

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Mengasah Keterampilan Mahasiswa Abad 21

Dwi Partini^{*1}, Dewilna Helmi²

^{1,2}Pendidikan Geografi, Universitas Pattimura, Indonesia

e-mail: ^{*1}dwi.partini@lecturer.unpatti.ac.id, ²dewilnahelmi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan zaman menuntut berbagai kecakapan yang harus dimiliki seseorang agar dapat bertahan dan mampu menghadapi berbagai persoalan masa depan. Ada 4 kecakapan yang harus dimiliki generasi abad 21 yaitu kemampuan 4C terdiri dari Critical Thinking, Creativity, Communication dan Collaboration. Melalui kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis digital diharapkan dapat mengasah keterampilan tersebut. Mahasiswa Pendidikan geografi universitas pattimura masih seringkali mengalami kendala menyusun tugas bahan presentasi yang baik. Kegiatan pengabdian dengan metode daring, ceramah, tutorial, dan praktek terbimbing. Mahasiswa menyusun media pembelajaran harus berfikir kritis menyajikan materi berkualitas dari sumber kredibel, kreatif mendesain media menarik dan informatif. Mahasiswa juga harus mampu berkomunikasi, menyajikan materi audio visual serta kerjasama menyelesaikan tugas. Berdasar hasil observasi terdapat perubahan sikap positif menunjukkan kemampuan 4C mahasiswa. Rerata skor critical thinking 80, creativity 85, communication 86, collaboration 80, rata-rata naik 13.1%. Hasil angket respon peserta terhadap kegiatan pelatihan menyatakan materi mudah dipahami, menambah wawasan, menarik dan memberikan tantangan lebih kreatif dengan skor rerata 85. Tutorial pelatihan dapat diikuti dengan baik, memberikan keleluasaan peserta bertanya skor rerata 86.5. Kebermanfaatan pelatihan melatih kemampuan berfikir logis dan kritis, melatih kerjasama skor rerata 88.6. Sedangkan hasil evaluasi penilaian tugas pembuatan media pembelajaran 100% peserta dinyatakan lulus, 16 % peserta dengan skor 71-80, 84% peserta dengan skor 81-100.

Kata kunci: Digital, Keterampilan Abad 21, Media Pembelajaran, Pelatihan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman begitu pesat, peradaban manusia semakin maju ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi masa kini. Teknologi informasi telah merambah berbagai lini kehidupan manusia, termasuk bidang Pendidikan. Kemajuan ini semakin memberikan tantangan yang pelik dan kompleks. Untuk menghadapi itu maka diperlukan kecakapan abad 21.

Keterampilan abad 21 yang dimaksud dalam hal ini adalah Keterampilan 4C terdiri dari *Critical Thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, *Communication* [1]. Keterampilan ini menjadi sangat penting untuk dikuasai oleh mahasiswa [2]. Beberapa peneliti lain bahkan menyatakan untuk menghadapi era hyperglobalisasi saat ini sebenarnya tidak cukup dengan 4C tapi ditambah dua lagi yaitu *character* dan *chitizenship* sehingga menjadi 6C [3]. Menurut kemdikbud [4], keterampilan *interpersonal* karakter dan kewarganegaraan menjadi nilai yang penting agar seseorang menjadi warga global yang siap menghadapi tantangan. Salah satu ciri implementasi kecakapan 6C adalah pendidikan menjadi humanis tidak berfokus pada penguasaan materi pembelajaran tapi juga pada nilai dan karakter. Septikasari [5]

menegaskan bahwa beberapa pakar menjelaskan penting untuk penguasaan berbagai keterampilan abad 21 sebagai sarana kesuksesan di abad dimana dunia berkembang dengan cepat dan dinamis. Melalui berbagai keterampilan abad 21 peserta didik dapat memecahkan beragam masalah yang ditemui di lingkungan sehari-hari [6].

