

## **PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster**

<sup>1</sup>Asri Ismail, <sup>2</sup>Asis Nojeng, <sup>3</sup>M. Miftach Fakhri, <sup>4</sup>Rosidah, <sup>5</sup>Asham Bin Jamaluddin

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: fakhri@unm.ac.id

\*Corresponding author: M. Miftach Fakhri

**Received : 15 September 2023**

**Accepted : 22 Oktober 2023**

**Published : 27 Oktober 2023**

### **ABSTRAK**

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menggali potensi penggunaan teknologi dalam meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar melalui pemanfaatan aplikasi Kinemaster sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Literasi digital menjadi unsur kunci dalam kesuksesan individu dalam masyarakat berbasis teknologi informasi saat ini, dan penerapan teknologi multimedia seperti Kinemaster dapat berperan penting dalam mencapai tujuan ini. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah pelatihan kepada peserta, terutama pelajar dan guru, dalam penggunaan aplikasi Kinemaster untuk membuat konten multimedia yang mendukung pembelajaran. Peserta diajarkan cara mengedit video, menambahkan elemen-elemen multimedia, dan memproduksi materi pembelajaran yang menarik dengan aplikasi ini. Hasil dari kegiatan ini mencakup peningkatan keterampilan literasi digital peserta, peningkatan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran, dan peningkatan minat mereka dalam eksplorasi kreatif melalui multimedia. Selain itu, PKM ini menghasilkan berbagai konten pembelajaran multimedia yang dapat digunakan oleh peserta sebagai sumber belajar tambahan dan dapat dibagikan dengan masyarakat secara lebih luas. PKM ini memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan literasi digital di kalangan pelajar, memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, dan menciptakan kesempatan bagi peserta untuk menjadi produsen konten multimedia yang lebih terampil dan bertanggung jawab. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Kinemaster sebagai alat pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang lebih modern dan menarik.

**Kata Kunci: Literasi Digital, Kinemaster**

### **ABSTRACT**

This Community Service (CS) aims to explore the potential use of technology in improving digital literacy among students through the utilization of the Kinemaster application as an innovative learning tool. Digital literacy is a key element in individual success in today's information technology-based society, and the application of multimedia technology such as Kinemaster can play an important role in achieving this goal. The method used in this PKM is training participants, especially students and teachers, in the use of the Kinemaster application to create multimedia content that supports learning. Participants are taught how to edit videos, add multimedia elements, and produce interesting learning materials with this application. The outcomes of this activity include an increase in participants' digital literacy skills, an increase in their ability to utilize technology for learning purposes, and an increase in their interest in creative exploration through multimedia. In addition, this PKM produces various multimedia learning contents that can be used by participants as additional learning resources and can be shared with the wider community. This PKM makes a

positive contribution in developing digital literacy among students, facilitating a more interactive and technology-based learning process, and creating opportunities for participants to become more skilled and responsible multimedia content producers. In addition, the utilization of Kinemaster application as a learning tool can have a positive impact in improving the quality of education through a more modern and interesting approach.

**Keywords: Digital Literacy, Kinemaster**

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



## 1. PENDAHULUAN

Digitalisasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan kita, termasuk pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, ada penekanan yang semakin besar dalam memanfaatkan alat dan aplikasi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mempromosikan literasi digital di kalangan siswa. Salah satu aplikasi yang telah mendapatkan popularitas adalah Kinemaster, alat pengeditan video yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit video dengan berbagai efek dan fitur. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan Kinemaster dan dampaknya terhadap peningkatan literasi digital.

Struktur artikel ilmiah berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menyajikan temuan penelitian dan mendiskusikan signifikansinya. Bagian pendahuluan memainkan peran penting dalam menetapkan konteks, menyatakan masalah penelitian, dan menyoroti pentingnya dan dampak penelitian (Surijah, 2020). Dalam hal ini, bagian pendahuluan akan memberikan gambaran umum tentang digitalisasi pembelajaran dan kebutuhan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa.

Digitalisasi telah merevolusi cara penyampaian dan akses pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, metode pengajaran tradisional dilengkapi atau bahkan digantikan oleh alat dan platform digital. Pergeseran ke arah pembelajaran digital ini telah dipercepat oleh pandemi COVID-19, yang memaksa lembaga pendidikan untuk mengadopsi metode pengajaran dan pembelajaran daring (Oktoviana et al., 2020). Akibatnya, para pendidik dan peneliti telah mengeksplorasi berbagai alat dan aplikasi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mempromosikan literasi digital di kalangan siswa.

