

PENINGKATAN KECAKAPAN DIGITAL DALAM PEMBUATAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK SISWA SMA YAS SINDANGKERTA

¹⁾Gilang Gumilang Dawous, ²⁾Satria Andika Al Rasyid, ³⁾Safaat

¹⁾Administrasi Pendidikan ²⁾Relawan TIK ³⁾Pendidikan Agama Islam

¹⁾Universitas Pendidikan Indonesia ²⁾Relawan TIK JABAR ³⁾STAI Darul Falah

*gilangdawous@student.upi.edu

ABSTRAK

Saat ini, digitalisasi berkembang pesat, terutama platform digital yang digunakan dalam pendidikan. Indonesia memiliki populasi yang sangat besar yang menggunakan internet dan media sosial. Oleh karena itu, keahlian digital harus ditingkatkan, terutama untuk siswa yang memiliki minat dan bakat dalam literasi digital. Sebuah seminar tentang literasi digital dan kecakapan digital diadakan dengan bantuan platform digital Canva. Platform ini memungkinkan penikmatnya untuk membuat desain yang menarik dan kreatif. Metode pengabdian dilakukan melalui seminar dan Participatory Action Research (PAR). Relawan TIK Jawa Barat dan mahasiswa KKN STAI Darul Falah Bandung Barat berpartisipasi dalam seminar yang diadakan di SMA YAS Sindangkerta. Siswa sangat antusias dan termotivasi oleh pengabdian masyarakat. Relawan TIK Jawa Barat dan mahasiswa KKN STAI Darul Falah Bandung Barat berpartisipasi dalam seminar yang diadakan di SMA YAS Sindangkerta. Para siswa sangat antusias dan termotivasi oleh pengabdian mereka pada masyarakat. Ketika konten digital dimasukkan ke dalam platform Canva, partisipasi siswa dapat dilihat. Konten digital ini memiliki kekuatan untuk mengubah cara siswa menggunakan internet dengan bijak dan mengubah kebiasaan yang tidak baik. Siswa dapat membuat konten digital, seperti gambar, musik, dan video, dengan berbagai produk digital yang dapat digunakan dalam kehidupan pembelajaran sehari-hari.

Kata Kunci : Kecakapan Digital, Konten Pembelajaran.

ABSTRACT

Nowadays, digitalization is growing rapidly, especially the digital platform used in education. Indonesia has a very large population that uses the internet and social media. Therefore, digital skills must be enhanced, especially for students who have interests and talents in digital literacy. A seminar on digital literacy and digital competence was held with the help of the Canva digital platform. This platform enables its users to create exciting and creative designs. Dedication methods are conducted through seminars and participatory action research. (PAR). TIK West Java volunteers and students of KKN STAI Darul Falah Bandung West participated in a seminar held at Sindangkerta YAS High School. Students were very enthusiastic and motivated by the devotion of the community. The students were very enthusiastic and motivated by their dedication to society. When digital content is inserted into the Canva platform, student participation is visible. This digital content has the power to change the way students use the internet wisely and change bad habits. Students can create digital content, such as pictures, music, and videos, with a variety of digital products that can be used in everyday learning life.

Keywords: Digital Skills, Learning Content.

PENDAHULUAN

Digitalisasi saat ini berkembang semakin pesat, termasuk dalam dunia pendidikan. Platform Pendidikan digital yang bertumbuh di seluruh dunia berkembang sangat cepat, terutama sejak era pandemi Covid-19. Kata '*emergency pedagogies*' yang baru muncul sejak pandemic menimbulkan rancangan baru dalam pembelajaran. Seringkali dengan bantuan platform digital pada dunia Pendidikan, pedagogi di dalam kelas berubah seiring mengikuti perkembangan zaman (Williamson et al., 2020). Sekolah dituntut untuk menghadapi sebuah konsekuensi dari perubahan zaman dimana sekolah harus beradaptasi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan adanya perkembangan digitalisasi dalam pendidikan adalah untuk membantu sekolah menjalankan aktivitas tata kelola, aktivitas pembelajaran dan aktivitas pekerjaan mengajar menjadi lebih mudah, lebih cepat dan lebih tepat sasaran. Manfaat digitalisasi dapat mengoptimalkan banyak hal dalam pembelajaran, sehingga sekolah tidak perlu menghabiskan waktu yang banyak untuk mencapai mutu pembelajaran.

