

Pemanfaatan Aplikasi Web sebagai Media Pembelajaran Daring untuk PKBM Bhakti Asih

The Implementation of Web Applications as an Innovative Learning Medium for PKBM Bhakti Asih

Achmad Syarif 1*

Rizky Eka Prasetya 1

Sukma Alam 2

¹Department of Economics and Business, Universitas Budi Luhur, Jakarta, DK Jakarta, Indonesia

²Department of Communication and Creative Design, Universitas Budi Luhur, Jakarta, DK Jakarta, Indonesia

email:

achmad.syarif@budiluhur.ac.id

Kata Kunci

Web

Media Pembelajaran

PKBM

Keywords:

Web

Learning Media

PKBM

Received: May 2024

Accepted: July 2024

Published: November 2024

Abstrak

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah PKBM Bhakti Asih Ciledug yang beralamat di Jalan Raden Fatah No 7 RT 03 RW 10 Kelurahan Sudimara Bagian Barat, Kecamatan Ciledug, Kota Tangerang, Provinsi Banten 15151. Permasalahan mitra saat ini adalah belum maksimalnya pemanfaatan dan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya yang terkait dengan kegiatan belajar mengajar. PKBM memiliki warga belajar dengan latar belakang yang beragam sehingga kemampuan pemahaman warga belajar terhadap materi pun beragam. Sehingga diperlukan media belajar yang dapat memfasilitasi mereka untuk mengulang-ulang pembelajaran setiap saat jika diinginkan. Pemanfaatan aplikasi *web* dapat menjadi solusi permasalahan tersebut, karena dapat dijadikan media pembelajaran daring yang dapat diakses setiap saat. Pembekalan warga belajar dalam pemanfaatan aplikasi *web* ini dilakukan pelatihan secara tatap muka di lab ICT, Universitas Budi Luhur. Dari hasil kuesioner evaluasi kegiatan diperoleh lebih dari 90% peserta menyatakan kegiatan ini bermanfaat, mudah dipahami, berjalan efektif dan sesuai harapan. Sehingga dapat disimpulkan kegiatan ini dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dialami mitra.

Abstract

The collaborating organization for this community service initiative is PKBM Bhakti Asih Ciledug, situated in Jalan Raden Fatah No. 7 RT 03 RW 10, West Sudimara Village, Ciledug District, Tangerang City, Banten Province 15151. The present issue with the partner is the suboptimal exploitation and implementation of Information and Communication Technology (ICT), particularly in relation to teaching and learning activities. PKBM enrolls students from various backgrounds, resulting in a wide range of perspectives and interpretations of the content. Therefore, it is necessary to have learning materials that can enable individuals to review and revisit their learning at any given time. Web applications offer a potential answer to this issue, since they can serve as an online learning platform that is accessible at any given moment. Students are trained in the use of this online application through in-person instruction at the ICT lab of Budi Luhur University. Based on the findings of the activity assessment questionnaire, over 90% of participants expressed that this activity was valuable, comprehensible, impactful, and met their expectations. Therefore, it may be inferred that this activity has the potential to offer resolutions to the challenges encountered by partners.



© 2024 Achmad Syarif, Rizky Eka Prasetya, Sukma Alam. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i11.7898>

PENDAHULUAN

Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur mengenai sebuah lembaga pendidikan formal dan non formal menjadikan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan bentuk wujud kesetaraan Warga Negara Indonesia (WNI) untuk mendapatkan pengetahuan serta keterampilan. PKBM sebagai sebuah pendidikan yang non formal dapat diakui setara dengan sebuah pendidikan yang formal. PKBM Bhakti Asih Ciledug

How to cite: Syarif, A., Prasetya, R. E., Alam, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Web sebagai Media Pembelajaran Daring untuk PKBM Bhakti Asih. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(11), 2123-2129. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i11.7898>

yang beralamat di Jalan Raden Fatah No 7 RT 03 RW 10 Kelurahan Sudimara Bagian Barat, Kecamatan Ciledug, Kota Tangerang, Provinsi Banten 15151 merupakan pusat kegiatan belajar masyarakat yang menjadi wadah penyedia informasi dan kegiatan belajar masyarakat sekitar Ciledug agar lebih berdaya. Perkembangan TIK yang semakin pesat harus mampu diantisipasi PKBM Bhakti Asih Ciledug, selain untuk kemudahan proses belajar mengajar juga untuk memenangkan persaingan di dunia kerja bagi para siswa-siswi PKBM Bhakti Asih Ciledug. Dengan keterbatasan dan kendala yang dihadapi PKBM Bhakti Asih Ciledug harus dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada sehingga visi, misi dan tujuan dapat tercapai. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya :