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang menawarkan berbagai fitur dan efek, sehingga menjadi alat yang berharga bagi pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan Kinemaster, para pendidik dapat memasukkan elemen-elemen multimedia seperti video, gambar, dan audio ke dalam pelajaran mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menstimulasi (Syazali et al., 2020). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap konten, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi digital mereka, karena mereka belajar menavigasi dan menggunakan alat digital secara efektif.

Meningkatkan literasi digital sangat penting di era digital saat ini, karena membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dan berkembang dalam masyarakat yang digerakkan oleh teknologi. Literasi digital mencakup berbagai keterampilan, termasuk kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Surijah, 2020). Dengan memasukkan Kinemaster ke dalam proses pembelajaran, para pendidik dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan ini, saat mereka belajar menganalisis dan membuat konten digital secara kritis.

Selain itu, digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan Kinemaster juga dapat menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi di antara para siswa. Aplikasi ini memungkinkan pengeditan video secara kolaboratif, sehingga siswa dapat bekerja sama dalam mengerjakan proyek dan berbagi ide serta perspektif (Nurilham et al., 2018). Pendekatan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa, tetapi juga mendorong kerja sama tim dan komunikasi, yang merupakan keterampilan penting di era digital.

Kesimpulannya, digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan Kinemaster memiliki potensi untuk meningkatkan literasi digital secara signifikan di kalangan siswa. Dengan memasukkan aplikasi pengeditan video ini ke dalam proses pembelajaran, para pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap konten. Selain itu, Kinemaster juga mendorong kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting di era digital saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi, sangat penting bagi para pendidik untuk menggunakan alat dan aplikasi digital seperti Kinemaster untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Dalam pengabdian masyarakat ini, kami ingin memperkenalkan metode pelaksanaan untuk proyek "PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster". Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital melalui kreativitas dan penggunaan teknologi digital.

Metode pelaksanaan yang kami susun bertujuan untuk mengatasi permasalahan literasi digital yang dihadapi masyarakat melalui pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada digitalisasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster. Dalam upaya meningkatkan literasi digital, kami mengidentifikasi beberapa langkah strategis yang akan kami lakukan dalam pengabdian ini.

Pelaksanaan metode yang disusun, kami dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran. Pelaksanaan metode ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berkelanjutan dan mendorong perubahan positif dalam pemahaman dan penerapan literasi digital di kalangan masyarakat. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah dalam mendukung realisasi kegiatan tersebut:

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan pelatihan yang dilakukan meliputi:

- a. Survey
- b. Pemantauan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: modul dan bahan tayang pelatihan pembuatan bahan ajar berupa video dengan aplikasi kinemaster

### **2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Pelaksanaan Pelatihan: Selenggarakan pelatihan dengan memanfaatkan pendekatan praktik langsung. Berikan penjelasan secara terstruktur mengenai penggunaan Kinemaster dan lakukan demonstrasi praktis tentang pengeditan video. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk berlatih langsung dengan pengawasan dan bimbingan dari fasilitator. Lakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memastikan pemahaman yang baik.

Pembuatan Tutorial dan Panduan: Setelah pelatihan, buatlah tutorial dan panduan penggunaan Kinemaster yang mencakup materi yang diajarkan selama pelatihan. Pastikan tutorial dan panduan tersebut tersedia dalam format yang mudah diakses, seperti PDF, video tutorial singkat, atau artikel di situs web. Sebarkan materi ini secara online melalui media sosial, blog, atau website terkait.

### **3. Metode Pelatihan**

Metode pelatihan yang kami susun dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada peserta dalam penggunaan aplikasi Kinemaster untuk digitalisasi pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah metode pelatihan yang kami rekomendasikan:

- a. Pengenalan Teori: Kami akan memulai pelatihan dengan memberikan pengenalan teori mengenai literasi digital, pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan potensi

Kinemaster sebagai alat digitalisasi. Kami akan menjelaskan konsep dasar, manfaat, dan tantangan yang terkait dengan literasi digital.