Perkembangan digitalisasi pendidikan merupakan upaya sekolah dalam menunjang proses pembelajaran tanpa mengurangi esensi dalam penyampaian materi melalui model pembelajaran digital (Sukmawati, E., et al., 2022). Pembelajaran secara online melalui konten yang menarik dan fleksibel memudahkan guru dan siswa untuk mengakses dimanapun dan kapanpun mereka mau, sehingga lebih terjangkau dan meningkatkan partisipasi belajar secara langsung. Kecakapan digital memiliki manfaat untuk mendukung proses pembelajaran, siswa dapat meningkatkan penyerapan materi pelajaran, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran akan meningkat, kemandirian siswa belajar mandiri semakin terarah dan teknologi di sekolah akan semakin berkembang dinamis.

Perkembangan dunia digital membawa pengaruh positif dan juga negatif di masyarakat. Digitalisasi memang membuat manusia merasakan kemudahannya, kita bisa mencari hal apapun dengan mudah dan cepat. Akan tetapi apabila tidak dikelola dengan baik maka akan berdampak negatif bagi perkembangan pembelajaran (Islam, S., & Jahan, N., 2018). Efek negatif yang ditimbulkan dari digitalisasi dalam dunia pendidikan adalah banyaknya informasi yang menarik bagi siswa sehingga terkadang membuat siswa tidak fokus dalam belajar di kelas. Maraknya game online, konten negatif, dan berita-berita hoax mudah terakses oleh mereka sehingga siswa-siswa memiliki kecanduan online dibandingkan harus mengikuti pelajaran di kelas. Sebagian besar orang tidak memiliki kemampuan untuk mengenali konten berkualitas atau konten yang ditulis dengan baik. Kondisi tersebut sangat penting, di abad 21, masyarakat harus memiliki kompetensi literasi digital. Agar masyarakat siap menghadapi teknologi dan menyikapi manfaat konten digital. Masyarakat harus berperan sebagai konsumen konten yang cerdas, dan juga sebagai produsen konten yang baik, sehingga masyarakat memiliki kemampuan untuk membuat konten digital yang baik dan mendapatkan manfaat dari informasi. Namun, karena kurangnya kerangka konten digital, orang kesulitan menilai kualitas konten digital, dan sulit untuk membuat konten dengan kriteria yang baik. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan standar konten digital yang memiliki tujuan positif di era teknologi (Sulianta, et.al., 2019).

Teknologi pendidikan sangat kuat. Hal ini memungkinkan tidak hanya untuk mengatasi jarak dan waktu, tetapi juga untuk meningkatkan interaksi dalam pengaturan tatap muka (Delgado-Kloos, et.al., 2017). Banyak tantang pembelajaran digital saat ini di antaranya adalah keseimbangan belajar dengan akses media online, keselamatan keamanan identitas, hak cipta dan plagiarisme karya ilmiah. Dari generasi siswa milenium hingga Gen-Z, ini adalah generasi yang masuk ke kelas hari ini dan mereka

memiliki karakteristik unik yang menentukan generasi mereka. Generasi ini berharap untuk terlibat dalam pembelajaran mereka dan mereka tidak melakukannya dengan baik menjadi pembelajar pasif. Oleh karena itu, teknologi harus dianut dalam pendidikan saat ini dan guru harus menerapkan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran siswa (Hashim, H., 2018).