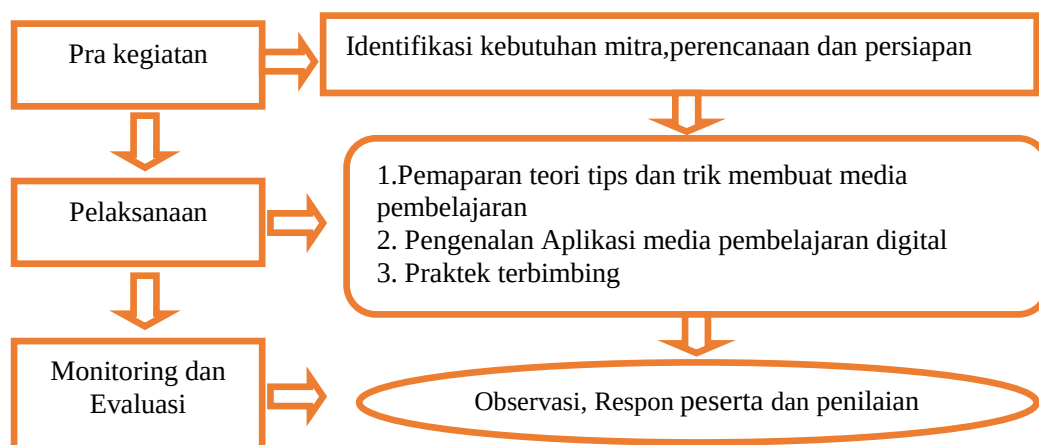
Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada mahasiswa. Dengan adanya pelatihan ini, mahasiswa diharapkan dapat lebih kreatif dalam menyusun materi presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif. Kreativitas, sebagai salah satu komponen utama dari keterampilan 4C, dapat diasah melalui berbagai teknik pembuatan media digital seperti penggunaan software presentasi, animasi, dan multimedia lainnya [7]

Seringkali mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun tugas presentasi yang baik dan menarik. Kondisi ini juga terjadi pada mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Pattimura. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pengetahuan teknis maupun keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Sebagian besar dari mereka saling mengandalkan teman yang mereka anggap bisa menyusun bahan presentasi dengan baik, sehingga tugas yang harusnya menjadi tanggung jawab bersama dikerjakan hanya sebagian anggota kelompok. Dampaknya ketika tampil presentasi akan terlihat kurangnya kolaborasi anggota kelompok, keterampilan komunikasi juga terlihat pada mahasiswa yang benar-benar ikut serta mengerjakan tugas dengan baik, sedangkan mahasiswa yang acuh dengan tugas kelompok mereka cenderung pasif dan kurang menguasai materi.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memberikan mereka bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun bahan presentasi yang baik dan menarik. Maka pada kegiatan ini dilakukan pelatihan teknis pembuatan media pembelajaran berbasis digital, selain pengetahuan teknis juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran [8]. Mahasiswa juga dilatih untuk mengasah kemampuan komunikasi melalui pemaparan materi melalui audio pada media pembelajaran yang akan disusun. Sedangkan kolaborasi diasah melalui kerjasama mereka dalam menyelesaikan tugas penyusunan media pembelajaran berbasis digital dalam pelatihan ini, karena pada akhir pelatihan diberikan penugasan bagi peserta. Dengan demikian pelatihan ini bertujuan mengasah keterampilan mahasiswa abad 21.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara daring menggunakan zoom meeting pada 09 Oktober 2023. Kegiatan berupa pelatihan diikuti oleh mahasiswa program studi Pendidikan Geografi Universitas Pattimura Ambon semester IV Kelas A sejumlah 25 orang. Proses kegiatan pengabdian terdiri dari beberapa tahapan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Alur pengabdian

2.1 Pra Kegiatan

Tahap pra kegiatan meliputi observasi pra kegiatan, identifikasi kebutuhan, perencanaan kegiatan, penetapan waktu dan metode pelatihan, persiapan, pengurusan perijinan dan pemberitahuan bagi peserta untuk persiapan materi yang akan digunakan dalam pelatihan.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan pelatihan terbagi menjadi tiga sesi yaitu sebagai berikut.