- b. **Demonstrasi:** Setelah pengenalan teori, kami akan melakukan demonstrasi penggunaan Kinemaster. Peserta akan melihat bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit video, menambahkan efek visual, suara, dan teks, serta membuat presentasi yang menarik. Kami akan menunjukkan berbagai fitur dan alat penting dalam Kinemaster yang dapat mendukung pembelajaran kreatif.
- c. **Praktik Langsung:** Setelah demonstrasi, peserta akan diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan Kinemaster. Kami akan menyediakan perangkat yang diperlukan, seperti laptop atau smartphone dengan aplikasi Kinemaster terinstal, sehingga peserta dapat langsung menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Fasilitator akan memberikan bimbingan individual saat peserta berlatih.
- d. **Evaluasi dan Umpan Balik:** Lakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan dan hasil pengabdian. Kumpulkan umpan balik dari anggota masyarakat dan tim pelaksana untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengabdian di masa yang akan datang.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. PELAKSANAAN PROGRAM**

Dalam rangka meningkatkan literasi digital di kalangan Masyarakat terkhusus di SMP 1 Pamboang, Majene maka telah berhasil dilaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul " PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital melalui Aplikasi Kinemaster ". PKM ini bertujuan untuk melatih Masyarakat yaitu Siswa dan Guru dalam membuat bahan ajar yang dituangkan ke dalam video tutorial dengan kata lain bahan ajar berbasis teknologi digital.

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 35 masyarakat sekolah yang terdiri dari siswa dan guru yang menjadi peserta pelatihan. Selain itu, pelaksanaan pelatihan ini di bawah tanggung jawab pelaksana pengabdian pada masyarakat yang terkoordinir oleh LPM UNM. Hasil yang dicapai dalam PKM ini sangat memuaskan dan bermanfaat, dengan beberapa pencapaian utama sebagai berikut:

#### **A. Pengembangan Media Video Tutorial**

1. **Pengembangan Media Video Tutorial:** Tim PKM berhasil mengembangkan bahan ajar yang telah diadaptasi ke dalam format video tutorial yang menarik. Hal ini menggabungkan bahan ajar yang baik dengan aplikasi kinemaster untuk menghasilkan bahan ajar di dalam media video tutorial yang lebih mudah diakses oleh generasi muda.



Gambar 1. Pelatihan Video Tutorial dengan Aplikasi Kinemaster





Gambar 2. Penjelasan Tahapan Pembuatan Video Tutorial

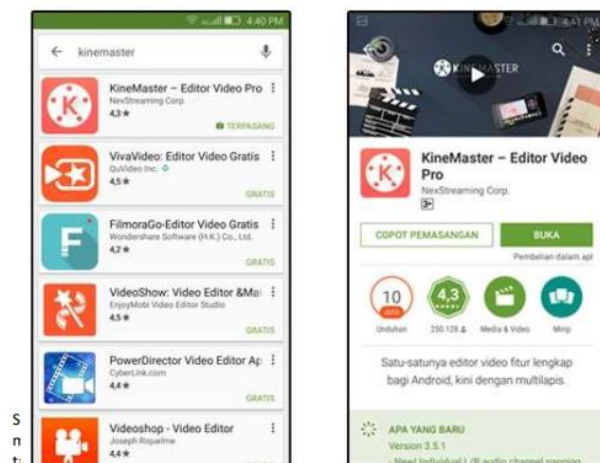
Selain itu, pada dijelaskan pula cara download dan instalasi kinemaster yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:

#### Download dan Instal KineMaster

Download aplikasi "KineMaster - Editor Video Pro" tidak jauh berbeda dengan download aplikasi Android pada umumnya. Cukup buka aplikasi Google Play di *smartphone*, ketikkan kata "KineMaster," (tanpa tanda kutip) tinggal download, beres. Semudah itu dan se-simpel itu.

Aplikasi KineMaster saat artikel ini ditulis sudah memasuki versi 3.5.1 dengan kapasitas file aplikasi kurang lebih 36 MB (*megabyte*). Cukup kecil untuk ukuran aplikasi video editor, sehingga bisa langsung didownload langsung menggunakan mobile data tanpa harus repot cari koneksi wireless.

Aplikasi KineMaster itu *free* alias gratis dan bebas dibagikan ke teman atau saudara yang suka membuat video by *smartphone* dengan catatan akan ada *watermark* setelah selesai *rendering* atau setelah video sudah jadi diedit, kecuali jika kita membeli lisensi yang ditawarkan oleh KineMaster. Lisensinya bisa dibeli dalam tempo berlangganan bulanan atau tahunan. Tahap awal belajar, bolehlah menggunakan yang gratisan dulu.



