan bahan (penyusunan tupoksi tim, pembuatan modul)	2-4 hari	96%
3	Pelaksanaan pelatihan/workshop	5 hari	98%
4	Evaluasi kegiatan	6 bulan	85%
5	Laporan kegiatan	5-6 hari	100%

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah diselenggarakan, maka dapat disimpulkan bahwa: tingkat partisipasi guru yang tinggi untuk mengikuti kegiatan, Guru-guru bisa mempraktekkan sendiri dari pelatihan yang dilakukan, mereka bisa memanfaatkan media pembelajaran dipelatihan untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan masih diperlukan pelatihan secara berkelanjutan untuk masa yang akan datang dengan tema-tema yang *up to date*.

Ucapan Terimakasih

Hasil pengabdian masyarakat ini tidak lepas dari peran dan dukungan dari beberapa pihak, untuk itu tim Pelaksana PKM ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Kepala SMK Negeri 6 Kota Bengkulu yang telah menyediakan semua fasilitas yang merupakan SMK Pusat Keunggulan yang telah membantu terlaksananya Pelatihan ini.

Daftar Rujukan

- [1] M. Ramli, 2012, Media dan Teknologi Pembelajaran, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, pp. 1-3. Tersedia di: <https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAML1.pdf>, Diakses tanggal 22 Januari 2022.
- [2] A. Zabir, 2018, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang, *Univ. Negeri Makassar*, vol. 1, no. 1, pp. 1-10.
- [3] Y. Marryono Jamun, 2018, Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Volume 10, Nomor 1, Januari 2018, pp. 48-52.
- [4] W. B. Sulfemi, 2015, Kemampuan Pendidagogik Guru, Prosiding Seminar Nasional STKIP Muhammadiyah Bogor Tahun 2015 VOL. 1 No. 1. ISSN: 9772-443-2701-4. pp. 75-86..
- [5] J. Helmi, 2015, Kompetensi Profesionalisme Guru, *Jurnal Pendidikan Al-Ishlah*, vol. 7, no. 2, ISSN: 2087-9490 (p), ISSN: 2597-940x (e), pp. 318-336, Tersedia di: <http://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/43/38>, Diakses tanggal 23 Mei 2022.

- [6] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, 2014, Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti Stmik Mardira Indonesia, Bandung, *Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69.
- [7] A. Juansyah, 2015, Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android, *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8.
- [8] A. Muthohari, Bunyamin, dan S. Rahayu, 2016, Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung, *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Vol. 13 No. 1, ISSN : 2302-7339 pp. 157–163, Tersedia di: <http://sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algoritma/article/view/319>. Diakses tanggal 23 Januari 2022.
- [9] J. Kurniawati and S. Baroroh, 2016, Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu, *J. Komun.*, vol. 8, no. No. 2, pp. 51–66..
- [10] K. Hadiono, R. C. N. Santi, 2020, Menyongsong Transformasi Digital, *Proceeding SENDIU 2020*, *Proceeding SENDIU 2020* ISBN: 978-979-3649-72-6, pp. 81–84.
- [11] E. W. T. Darmaningrat, A. H. N. Ali, R. P. Wibowo, and H. M. Astuti, 2018, Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya, *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 5 November 2018, pp. 85–95, Tersedia di: http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1828, Diakses tanggal 23 Januari 2022.
- [12] Fahmayani, E. N. (n.d.), 2017, Pelaksanaan Link And Match 8 + 1 Di Smk Pusat Keunggulan SMKN 1 Dlingo.
- [13] Hermiyanty & Wandira Ayu Bertin, D. S. 2017, Manajemen Pengembangan Mutu Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Dalam Peningkatan Keunggulan Bersaing. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), pp. 1–58.
- [14] Daoed, T. S., Nasution, M. A., & Firah, A. 2020, Berbasis Kurikulum SMKS TIK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(Januari), pp. 56–64