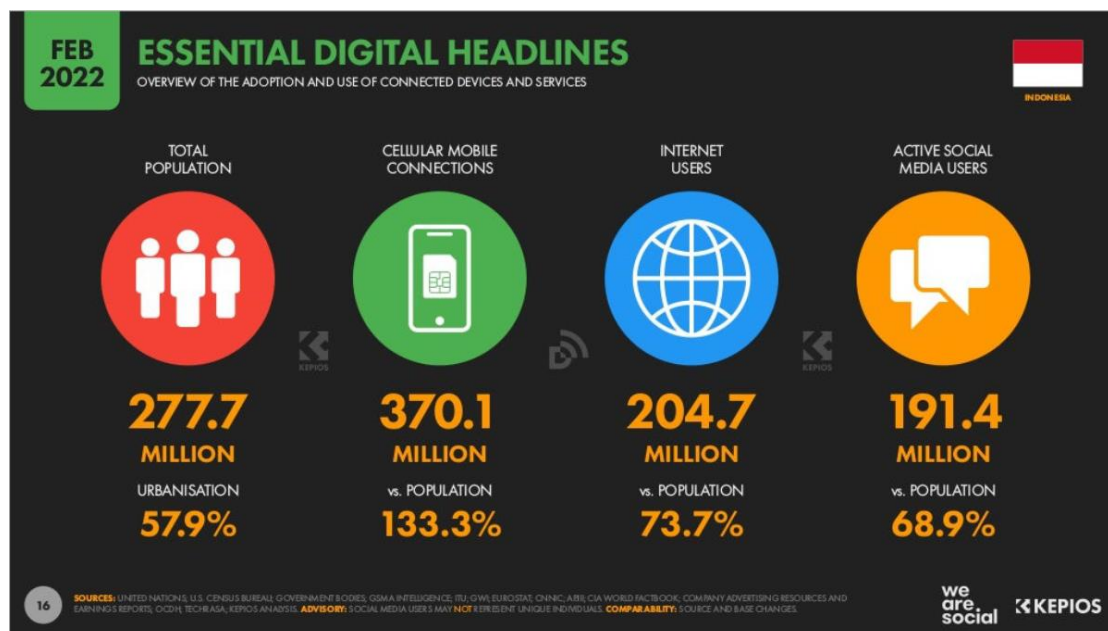
Generasi terdidik akan melibatkan peran guru dan siswa dalam pembelajaran yang melibatkan teknologi. Seorang guru sebagai pendidik harus memiliki strategi dalam perkembangan pembelajaran (Kim, M. K., Xie, K., & Cheng, S. L., 2017). Diantaranya adalah membangun analisis kebutuhan, membangun desain pembelajaran digital, menyiapkan fasilitas dan media pembelajaran, mengadakan seminar dan pelatihan serta mengimplementasikan konten-konten pembelajaran yang positif kepada siswa agar siswa tertarik untuk membuat budaya digital dan karya-karya digital. Oleh karena itu, kecakapan digital bagi siswa sangat penting dilakukan. Pengenalan konten pembelajaran yang sesuai dengan waktu dan tempat diharapkan memenuhi kebutuhan siswa dalam digitalisasi pendidikan. Inovasi pembelajaran untuk memudahkan konten pembelajaran saat ini mudah diakses. Banyak platform digital yang menyediakan konten positif untuk digunakan oleh siswa menggagas ide kreatif, inspiratif dan komunikatif sehingga aktivitas kegiatan sehari-hari mereka penuh dengan aktivitas yang menyenangkan dan berbuat kualitas kehidupan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan melakukan pendampingan berupa kegiatan seminar kecakapan digital dalam pembuatan konten pembelajaran bagi siswa. Metode ini merupakan metode Participatory Action Research (PAR) suatu metode penelitian yang menerapkan pendekatan partisipatif, di mana para peserta penelitian, biasanya merupakan anggota masyarakat atau kelompok yang terlibat, secara aktif terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penelitian. Adapun responden dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi SMA YAS Desa Sindangkerta, Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan ini berupa seminar yang dilakukan melalui kegiatan penyampaian materi, diskusi dan uji coba konten-konten digital yang berguna dalam pembelajaran. Kegiatan ini berkolaborasi dengan Relawan TIK Provinsi Jawa Barat dan Mahasiswa KKN STAI Darul Falah di Desa Sindangkerta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dalam kegiatan seminar dengan materi pembuatan konten berbasis literasi digital. Intervensi yang dilakukan bersumber pada metode PAR yang ingin melakukan perubahan positif pada siswa-siswa untuk tertarik pada konten-konten digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pembuatan konten digital ini diberikan kepada para siswa agar mereka dapat membuat jenis kegiatan yang positif dan menyebarkan ide kreatifnya kepada masyarakat luas.