- a. Proses belajar mengajar masih banyak yang dilakukan secara konvensional sehingga masih menimbulkan kejenuhan bagi para siswa-siswi;
- b. Perkembangan TIK, khususnya aplikasi berbasis *web* belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses bisnis PKBM khususnya dalam kegiatan belajar mengajar;
- c. Siswa-siswi masih banyak yang kesulitan dalam belajar bahasa Inggris karena pembelajaran masih banyak yang dilakukan secara teoritis kurangnya dukungan media pembelajaran digital;
- d. Siswa-siswi masih banyak yang belum memahami tentang etika dalam penggunaan media sosial, sehingga belum dapat mengelola dan menyaring informasi yang ada pada konten media sosial.

Dari permasalahan-permasalahan mitra tersebut, dilakukan penyusunan prioritas penyelesaian permasalahan mitra seperti tertera pada tabel berikut :

Tabel I. Prioritas Penyelesaian Permasalahan Mitra.

No.	Permasalahan	Solusi yang Ditawarkan
1	Kejenuhan belajar yang dialami siswa-siswi PKBM karena proses belajar mengajar yang masih dilakukan secara konvensional.	Solusi yang dapat diberikan adalah membuat media belajar dengan memanfaatkan aplikasi berbasis <i>web</i> . Menurut Syahrudin Amin, dkk (Amin, 2022) pemanfaatan <i>web</i> sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa, serta menurut Ahmad Zainy, dkk (Zainy, 2022) pembelajaran melalui <i>website</i> dapat meningkatkan partisipasi siswa-siswi dan termotivasi dalam pembelajaran.
2	Belum maksimalnya pemanfaatan perkembangan TIK khususnya aplikasi <i>web</i> oleh PKBM.	Solusi yang dapat diberikan adalah membuat aplikasi <i>web</i> yang dapat dimanfaatkan oleh PKBM untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di PKBM. Menurut Fahri Rusliyadi dan Linda Sari Dewi (Rusliyadi, 2022) pengembangan sistem informasi pembelajaran berbasis <i>web</i> dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien karena <i>web</i> yang dibuat dapat memudahkan proses rekapitulasi kehadiran dan tugas serta penyebarluasan informasi, dan menurut Diky Ariyanto, dkk (Ariyanto, 2022) pemanfaatan aplikasi <i>web</i> dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, serta menurut Balya Aulia Assiddiqi, dkk (Assiddiqi, 2023) dengan adanya media pembelajaran daring dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3	Siswa-siswi PKBM masih banyak yang kesulitan dalam belajar bahasa Inggris.	Solusi yang dapat diberikan adalah memanfaatkan perkembangan TIK untuk membuat konten pembelajaran digital seperti video sehingga dapat meningkatkan minat siswa-siswi dalam belajar. Menurut Janetri Suti Wahyuni dkk (Wahyuni, 2022) media pembelajaran berbasis video dapat diimplementasikan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi, namun harus terus dibimbing agar tidak keluar dari kompetensi yang harus dicapai, dan menurut Nuryati, dkk (Nuryati, 2022) media pembelajaran <i>website</i> membantu peserta didik mengulang pelajaran tanpa terikat tempat dan waktu, serta menurut Harahap, dkk (Harahap, 2023) dewasa ini, penggunaan literasi media sosial sebagai media pembelajaran telah menjadi suatu opsi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Literasi media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris menuguhkan ragam informasi dalam hal pengetahuan

		maupun pengalaman untuk dapat memahami serta menggunakan bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhannya. Melalui literasi media sosial, ragam informasi dapat dipilih, dipilah, serta diimplementasikan ke dalam ruang lingkup pembelajaran bahasa Inggris.
4	Permasalahan siswa-siswi PKBM masih banyak yang belum memahami tentang etika dalam penggunaan media sosial.	Solusi yang diberikan adalah mengadakan pelatihan pengelolaan konten media sosial dan materi-materi tentang etika penggunaan media sosial yang dapat dipelajari oleh siswa-siswi PKBM setiap saat. Menurut Octaviani, dkk. (Octaviani, 2021) perkembangan media sosial sudah seperti kebutuhan pokok, sebagian besar masyarakat tidak hanya menggunakan media sosial sebagai media komunikasi saja, tapi juga sumber informasi yang dipercayai, serta menurut Baginda Harahap, dkk (Harahap, 2022) pemahaman yang baik bagi siswa-siswi dalam penggunaan media sosial dengan bijak dan benar dapat menunjang kreativitas siswa-siswi.