- Pemaparan teori tips dan trik membuat media pembelajaran
- Pengenalan berbagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran digital
- Praktek terbimbing pembuatan media pembelajaran menggunakan powerpoint dan canva

2.3 Monitoring dan Evaluasi

Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini berupa monitoring dan evaluasi. Keberhasilan kegiatan pengabdian dilihat dari hasil angket respon peserta terhadap kegiatan pengabdian dan hasil penilaian atau evaluasi tugas akhir dari kegiatan pelatihan. Angket respon atau tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan untuk bahan evaluasi bagi penyelenggara. Angket dengan indikator kejelasan dan kemudahan pemahaman terhadap materi, kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan dan kebermanfaatan pelatihan bagi peserta. Angket respon peserta tersebut berupa skor kuantitatif dengan skala 0-100. Selain itu juga dilakukan pengamatan terhadap kemampuan 4C peserta dengan pedoman penskoran yang sama, kriteria penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria skoring respon peserta terhadap kegiatan pelatihan

Nilai	Kriteria
81-100	Sangat baik
71-80	Baik
61-70	Cukup baik
51-60	Kurang baik
0-50	Buruk

Sedangkan untuk menilai hasil tugas peserta kegiatan pelatihan dengan kriteria kelulusan sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kelulusan Peserta Pelatihan

Grade	Nilai	Kriteria	Kelulusan
A	81-100	Sangat baik	Lulus
B	71-80	Baik	Lulus
C	61-70	Cukup baik	Lulus
D	51-60	Kurang baik	Tidak Lulus
E	0-50	Buruk	Tidak Lulus

Peserta pelatihan dinyatakan lulus apabila mendapatkan nilai 70-100, dan kegiatan pengabdian berhasil jika lebih dari 80% peserta lulus dan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi karena seringkali ditemukan mahasiswa kesulitan membuat bahan presentasi yang baik dan menarik. Sebelum dilaksanakan kegiatan dilakukan sejumlah persiapan yaitu meminta peserta untuk menyiapkan bahan materi yang akan digunakan untuk praktek saat pelatihan. Sedangkan pada pelaksanaan kegiatan terdiri dari 4 tahapan yaitu pemaparan materi, praktek terbimbing, penugasan dan Evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan.

3.1 Pemaparan materi

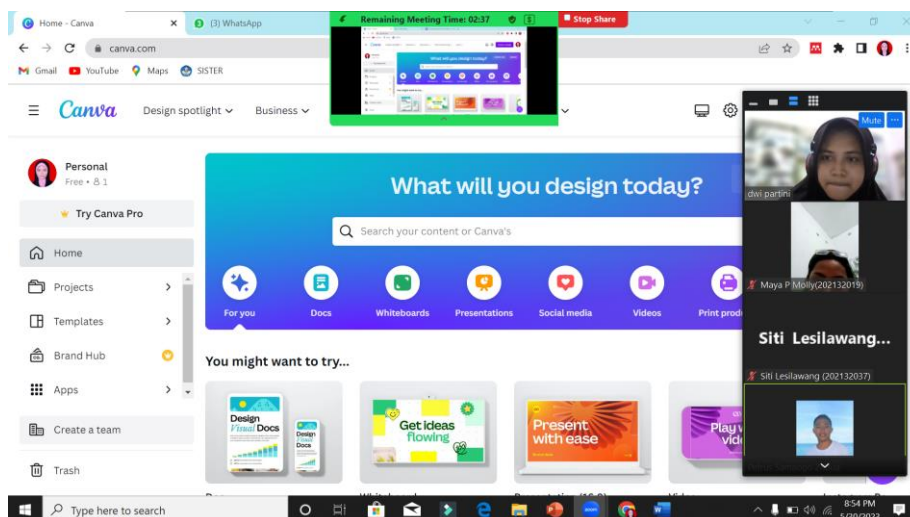
Pada sesi awal pelatihan dilakukan pemaparan materi terkait media pembelajaran secara umum, kemudian fungsi peran media pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan poin pokok tips dan trik dalam membuat desain media pembelajaran yang baik dan efektif, serta hal penting yang harus diperhatikan terkait isi desain dan tampilan atau visual. Didalamnya memuat kaidah penyampaian pesan melalui media pembelajaran, visual yang menarik namun tidak mengganggu fokus isi atau pesan dari media itu sendiri. Paparan awal materi ini juga diperkenalkan ragam software yang dapat digunakan untuk membuat desain media pembelajaran. Peserta cukup antusias mengikuti pemaparan materi yang diberikan.