Gambar 1. Data Pengguna Internet dan Media Sosial Di Indonesia

(Sumber: <http://www.banyumurti.my.id/2022/02/data-digital-indonesia-2022.html>)

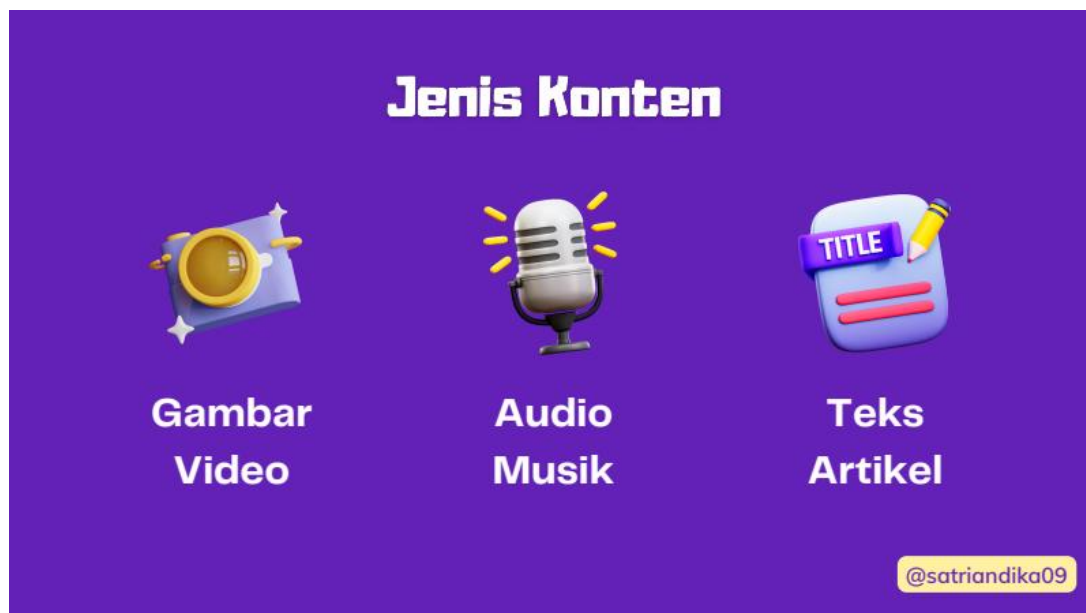
Berdasarkan data di atas, dijelaskan bahwa 204,7 juta warga Indonesia menggunakan internet dan 191,4 orangnya aktif menggunakan media sosial. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia saat ini menggunakan internet dan media sosial untuk menunjang kebutuhan sehari-harinya. Fakta besar bahwa teknologi saat ini memainkan peran penting bagi generasi baru yang memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi (Hashim, H., 2018). Kristiyono, J. (2015) menerangkan bahwa penggunaan internet saat ini digunakan oleh dunia pendidikan sebagai bentuk pelatihan literasi digital. Koltay, T. (2011) dalam penelitian menyebutkan bahwa dengan munculnya teknologi digital, kesadaran literasi akan media menjadi sangat penting. Literasi media, literasi informasi, dan literasi digital adalah tiga konsep paling umum yang berfokus pada pendekatan kritis bagaimana media mempunyai pesan literasi kepada masyarakat.

Bentuk seminar literasi digital ini dimulai dengan memberikan pemahaman kepada siswa apa yang dimaksud dengan konten, apa saja jenis konten, apa tujuan membuat konten, dan platform digital apa yang dapat digunakan dengan mudah. Pengertian konten menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI adalah suatu informasi yang tersedia pada media atau produk elektronik.