Dari Tabel 1. Prioritas Penyelesaian Permasalahan Mitra di atas, urgensi penyelesaian permasalahan mitra adalah masalah kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa-siswi PKBM dan belum maksimalnya pemanfaatan TIK di PKBM seperti penggunaan aplikasi *web* sebagai media pembelajaran. Dengan beragamnya warga belajar di PKBM baik dari sisi usia dan daerah asal, baik yang mengambil kejar Paket A, Paket B, maupun Paket C maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa-siswi dalam belajar. Pembaruan dalam kegiatan PKM ini dari kegiatan-kegiatan dengan tema sejenis yang telah dilakukan sebelumnya adalah dalam hal pembuatan aplikasi *web* pembelajaran daring, dalam pembuatan aplikasi ini tidak menggunakan *framework* atau CMS seperti Moodle, melainkan dibuat dari nol (PHP Native) menggunakan arsitektur Model *View Controller* bahasa pemrograman PHP objek yang disesuaikan dengan kondisi yang ada di PKBM.

METODE

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah aplikasi *web* pembelajaran daring, perangkat yang digunakan untuk akses aplikasi seperti komputer, *laptop* atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet. Berdasarkan permasalahan yang dialami mitra, tim pelaksana menyusun tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra sebagai berikut :

- a. Melakukan pendataan dan analisa permasalahan mitra untuk kebutuhan pembuatan aplikasi *web* media pembelajaran PKBM;
- b. Merancang basis data yang dibutuhkan dalam aplikasi *web* media pembelajaran PKBM;
- c. Mengisi data ke dalam tabel-tabel basis data yang telah dibuat sebagai data awal;
- d. Merancang antarmuka halaman aplikasi *web* media pembelajaran PKBM;
- e. Membuat kode program PHP untuk aplikasi *web* media pembelajaran PKBM;
- f. Melakukan uji coba aplikasi *web* media pembelajaran PKBM;
- g. Menyusun materi-materi untuk pelatihan dan konten aplikasi *web* media pembelajaran PKBM;
- h. Melaksanakan pelatihan kepada siswa-siswi PKBM Bhakti Asih Ciledug;
- i. Melakukan evaluasi hasil dari pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

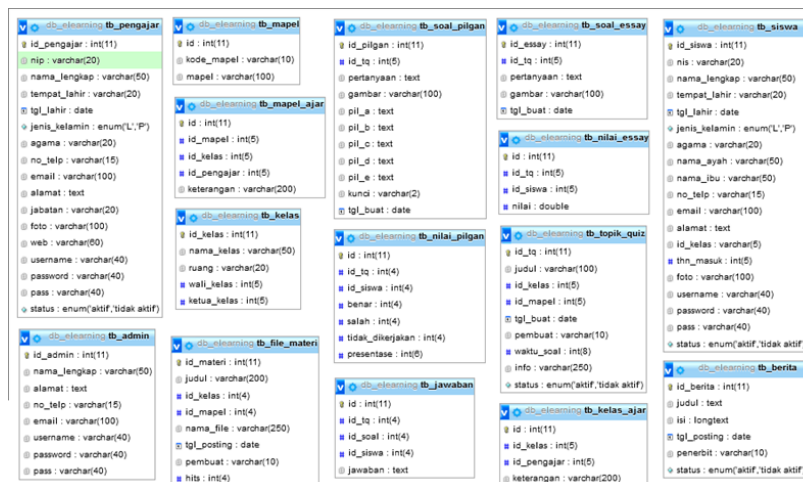
Hasil pelaksanaan kegiatan abdimas ini dijelaskan berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan berikut :

- a. Mendata kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran daring siswa-siswi PKBM Bhakti Asih. Dari kegiatan ini diperoleh hasil sebagai berikut; PKBM Bhakti Asih memiliki 13 tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan diantaranya 10 sebagai Tutor Pengajar, 1 Ketua Pengelola, 1 Bendahara, dan 1 Staf Tata Usaha. PKBM Bhakti Asih memiliki 1 ruang untuk kantor beserta dengan fasilitasnya. Areal kebun yang luas dan nyaman.