Oh iya, menengok di situs resmi KineMaster [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com) saat ini memang hanya

Gambar 3. Instalasi Aplikasi Kinemaster

2. Pelatihan Literasi Digital: Selama pelaksanaan PKM, sejumlah pelatihan literasi digital telah diadakan untuk guru dan siswa. Peserta pelatihan diajarkan tentang penggunaan perangkat lunak kinemaster, proses pembuatan video, serta bagaimana cara mengunggah dan membagikan karya mereka secara online yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Kondisi Literasi Digital di Indonesia

3. Pengenalan Literasi Digital Sebagai Potensi Ekonomi: PKM ini juga memberikan pandangan bahwa literasi digital dapat menjadi potensi ekonomi di masa depan. Masyarakat lokal mulai melihat potensi dalam membuat cerita komik digital sebagai sumber pendapatan pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5 Literasi Digital Untuk Peningkatan Potensi Ekonomi

Hasil dari PKM ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital dengan menggunakan video tutorial adalah langkah yang tepat dalam memadukan bahan ajar yang menarik dan baik dengan aplikasi kinemaster sebagai wujud implementasi teknologi modern. PKM ini memberikan dampak positif bagi masyarakat lokal dan diharapkan dapat terus berkembang serta diadopsi oleh komunitas lainnya untuk memperkuat literasi digital.

## B. Pembahasan

Literasi digital adalah keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini, terutama bagi para pendidik yang perlu mengintegrasikan teknologi digital secara efektif ke dalam praktik mengajar mereka (Liza & Andriyanti, 2020). Guru prajabatan dengan kemampuan literasi digital yang tinggi

cenderung lebih siap dan antusias dalam menggunakan teknologi digital di kelas mereka (Liza & Andriyanti, 2020).

Antusiasme ini tercermin dari seringnya mereka menggunakan internet, komputer, multimedia, dan jejaring sosial untuk mengakses sumber daya pendidikan (Liza & Andriyanti, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memberikan kesempatan kepada guru prajabatan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan kesiapan mereka dalam menggunakan teknologi digital (Liza & Andriyanti, 2020).

Selain pendidik, generasi muda juga perlu mengembangkan keterampilan literasi digital untuk menavigasi dunia yang serba digital (Wuisan, 2022). Era digitalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal kewirausahaan (Wuisan, 2022). Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan kewirausahaan kepada anak muda di era digitalisasi (Wuisan, 2022).

Kegiatan pelibatan masyarakat, seperti Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat memainkan peran penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda terkait kewirausahaan dan memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk berbisnis (Wuisan, 2022).

Selain itu, penerapan e-learning dan sistem manajemen pembelajaran (LMS) dapat meningkatkan literasi digital baik bagi pendidik maupun peserta didik. Lokakarya dan sesi pelatihan dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada para pendidik tentang e-learning dan LMS, serta teknik manajemen kelas (Hakiki et al., 2023). Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk tujuan belajar mengajar (Hakiki et al., 2023). Dengan membekali para pendidik dengan keterampilan literasi digital yang diperlukan, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan, dan siswa dapat lebih siap menghadapi dunia digital.

Bahkan di tingkat pendidikan anak usia dini, pengenalan pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sangat penting (Setiawan & Tasmi, 2023). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan di TK Indo Global Mandiri, implementasi pembelajaran TIK diperkenalkan kepada anak-anak usia dini (Setiawan & Tasmi, 2023). Inisiatif ini bertujuan untuk membiasakan anak usia dini dengan teknologi digital dan mengembangkan kemampuan literasi digital mereka sejak usia dini (Setiawan & Tasmi, 2023). Dengan mengintegrasikan TIK ke dalam pendidikan anak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas, yang sangat penting di era digital (Setiawan & Tasmi, 2023).

Kesimpulannya, literasi digital adalah keterampilan penting yang perlu dikembangkan di kalangan pendidik dan anak muda di dunia digital. Guru prajabatan dengan kemampuan literasi digital yang tinggi akan lebih siap dan antusias dalam menggunakan teknologi digital di kelas mereka. Kegiatan pelibatan masyarakat, seperti PKM, dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda terkait kewirausahaan dan pemanfaatan media sosial untuk tujuan bisnis.