Gambar 2. Konten menurut KBBI

Konten pada media ini bisa diartikan sebagai suatu alat yang menjadi media berkomunikasi antar pengguna media elektronik. Konten secara bahasa yaitu mempunyai arti isi, kandungan, atau muatan. Konten dalam komunikasi media, merupakan informasi yang sudah disediakan lewat online atau lewat sosial media. Istilah biasanya digunakan di internet untuk lebih menunjuk situs website di internet. Simarmata (2010) Konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan-laporan dan lain-lain. Artinya, konten adalah semua hal yang dapat dikelola dalam format elektronik. Drisko, J. W., & Maschi, T. (2016) menyebutkan bahwa konten dapat menganalisis literasi manifestasi seseorang melalui gambar, konteks dan konten laten yang mengedepankan pendekatan interpretasi pikiran. Konten ini berisi pikiran isi yang memuat informasi sebagai bentuk komunikasi antar manusia (Krippendorff, K., 1989). Sari, D. C., Purba, D. W., & Hasibuan, M. S. (2019) mengungkapkan bahwa konten sosial saat ini banyak digemari oleh masyarakat, dengan didukung banyaknya masyarakat yang menggunakan media sosial. Maka dari itu, dalam pembuatan konten biasanya seseorang memanfaatkan akun media sosial sebagai media penyebaran informasi, karena dengan adanya media sosial, konten-konten digital lebih cepat terakses dan lebih mudah terjangkau oleh siapapun yang melihatnya. Dengan banyaknya konten yang dibuat, maka semakin banyak pula informasi yang tersebar di media sosial. Sugiono, S. (2020) memberikan pandangannya bahwa dalam industri konten digital saat ini memang banyak melahirkan inovasi-inovasi baru, salah satu digerakkan melalui sektor pendidikan. Merekannya jurusan teknologi informasi, banyaknya seminar IT di sekolah-sekolah membuat konten digital semakin digemari.



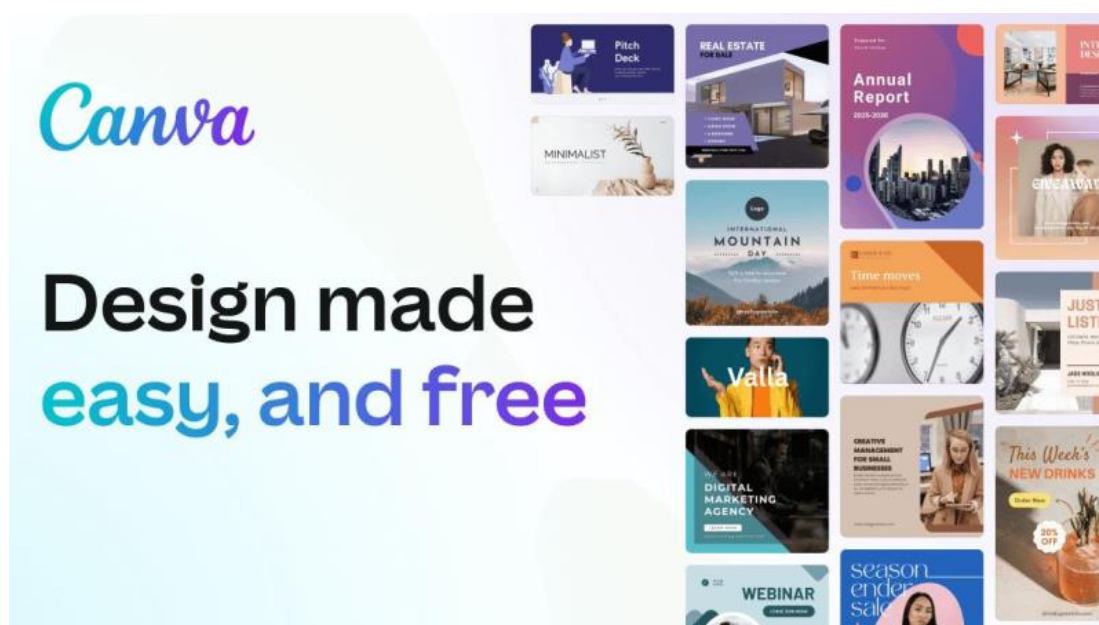
Gambar 3. Jenis Konten

Tujuan utama media dan konten digital adalah untuk menghasilkan prospek baru dan sumber informasi tambahan tentang pelanggan potensial dengan tujuan mengubahnya di masa depan. Setiap bagian dari konten digital memiliki audiens yang dituju yang mengharapkan metode penyampaian tertentu dari produsen. Seminar konten digital memiliki tujuan untuk para siswa membuat konten untuk mengedukasi, membuat karya dan juga berwirausaha lewat ide kreativitasnya. Konten yang diharapkan adalah bagaimana siswa YAS Sindangkerta bisa mengedukasi lewat karya-karya pembelajaran setelah menyelesaikan pembelajaran di kelas, sehingga mereka bisa mempraktikkan konten tersebut untuk informasi membuat wirausaha sebagai bentuk kreativitas yang membanggakan bagi dirinya dan juga sekolah. Konten kreatif berbasis digital saat diminati oleh para siswa, sehingga jika sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya, maka konten digital akan berdampak baik bagi pengembangan skill dan relasi siswa.