Sedangkan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada gedung pendidikan Kampus Bhakti Asih Sudimara Barat. Sejak tahun 2012 PKBM Bhakti Asih telah menempati 3 ruang belajar yang baik dilengkapi kursi belajar dan ruang ber-AC. Secara umum warga belajar yang dibina di PKBM Bhakti Asih mayoritas warga masyarakat sekitar Kecamatan Ciledug, namun ada juga yang berasal dari luar wilayah Kecamatan Ciledug, seperti dari Jakarta Timur, Jakarta Pusat, Jakarta Selatan, Pondok Aren, maupun dari luar Jakarta seperti dari Aceh, Padang, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Jawa Barat. Informasi tentang PKBM Bhakti Asih mereka dapatkan dari teman-teman dan saudara mereka yang tinggal di Ciledug. Kebanyakan diantara warga belajar juga merupakan usia sekolah namun mengalami putus sekolah. Walaupun demikian ternyata ada juga yang usianya di atas 40 tahun, hal ini dikarenakan lingkungan pekerjaan yang dijalani warga belajar menuntut adanya ijazah guna meningkatkan pendapatan di tempat kerjanya. Jumlah warga belajar (siswa-siswi) PKBM Bhakti Asih pada tahun ajaran 2023/2024 ada 100 orang yang terdiri dari 5 orang kejar Paket A, 35 orang kejar Paket B, dan 60 orang kejar Paket C.

b. Merancang dan membuat basis data untuk pembuatan aplikasi *web*.

Dari hasil pendataan kebutuhan aplikasi, selanjutnya dilakukan perancangan skema basis data yang akan digunakan, berikut gambar hasil rancangan basis datanya :



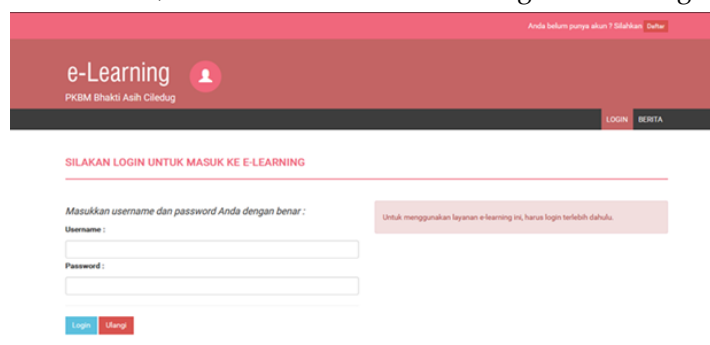
Gambar 1. Rancangan Basis Data.

c. Mengisi data ke dalam tabel-tabel dari basis data yang dibuat untuk data awal dalam pembuatan aplikasi *web*.

Setelah merancang skema basis data yang akan digunakan dalam aplikasi *web*, langkah selanjutnya adalah membuatkan basis data tersebut di perangkat lunak basis data MySQL melalui *phpmyadmin* dan mengisi data awal ke dalam masing-masing tabel.

d. Merancang antarmuka aplikasi.

Setelah selesai pembuatan basis data dan pengisian data, langkah selanjutnya adalah merancang antarmuka aplikasi *web* yang akan dibuat. Dalam merancang antarmuka ini menggunakan perangkat lunak *Visual Studio Code* untuk memudahkan penyusunan kode CSS, HTML dan PHP. Berikut adalah gambar rancangan antarmuka :



Gambar 2. Rancangan Antarmuka.

e. Membuat kode program PHP untuk aplikasi *web*.

Setelah rancangan antarmuka selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat kode program php untuk aplikasi *web* pembelajaran daring. Pembuatan aplikasi *web* ini menggunakan editor *Visual Studio Code*, pembuatan kode program PHP ini menggunakan PHP Native, jadi tidak menggunakan *framework*. Hal-hal yang dilakukan adalah pembuatan kode CSS untuk librari desain halaman *web*, kode PHP untuk koneksi ke basis data, kode HTML untuk struktur halaman *web* dan form input dan ubah, dan kode PHP untuk proses-proses seperti login, manajemen (tambah, ubah, hapus) data siswa, pengajar, mata pelajaran, materi, kuis, soal pilihan ganda dan essay.

f. Uji coba aplikasi.

Setelah selesai pembuatan kode program aplikasi *web*, langkah selanjutnya adalah menguji coba aplikasi *web* yang telah dibuat dengan memeriksa masing-masing proses seperti *login*, manajemen data dan proses pembelajaran tidak ada *error*/kesalahan yang terjadi.

g. Menyusun materi-materi pelatihan.