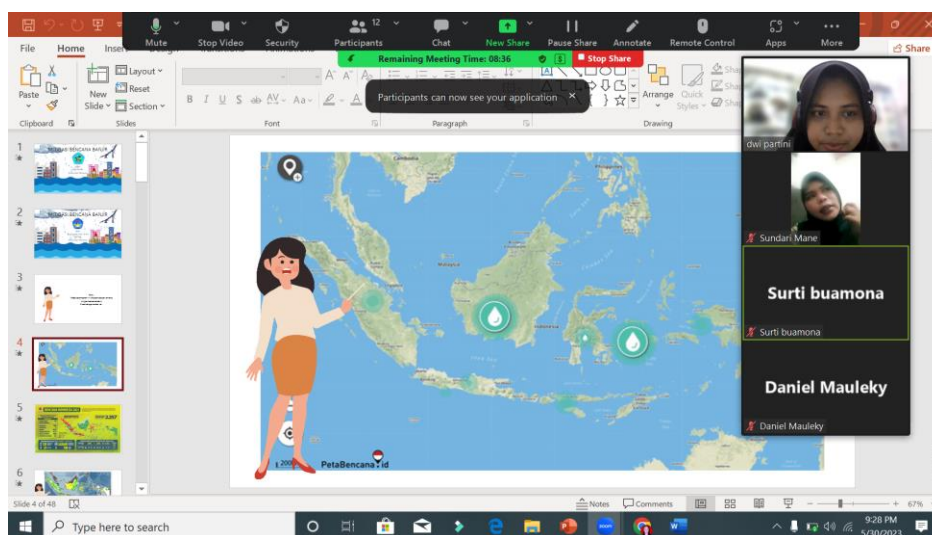
Gambar 2 Pemaparan Materi

3.2 Praktek Terbimbing

Setelah pemaparan materi selesai dipilih dua software untuk di demonstrasikan penggunaannya dalam membuat media pembelajaran. Software tersebut yakni dengan powerpoint dan canva. Selain itu juga diperkenalkan juga software pendukung untuk memperbaiki kualitas rekaman suara pada media video pembelajaran yang dibuat. Peserta juga praktek langsung untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Selama berjalannya pelatihan peserta dibimbing jika terdapat kesulitan dapat berdiskusi.