Gambar 4. Tujuan Pembuatan Konten

Untuk membuat konten diperlukan platform digital berbasis aplikasi. Bisa melalui aplikasi website dan juga berbagai aplikasi handphone berbasis android dan juga IOS. Pembuatan konten digital yang diselenggarakan di SMA YAS Sindangkerta menggunakan platform digital aplikasi website yang bernama CANVA. Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Diluncurkan tahun 2013, Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain, seperti desain CV, poster, logo, dan lain-lain. Aplikasi desain grafis ini bahkan sangat cocok dan direkomendasikan untuk digunakan oleh pemula. Sebab, tampilan aplikasinya sangat ramah dan mudah digunakan. Dengan fitur desain yang mudah digunakan dan akses siswa satu kali masuk yang mudah, Canva untuk Pendidikan dibuat untuk siapapun. Sebagai alat mengajar, ini juga sangat bagus untuk mendorong kreativitas, meningkatkan kolaborasi, dan melancarkan pekerjaan. Isnaini, K. N., et.al., (2021) menjelaskan bahwa aplikasi canva ini sangat bermanfaat bukan hanya untuk guru saja tetapi juga siswa dalam membuat bahan ajar yang menarik.



Gambar 5. Platform Digital Canva dalam Pembuatan Konten

Dengan menggunakan platform digital Canva, SMA YAS Sindangkerta dikenalkan dan mempraktikkan dalam membuat poster seperti mata pelajaran, konten wirausaha dan juga pengumuman-pengumuman organisasi ekstrakurikuler ataupun event-event yang diselenggarakan di sekolah. Dengan adanya bantuan aplikasi ini, siswa dapat mempermudah dan memahami kecakapan digital siswa dalam literasi digital. Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020) mengemukakan bahwa konten-konten dapat dibuat melalui aplikasi Canva untuk membuat poster yang lebih menarik perhatian. Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020) membuat konten poster pada usia remaja di SMA, dan hasilnya pun aplikasi canva dapat digunakan dalam konten-konten pembelajaran. Arrasyid, A. H., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022)

menggunakan aplikasi canva dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat untuk menyebarkan potensi desain yang bisa dimanfaatkan untuk konten islami. Aplikasi Canva yang digunakan oleh mereka adalah untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen atau konten. Aplikasi canva ini memang mudah diakses, mudah digunakan dan mudah untuk dipelajari sehingga aplikasi ini dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk menulis, menggambar, membuat video dan membuat konten-konten digital untuk menyampaikan informasi penting dari dalam diri kepada orang lain, juga dari sekolah kepada masyarakat mengenai ide-ide penting yang terjadwalkan melalui event-event terorganisir.



Gambar 6. Pembuatan Konten Bagi Siswa SMA YAS Sindangkerta

Pembuatan konten bagi siswa SMA YAS Sindangkerta dilakukan melalui workshop sehingga siswa pada saat seminar pun langsung mengujicobakan bentuk platform digital ini. Siswa SMA YAS Sindangkerta terlihat sangat menikmati dan semangat mengikuti seminar ini, begitu pun juga para guru yang melihat bagaimana antusiasme siswa dalam membuat konten-konten digital. Konten digital ini dapat bermanfaat bukan hanya siswa saja (Hijrah, L., et.al., 2021), tetapi bermanfaat ketika bagaimana guru berperan memotivasi dan memberikan bimbingan agar siswa-siswa ini menyalurkan minat dan bakat kreativitasnya untuk berkembang dalam literasi kecakapan digital.