Setelah selesai uji coba aplikasi *web*, langkah selanjutnya adalah menyusun materi-materi pelatihan dan buku panduan penggunaan aplikasi *web*. Materi-materi pelatihan dan buku panduan ini akan diberikan kepada para peserta pelatihan saat pelaksanaan pelatihan.

h. Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *web* pembelajaran daring, materi tentang TIK yaitu hardware, software, aplikasi word processing, spreadsheet, dan Canva, media sosial sebagai wadah komunikasi dan berkarya, dan kosakata bahasa Inggris media sosial.

Pelatihan dilaksanakan di laboratorium ICT (Lab 9), Universitas Budi Luhur, Unit 7 Lantai 4 pada hari Sabtu, 8 Juni 2024 dari pukul 08:00 – 13:00 WIB. Pelatihan ini dihadiri oleh siswa-siswi PKBM Bhakti Asih sebanyak 35 orang dan perwakilan pengurus (sekretaris) PKBM yaitu Ustadz Salman. Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan pemberian *pre tes* melalui *Google Form* untuk mengetahui kompetensi dasar yang dimiliki oleh para peserta, karena peserta dari beragam latar belakang, yaitu kejar Paket A, Paket B, dan Paket C. Sebanyak 35 responden mengisi *pre tes* ini, dari hasil pengisian *pre tes* terlihat bahwa 88,6% peserta adalah orang yang selalu update teknologi, 91,4% bisa menggunakan teknologi seperti komputer atau smartphone. Hasil ini menunjukkan penerapan aplikasi *web* dapat dilakukan, karena mayoritas peserta bisa menggunakan perangkat untuk akses aplikasi *web*. Setelah pengisian *pre tes*, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi *web* pembelajaran daring yang telah dibuat kepada para peserta pelatihan. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengakses aplikasi di alamat <https://pkbm-bhaktiasih.org/elearning/> kemudian akan tampil halaman login seperti rancangan antarmuka pada gambar 2. Setelah para peserta berhasil *login*, para peserta diminta akses *link*/menu materi untuk mempelajari materi sambil menyimak penyampaian materi-materi pelatihan yang diawali dengan materi tentang TIK yaitu *hardware*, *software*, aplikasi *word processing*, *spreadsheet*, dan Canva, kemudian dilanjutkan dengan materi tentang komunikasi, yaitu media sosial sebagai wadah komunikasi dan berkarya, kemudian dilanjutkan dengan materi tentang bahasa Inggris yaitu kosakata bahasa Inggris media sosial. Saat penyampaian materi sambil dilakukan praktik penggunaan aplikasi *web* yang telah dibuat.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan.

i. Evaluasi pelaksanaan kegiatan.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan abdimas yang telah dilakukan ini dengan memberikan *pos tes* secara elektronik melalui *Google Form*. Kuesioner tersebut hanya diisi oleh 31 orang dari peserta pelatihan yang hadir. Hasil kuesioner tersebut dirangkum dalam tabel berikut :

Tabel II. Hasil Kuesioner Evaluasi Kegiatan.

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Materi yang disampaikan pada pelatihan ini merupakan suatu hal yang baru bagi saya	Ya	29 orang	93,5%
		Tidak	2 orang	6,5 %
2	Materi yang disampaikan pada pelatihan ini bermanfaat bagi saya	Ya	30 orang	96,8%
		Tidak	1 orang	3,2%
3	Materi yang disampaikan pada pelatihan ini mudah untuk dipahami	Ya	29 orang	93,5%
		Tidak	2 orang	6,5 %
4	Pelatihan ini berjalan efektif	Ya	29 orang	93,5%
		Tidak	2 orang	6,5 %
5	Pelatihan ini sudah sesuai dengan harapan saya	Ya	25 orang	80,6%
		Tidak	6 orang	19,4%