Lokakarya dan sesi pelatihan dapat meningkatkan literasi digital para pendidik dengan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang e-learning dan sistem manajemen pembelajaran. Selain itu, memperkenalkan pembelajaran TIK di tingkat pendidikan anak usia dini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting. Dengan membekali para pendidik dan anak muda dengan keterampilan literasi digital, mereka dapat secara efektif menavigasi dan berkembang di dunia digital.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil dari pelaksanaan Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital melalui Aplikasi Kinemaster telah mengkonfirmasi bahwa mengeksplorasi potensi besar dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil pelaksanaan proyek ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Kinemaster dalam proses pembelajaran dapat efektif meningkatkan literasi digital siswa dan guru. Dalam PKM ini, telah tercapai pencapaian yang signifikan, termasuk pengembangan media video tutorial yang menarik, pelatihan literasi digital, peningkatan minat baca, dan potensi ekonomi dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Video Tutorial: PKM ini berhasil menghasilkan media video tutorial dengan bantuan aplikasi kinemaster yang menarik dengan muatan bahan ajar yang ditampilkan secara menarik. Pengembangan ini juga membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. Pelatihan Literasi Digital: Pelatihan literasi digital merupakan langkah penting dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap teknologi digital. Ini adalah komponen kunci yang berhasil diimplementasikan dalam PKM ini. Selain itu, pelatihan ini juga membantu dalam terlaksananya digitalisasi pembelajaran.
3. Sumber Daya Teknologi dan Manusia: Ketersediaan sumber daya teknologi dan tenaga manusia yang berkualitas adalah faktor pendukung utama dalam pelaksanaan PKM ini. Kedua faktor ini sangat penting untuk kelancaran pelaksanaan.

Adapun saran yang dapat diberikan pada kegiatan PKM ini yaitu :

1. **Peningkatan Pelatihan Guru:** Penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan tambahan kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi Kinemaster dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran. Ini termasuk pelatihan tentang pengeditan video, penyusunan konten yang relevan, dan manajemen kelas yang terintegrasi dengan teknologi.
2. **Evaluasi Konten:** Perlu diterapkan evaluasi konten yang cermat untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kualitas. Evaluasi ini dapat melibatkan kriteria seperti informasi yang akurat, presentasi yang baik, dan pemahaman literasi digital yang mendalam.
5. **Ketersediaan Akses Teknologi:** Pastikan bahwa semua siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan dan koneksi internet yang memadai. Jika ada kendala dalam hal ini, perlu dicari solusi agar tidak ada siswa yang tertinggal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Pemerintah Kabupaten Majene, khususnya kepada kepala sekolah yang menjadi pusat pelaksanaan PKM yaitu SMP 1 Pamboang, Majene.

## REFERENSI

- Hakiki, M., Apdoludin, N., Wulandari, T., Sabir, A., & Pitra, D. (2023). Workshop dan pelatihan penerapan e-learning (learning management system) melalui manajemen kelas pada smk negeri 6 muara bungo. *I-Com Indonesian Community Journal*, 3(1), 299-307. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2256>
- Liza, K. and Andriyanti, E. (2020). Digital literacy scale of english pre-service teachers and their perceived readiness toward the application of digital technologies. *Journal of Education and Learning (Edulearn)*, 14(1), 74-79. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.13925>
- Nurilham, A., Purwitasari, D., & Fatichah, C. (2018). Ekstraksi frasa kunci pada penggabungan klaster berdasarkan maximum-common-subgraph. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (Jnteti)*, 7(3). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i3.432>
- Oktoviana, L., Hasanah, D., Sulandra, I., Susiswo, S., Lestari, T., & Nurhakiki, R. (2020). Pendampingan penulisan artikel ilmiah dari hasil penelitian bagi guru matematika smk kota kediri. *Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(2). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i2.3820>
- Setiawan, H. and Tasmi, T. (2023). Pengenalan pembelajaran tik di tk indo global mandiri. *Akm Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 225-232. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.851>



- Surijah, E. (2020). Editorial. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 35(2).  
<https://doi.org/10.24123/aipj.v35i2.2904>
- Syazali, M., Affandi, L., Nursaptini, N., Rahmatih, A., & Astria, F. (2020). Preliminary analysis kesulitan mahasiswa s-1 pgsd dalam mereview artikel ilmiah di jurnal. *Progres Pendidikan*, 1(3), 177-184.  
<https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.19>  
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>
- Wuisan, D. (2022). Pengenalan kewirausahaan di era digitalisasi pada remaja ppa aletheia di jawa timur. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*, 5, 1-10. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v5i0.1812>