Sekolah SMA YAS Sindangkerta menyadari bahwa dunia pendidikan saat ini mengalami perubahan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Ketika teknologi di masyarakat berkembang, sektor pendidikan pun ikut berkembang dengan dipenuhi dengan berbagai aplikasi, situs web, media sosial dan lingkungan belajar berbasis teknologi. Berbagai platform dimanfaatkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan tinggi, sehingga lingkungan digital yang dirancang untuk mengelola pembelajaran siswa berfokus pada pemantauan perilaku mereka dan dari ruang digital yang menggabungkan berbagai fungsi ke antarmuka dengan fungsi yang lebih khusus (Hillman et al., 2020; Robertson, 2019; Williamson, 2019). Konten digital dapat dijadikan pengetahuan pedagogik bagi siswa untuk mengetahui tujuan pendidikan dan praktik-praktik pembelajaran (Loughran, J., Mulhall, P., & Berry, A., 2008). Dengan demikian sekolah perlu mempersiapkan dan menyediakan sarana pembelajaran bagi siswa untuk mengaktifkan daya pikirnya melalui konten digital, agar siswa lebih mudah membekali potensi dirinya untuk mempersiapkan

diri dalam daya saing global. Sekolah SMA YAS Sindangkerta perlu mengembangkan fasilitas pembelajaran, kompetensi pedagogik guru secara digital juga menyediakan ekstrakurikuler berbasis kecakapan digital supaya siswa tersalurkan minat dan bakatnya agar dapat diarahkan pada hal-hal yang positif dalam pengembangan diri.

SIMPULAN

Melalui seminar kecakapan digital di SMA YAS, siswa-siswa mendapatkan peningkatan literasi digital yang signifikan. Dengan memanfaatkan konten pembelajaran dan platform digital seperti Canva, mereka tidak hanya mengasah keterampilan kreatif, tetapi juga mendapatkan keahlian untuk mengembangkan ide dan karya dalam bidang pendidikan dan wirausaha. Konten digital yang dihasilkan tidak hanya mudah diakses melalui internet dan media sosial, tetapi juga membantu mengubah kebiasaan siswa dalam menggunakan internet secara bijak. Kemudahan akses dan fleksibilitas waktu membuat siswa lebih cakap dalam budaya literasi digital, mengarah pada perubahan positif dalam kebiasaan penggunaan internet mereka. Sebagai hasilnya, siswa menjadi lebih produktif dengan menciptakan konten digital berupa gambar, musik, dan video yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrasyid, A. H., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99-103.
- Delgado-Kloos, Carlos & Rodríguez, Pilar & Velázquez-Iturbide, J. Ángel & Castro, Manuel & Fernández-Manjón, Baltasar & Tovar, Edmundo. (2017). Digital education in the classroom. 31-32. 10.1109/EDUCON.2017.7942818.
- Drisko, J. W., & Maschi, T. (2016). Content analysis. *Pocket Guide to Social Work Re*.
- Hashim, H. (2018). Application of technology in the digital era education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 2(1), 1-5.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Hillman, T., Rensfeldt, A. B., & Ivarsson, J. (2020). Brave new platforms: a possible platform future for highly decentralized schooling. *Learning, Media and Technology*, 45(1), 7-16.
- Islam, S., & Jahan, N. (2018). Digitalization and Education System: A Survey. *International Journal of Computer Science and Information Security (IJCSIS)*, 16(1), 70-73.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Kim, M. K., Xie, K., & Cheng, S. L. (2017). Building teacher competency for digital content evaluation. *Teaching and Teacher Education*, 66, 309-324.
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, culture & society*, 33(2), 211-221.
- Krippendorff, K. (1989). Content analysis.
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23-30.
- Loughran, J., Mulhall, P., & Berry, A. (2008). Exploring pedagogical content knowledge in science teacher education. *International Journal of Science Education*, 30(10), 1301-1320.

- Robertson, S. L. (2018). Comparing platforms and the new value economy in the academy. In *World Yearbook of Education 2019* (pp. 169-186). Routledge.
- Sari, D. C., Purba, D. W., & Hasibuan, M. S. (2019). *Inovasi Pendidikan Lewat Transformasi Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Web*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 (Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 22(2), 175-191.
- Sukmawati, E., ST, S., Keb, M., Fitriadi, H., Pradana, Y., Dumiyati, M. P., ... & Kasmanto Rinaldi, S. H. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sulianta, Feri & Sapriya, Sapriya & Supriatna, Nana & Disman, Disman. (2019). Digital Content Model Framework Based on Social Studies Education. *International Journal of Higher Education*. 8. 214. 10.5430/ijhe.v8n5p214.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan canva pada usia remaja sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 160-172.
- Williamson, B. (2019). Policy networks, performance metrics and platform markets: Charting the expanding data infrastructure of higher education. *British Journal of Educational Technology*, 50(6), 2794-2809.
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 107-114.