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut dapat dilihat bahwa 93,5% peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan pada pelatihan ini merupakan hal yang baru, sedangkan 6,5% peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan bukan merupakan hal yang baru karena sebelumnya sudah pernah belajar hal-hal yang disampaikan dalam materi. Sebanyak 96,8% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini bermanfaat, hanya 1 orang (3,2%) menyatakan tidak bermanfaat. Sebanyak 93,5% peserta menyatakan materi yang disampaikan mudah dipahami dan berjalan efektif dan sebanyak 80,6% peserta menyatakan pelatihan ini sudah sesuai dengan harapan. Dari komentar yang disampaikan para peserta pelatihan rata-rata positif dan berharap kegiatan seperti ini dapat dilakukan lagi. Sedangkan saran yang disampaikan rata-rata terkait dengan waktu pelaksanaan yang kurang lama dan harus diajarkan dasarnya dulu, hal ini dapat dimaklumi karena penerimaan orang berbeda-beda terutama terkait dengan belajar mandiri seperti pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan abdimas yang telah dilakukan ini bermanfaat bagi PKBM Bhakti Asih Ciledug dalam mengatasi permasalahan yang dialami. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner evaluasi pelaksanaan kegiatan, lebih dari 90% peserta menyatakan kegiatan (pelatihan) ini bermanfaat, mudah dipahami, dan berjalan efektif serta 80,6% peserta menyatakan kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan harapan. Aplikasi *web* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring siswa-siswi PKBM sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Pemahaman tentang pemanfaatan media sosial sebagai wadah komunikasi dan berkreasi dapat menambah wawasan dan pemahaman siswa-siswi PKBM dalam menggunakan media sosial sehingga menjadikan hal-hal positif dalam bersosial media, serta kreatif dalam berkarya. Pemahaman tentang kosakata bahasa Inggris dapat menjadi dasar pemahaman siswa-siswi dalam menggunakan aplikasi terutama aplikasi media sosial. Saran yang dapat disampaikan terkait dengan hasil pelaksanaan kegiatan abdimas kali ini, sebaiknya PKBM Bhakti Asih Ciledug menyediakan akses internet yang besar jika akan menerapkan aplikasi *web* pembelajaran daring ini di ruang belajar PKBM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Budi Luhur selaku pemberi dana untuk pelaksanaan kegiatan ini dan PKBM Bhakti Asih Ciledug selaku mitra kegiatan serta semua pihak yang turut mendukung terlaksananya kegiatan ini.

REFERENSI

- Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Pendekatan Problem-Solving pada Materi SPLTV Kelas X. 2022. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1962-1977. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1432>
- Ariyanto, D., Isjoni, & Asril. Penggunaan Media Website Pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu. 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1172-1181. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4746>
- Assiddiqi, B. A., Nuraini, L., Murniati, M. E., Azura, S. H., Safitri, V., & Yuliyantika. Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Berbantuan Website Berdu.id Pokok Bahasan Etnofisika. 2023. *Jurnal Education and Development*, 95-100. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4593>
- Harahap, B., Singarimbun, R. N., & Hasibuan, E. H. Penggunaan Sosial Media Interaktif Di Masa Pandemi Guna Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa SMK Halongonan Kelas X. 2022. *MEJUAJUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1-6. <https://doi.org/10.52622/mejuajujabdimas.v1i3.26>
- Nuryati, Subadi, T., Muhibbin, A., Murdiyasa, B., & Sumardi. Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. 2022. *Jurnal Basicedu*, 2486-2494. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>
- O. Harahap and M. Napitupulu, Pengembangan Desain Literasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Pada Mahasiswa Desain Fashion Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidempuan, *Jurnal Education And Development*, 11(1), 517-522, 2023. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4426>
- Octaviani, I. S., Pricilla, L., Karolina, K., Widowati, W., & Purnama, A. (2021). Literasi Digital Cerdas dan Bijak Menggunakan Media Sosial Pada Remaja Karang Taruna Desa Cicalengka Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang-Banten. *DEDIKASI PKM*, 3(1), 90-95. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v3i1.14612>
- Rusliyadi, F., & Dewi, L. S. Sistem Informasi Pembelajaran Online Berbasis Web di SMKN 1 Depok. 2022. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 72-79. <https://dx.doi.org/10.51401/jinteks.v4i2.1567>
- Wahyuni, J. S., Haryadi, & Nuryatin, A. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Website Rumah Belajar Pada Materi Teks Eksplanasi. 2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing (SILAMPARI BISA)*, 22-32. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>
- Zainy, A., Lubis, A. A., Mariana, D., Hardianto, Ramadiah, I., Nabilah, S., Pakpahan, Z. H. Pengenalan Media Pembelajaran Pemrograman Membuat Website Pada HTML SMK Swasta Harapan Padangsidempuan. 2022. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 335-338. <https://dx.doi.org/10.37081/adam.v1i2.1178>