Gambar 3 Praktek terbimbing penggunaan canva

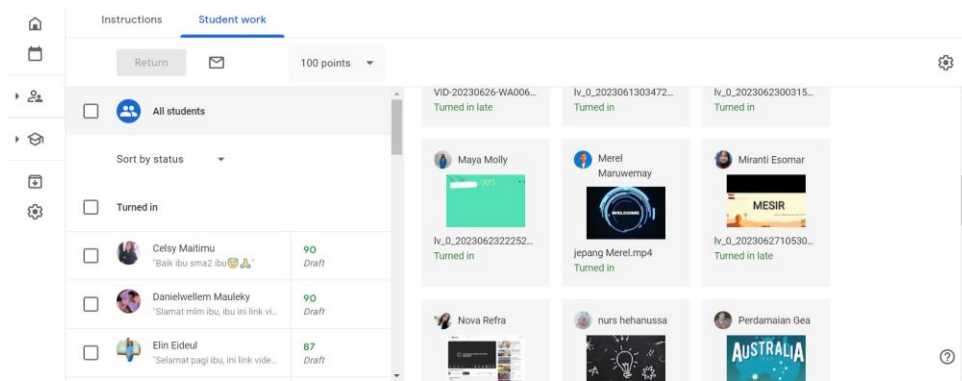


Gambar 4 Praktek terbimbing penggunaan powerpoint

Pemilihan dua software untuk didemonstrasikan pada pelatihan ini berupa powerpoint dan canva memiliki alasan tersendiri. Penggunaan powerpoint dalam membuat media pembelajaran cukup mudah karena sangat umum digunakan. Akan tetapi Canva juga cukup menarik perhatian peserta karena menawarkan desain menarik dan fitur-fitur yang lengkap. Powerpoint tidak harus selalu terkoneksi internet, untuk canva memiliki kelemahan harus tersambung dengan internet dan beberapa desain tidak dapat diakses secara gratis [10]. Meskipun powerpoint cukup sederhana dan umum dapat dibuat semenarik mungkin dengan memaksimalkan fitur yang ada, desain templatnya banyak tersedia secara gratis di internet dan dari powerpoint juga dapat diisi dengan audio serta animasi dan disimpan menjadi format video. Untuk canva memang desain lebih menarik dan banyak pilihan namun banyak yang berbayar, akan tetapi untuk memudahkan pengerjaan dari desain canva yang dipilih oleh peserta dapat juga di simpan ke dalam format powerpoint.

3.3 Penugasan

Pada pelatihan ini diberikan penugasan untuk menyelesaikan media pembelajaran yang telah disusun saat pelatihan karena mengingat durasi waktu pelatihan terbatas, namun peserta diberi keleluasaan untuk bertanya diluar waktu pelatihan. Pengumpulan tugas melalui classroom dengan jangka waktu yang telah ditentukan dan sepakati bersama.



Gambar 5 Pengumpulan Tugas Melalui Classroom

3.4 Evaluasi

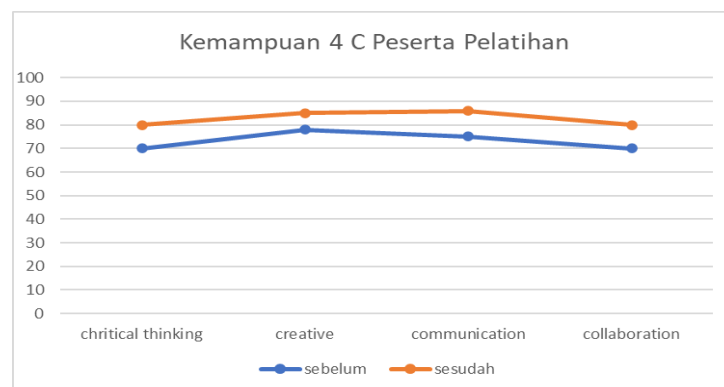
Pada pelatihan ini dilakukan observasi atau pengamatan pendahuluan sebelum kegiatan yaitu pada saat perkuliahan dan juga observasi setelah pelatihan terhadap kemampuan 4C peserta berikut hasilnya.

Tabel 3 Rata-rata penilaian sikap menunjukkan kemampuan 4C peserta

indikator	sebelum	sesudah	selisih	% kenaikan
critical thinking	70	80	10	14.3
creative	78	85	7	9
communication	75	86	11	14.7
collaboration	70	80	10	14.3
Rata-rata	73.25	82.75	9.5	13.1

Sumber: hasil observasi

Tabel tersebut menunjukkan perbedaan sikap positif yang menggambarkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Terdapat kenaikan rata-rata 13.1% pada seluruh aspek kemampuan. Dapat juga digambarkan dengan grafik berikut.



Gambar 6 Grafik hasil pengamatan kemampuan peserta

Pada akhir pelatihan ini juga diberikan angket pada peserta untuk melihat respon kebermanfaatan pelatihan pembuatan media pembelajaran ini. Selain itu juga dilakukan evaluasi terhadap hasil pengumpulan tugas untuk melihat apakah target dari pelatihan ini sudah terpenuhi dalam mengasah kreativitas peserta.

Berikut data respon peserta terhadap kegiatan pelatihan dan hasil evaluasi penugasan pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

Tabel 4 Data Respon Peserta terhadap terhadap pelatihan

No	Pernyataan	Skor rerata
	Materi	
1	Pemaparan materi pelatihan jelas dan mudah dipahami (<i>communicative</i>)	85
2	Materi menambah wawasan ilmu bagi peserta pelatihan (<i>critical thinking</i>)	82
3	Materi cukup menarik (<i>critical thinking</i>)	86
4	Materi meningkatkan motivasi dan semangat untuk mencoba (<i>creativity</i>)	87
	Rata-rata	85
Pelaksanaan pelatihan		
5	Tutorial dapat diikuti dengan baik dan mudah (<i>critical thinking</i>)	86
6	Peserta diberi keleluasaan untuk bertanya saat menghadapi kesulitan (<i>communicative</i>)	87
	Rata-rata	86,5
Kebermanfaatan Pelatihan		
7	Pelatihan memberikan pengalaman baru (<i>creativity</i>)	90
8	Penugasan memberikan kesempatan lebih luas mengembangkan kreativitas (<i>creativity</i>)	87.5
9	Pelatihan membuat peserta menjadi terlatih berfikir logis dan kritis (<i>critical thinking</i>)	87
10	Pelatihan dapat melatih kerjasama (<i>collaborative</i>)	90
	Rata-rata	88.6

Sumber : Olah Data 2023

Berdasar tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa respon peserta terhadap pelatihan cukup positif. Pada aspek paparan materi dengan rerata nilai 85, pada aspek pelaksanaan pelatihan dengan rerata nilai 86,5 dan pada aspek kebermanfaatan pelatihan dengan rerata nilai 88.6. Maka dapat dikatakan bahwa pelatihan telah berhasil dengan baik dan didukung dari hasil evaluasi penugasan peserta pelatihan sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil evaluasi tugas peserta

Grade	Nilai	Persentase	Kriteria	Kelulusan
A	81-100	84%	Sangat baik	Lulus
B	71-80	16%	Baik	Lulus
C	61-70	0%	Cukup baik	Lulus
D	51-60	0%	Kurang baik	Tidak Lulus
E	0-50	0%	Buruk	Tidak Lulus

Sumber : Olah Data 2023

Berdasar tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa 84% diantara peserta atau sejumlah 21 orang memperoleh nilai pada rentang skor 81-100 yang berarti sangat baik dan 16% peserta atau sejumlah 4 orang memperoleh nilai pada rentang skor 71-80 yang berarti baik. Secara umum pelatihan dapat dikatakan berhasil mencapai target.

Pelatihan serupa dapat terus dikembangkan agar dapat semakin mengasah keterampilan mahasiswa dalam berbagai aspek keterampilan abad 21 dan membiasakan mereka dengan perubahan teknologi yang begitu cepat. Melalui kegiatan ini mahasiswa memperoleh manfaat dapat menerapkannya dalam pengerjaan tugas pembuatan bahan presentasi pada perkuliahan dengan baik. Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi dengan lebih efektif, bekerja sama dalam tim, dan berkontribusi secara positif

dalam masyarakat digital yang semakin kompleks serta menjadi persiapan mahasiswa menghadapi masa depan [11].

Kegiatan pelatihan ini masih mengalami beberapa kendala seperti kurangnya ketersediaan fasilitas pendukung kegiatan seperti jaringan wifi yang baik, ketersediaan laptop atau computer bagi peserta sehingga pelaksanaannya secara daring peserta menggunakan jaringan internet masing-masing dan perangkat laptop ataupun komputer masing-masing. Semua sangat bergantung dari jaringan internet yang memadai. Monitoring kurang maksimal, kesulitan yang dihadapi peserta tidak sepenuhnya dapat diakomodasi walaupun dibuka sesi tanya jawab ataupun sesi konsultasi diluar jadwal pelatihan. Sebaiknya kedepan jika memungkinkan dapat dilaksanakan secara luring menggunakan fasilitas laboratorium komputer milik universitas. Peserta didampingi langsung dan jika terdapat kendala pada saat pelatihan dapat langsung dibantu mengatasinya. Selain itu sebaiknya juga dapat melibatkan lebih banyak peserta, atau dibuat sesi lain bagi mahasiswa pendidikan geografi kelas lain agar kebermanfaatan kegiatan pelatihan dapat dirasakan merata bagi seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan geografi Universitas Pattimura.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran ini telah berhasil memberikan bekal keterampilan bagi peserta dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital. Berdasar aspek penilaian kegiatan pengabdian peserta menunjukkan sikap positif kemampuan 4C mereka, skor kemampuan 4C rata-rata 82.75 yang berarti sangat baik. Respon peserta terhadap pelatihan menunjukkan bahwa materi mudah dipahami, menambah wawasan, menarik dan memberikan tantangan serta semangat untuk mencoba dengan skor rerata 85. Tutorial dalam pelatihan dapat diikuti dengan baik dan memberikan keleluasaan peserta bertanya dengan rerata skor 86.5. Kebermanfaatan pelatihan dengan skor 88.6. Sedangkan hasil evaluasi penilaian tugas pembuatan media pembelajaran 100% peserta dinyatakan lulus dengan skor 71-80 sejumlah 16% peserta, dan skor 81-100 sejumlah 84% peserta. Dengan demikian secara tidak langsung kegiatan pelatihan dapat mengasah kemampuan atau keterampilan mahasiswa pada aspek kreativitas. Mahasiswa berhasil membuat media pembelajaran dengan mengoptimalkan berbagai aplikasi yang ada, aplikasi yang mereka gunakan adalah canva dan powerpoint. Selain itu beberapa diantara mereka juga ada yang menggunakan aplikasi tambahan lain seperti cap cut dan dolby. Selain itu dalam hal ini mahasiswa juga dilatih untuk berpikir kritis dalam menyusun materi untuk media pembelajaran dari sumber kredibel, mereka dibiasakan berlatih percaya diri dalam komunikasi pada sesi tanya jawab dan juga mengisi audio pada media pembelajaran serta berkolaborasi dengan sesama peserta pelatihan.

5. SARAN

Kegiatan pelatihan serupa kedepan dapat dikembangkan lagi dengan memaksimalkan penggunaan berbagai aplikasi yang ada. Tidak terbatas pada aplikasi canva maupun powerpoint tapi dapat juga aplikasi lain untuk membuat video pembelajaran seperti capcut, camtasia, moviemaker, kinemaster, filmora dan lain sebagainya. Perlu juga pelatihan intensif dalam penggunaan aplikasi pendukung dalam perekaman suara agar hasil yang diperoleh bagus seperti dolby on, audiolab dan lain sebagainya. Karena belum semua peserta paham akan penggunaan aplikasi pendukung tersebut. Kegiatan pengabdian ini memiliki keterbatasan dalam mengukur kemampuan abad 21 mahasiswa pra dan pasca pelatihan, dalam hal ini hanya dilihat melalui pengamatan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat perlu kegiatan penelitian lanjutan dengan metode yang tepat serta mendalam melalui sejumlah uji statistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ketua Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Pattimura yang memberikan izin untuk dilakukan kegiatan pelatihan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan juga pada peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Partono, P., Wardhani, H., Setyowati, N., Tsalitsa, A., & Putri, S. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52. doi:<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- [2] Greenstein, Laura. 2012. *Assessing 21st Century Skills : A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin: California, 2012.
- [3] OECD. (2021). *Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*. Paris: OECD Publishing.
- [4] Kemdikbud. 2022. Mengenal Peran 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21. [https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/mengenal-peran-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke21#:~:text=Dengan%20penambahan%20peran%20kecakapan%20tersebut.%2C%20dan%20communication%20\(komunikasi\)](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/mengenal-peran-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke21#:~:text=Dengan%20penambahan%20peran%20kecakapan%20tersebut.%2C%20dan%20communication%20(komunikasi)). Diakses tanggal 20 mei 2024
- [5] Resti Septikasari, Rendy Nugraha Frasandy. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 dalam pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Volume VIII Edisi 02 2018, hlm 112-122
- [6] Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono. 2021. Pengembangan Modul Ipa Berbasis Model Research Based Learning Pada Keterampilan 4c Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6), 4470–4482. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1470>
- [7] Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2017). What works and why? Student perceptions of ‘useful’ digital technology in university teaching and learning. *Studies in Higher Education*, 42(8), 1567-1579.
- [8] Heick, T. (2018). What Are The 6 Cs Of Education? TeachThought. Retrieved from <https://www.teachthought.com>.
- [9] Chairunnisa, K & Sundi, 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN Tangsel. In prosiding Seminar Nasional pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. (Vol 1 No 1)
- [10] Resmini,. Satriani, I & Rafi, M (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4 (2), 335-343
- [11] Salmon, G. (2019). *E-moderating: The Key to Online Teaching and Learning*. New York, NY: Routledge