

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN E-PRESENTATION DENGAN APLIKASI CANVA DAN GOOGLE CLASS ROOM PADA SMK SATU NUSA 1 BANDAR LAMPUNG

Muhammad Junaidi¹⁾, Yuli Syafitri²⁾, Lusia Septia ER³⁾, Wahyu Budi Utama⁴⁾, Usman Rizal⁵⁾

¹⁾Institut Bakti Nusantara, ²⁾ITBA Dian Cipta Cendikia, ^{3,4,5)}Universitas Satu Nusa Lampung
correspondent author : ¹⁾Muhammadjunaidi1180@gmail.com, ²⁾ayulisyafitri@gmail.com,
³⁾lusiainisan@gmail.com, ⁴⁾wahyuutomob@gmail.com, ⁵⁾usmanrizalxxx@gmail.com

Diterima : 26 Mei 2023	Revisi : 11 Juni 2023	Disetujui : 17 Juni 2023	Diterbitkan: 30 Juni 2023
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	------------------------------

ABSTRAK

Dalam meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen. Guna meningkatkan kompetensi guru dibutuhkan kegiatan pelatihan pelatihan yang mampu mewujudkan kompetensi guru. Penggunaan dan pengembangan Media pembelajaran merupakan salah satu yang harus dikembangkan mengingat pentingnya media yang menarik dan inovatif sehingga mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Saat ini berbagai macam aplikasi yang tersaji dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk electronic presentation. E-Presentation merupakan penerapan teknologi yang menghadirkan efektifitas pada aktivitas pembelajaran. Konsep e-presentation ialah guru dan siswa memanfaatkan teknologi yang ada kapanpun dan dimanapun secara real time, tidak perlu dilakukan secara tatap muka. Demi tercapainya pemahaman akan teknologi guru maka dilakukan pelatihan yang bertujuan meningkatkan kemampuan kompetensi guru, harapannya dengan diberikan pelatihan ini berupa pelatihan pembuatan e- presentation dengan menggunakan *aplikasi canva* dan diterapkan melalui *google classroom* dapat meningkatkan kompetensi guru SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. Analisa kegiatan pelatihan ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan kegiatan pelatihan pembuatan e- presentation dengan menggunakan *aplikasi canva* dan diterapkan melalui *google classroom*. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman secara signifikan pembuatan e- presentation dengan menggunakan aplikasi *canva* dan di terapkan melalui *google classroom*.

Kata kunci : E-Presentation, Google Classroom, Canva, Media pembelajaran, Kompetensi

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia pendidikan di saat ini di upayakan untuk selalu memberikan pembaharuan dalam segala bidang ilmu pengetahuan sehingga dapat mengikuti perubahan dunia yang begitu cepat. Upaya dalam meningkatkan mutu Pendidikan ini yaitu tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa pembangunan nasional dalam bidang Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia serta mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mewujudkan masyarakat yang adil, Makmur, dan beradab berdasarkan Undang-undang dasar 1945 dan Pancasila. Dalam

mendukung kegiatan tersebut yaitu meningkatkan kompetensi guru di butuhkan kegiatan pelatihan. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah dalam bentuk electronic presentation. E-Presentation merupakan penerapan teknologi yang menghadirkan efektifitas pada aktivitas pembelajaran. Konsep e-presentation ialah guru dan siswa memanfaatkan teknologi yang ada kapanpun dan dimanapun secara real time, tidak perlu dilakukan secara tatap muka. Dewasa ini sekolah juga harus siap menghadapi tantangan dari sisi akademik, keilmuan ataupun sumber daya manusia. Teknologi berkembang dan kini menjadi kebutuhan semua kalangan membuat media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan.

Dalam pembelajaran jarak jauh ini sistem pembelajaran berubah dengan menggunakan media belajar berbasis teknologi mobile dengan aplikasi belajar antara lain *Zoom, Canva, WhatsApp Group, Edmodo, Scholoogy, dan Google Classroom* sebagai sarana dan media penghubung antara guru dan siswa. Dari berbagai media aplikasi belajar jarak jauh tersebut yang sedang berkembang dan sering digunakan adalah aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi belajar online yang dikembangkan oleh aplikasi *Google* yang berbasis jaringan internet. Aplikasi ini memiliki desain yang dapat membantu para guru dalam Menyusun dan menyeting tugas yang akan diberikan kepada siswa. Aplikasi *e-presentation Canva*, adalah aplikasi yang dibuat pada tahun 2009 ini disebut sebagai aplikasi inovatif karena berpotensi menggeser PowerPoint. Kelebihan *Canva* adalah fitur kanvas yang tidak terbatas dan menghadirkan gaya presentasi yang memberikan keleluasaan kepada pengguna untuk menyunting slide secara online. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan bahkan saat mendesain media pembelajaran. *Canva* adalah aplikasi online yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran. Situs web ini dapat diakses melalui www.canva.com.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung, saat ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan aplikasi sederhana yaitu power point dan itu pun masih menggunakan template yang biasa, dan masih belum bisa interaktif dan menarik peserta didik. Masih banyak yang belum mengetahui sudah banyak aplikasi menarik yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dan e-presentation yang menarik dan inovatif. Hal ini yang diperlukan pelatihan yang dapat membangkitkan kreatifitas dan inovasi guru dalam membuat presentasi yang menarik bagi peserta didiknya.

Saat ini, SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung banyak guru yang memakai PowerPoint untuk mengajar di kelas karena efektivitasnya sebagai media *e-presentation*, PowerPoint juga memungkinkan guru menggunakan waktu untuk mengajar materi yang ditampilkan pada slide secara interaktif, berkolaborasi dengan siswa dengan menghindari penulisan yang terlalu panjang di papan tulis. Namun disisi lain, PowerPoint juga punya beberapa kelemahan ,salah satunya fitur offline dan keterbatasan media tampilan, tidak dapat diakses secara online kapanpun dan dimanapun, yang membuat agak sulit untuk menemukan dokumen

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan latar belakang yang terurai di atas dapat dilihat permasalahan mitra yang muncul adalah sebagai berikut :

- 1) Masih banyak guru yang masih menggunakan aplikasi power point yang monoton dan menggunakan template yang sederhana.
- 2) Dengan perkembangan aplikasi yang cepat membuat guru harus terus meng-update kompetensi guru agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

- 3) Belum maksimal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang ada disekolah

1.3. Tujuan dan manfaat

Adapun tujuan dengan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan. Memberikan pelatihan pembuatan e-presentation untuk guru adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan pemahaman tentang perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat dan pentingnya mengikuti perkembangan aplikasi yang menunjang pembelajaran.
- 2) Memberikan pemahaman penggunaan dan menjelaskan aplikasi dan fitur-fitur yang tersedia dalam menggunakan aplikasi e-presentasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sehingga mempermudah guru dalam membuat aplikasi presentasi yang menarik dan inovasi
- 3) Menjelaskan pengoptimalisasian penggunaan aplikasi canva dan penerapan di google classroom.

II. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah tiga kewajiban yang terdapat dalam perguruan tinggi. Tiga kewajiban tersebut, yakni Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengembangan, dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Ketiga faktor tersebut memiliki hubungan yang erat, karena penelitian harus dilakukan dengan menjunjung tinggi kedua dharma yang lain, sehingga penelitian diperlukan didalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta penerapan teknologi dan informasi. Salah satu bentuk pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi dosen adalah memberikan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat. Untuk dapat melakukan penelitian diperlukan adanya tenaga ahli yang kompeten dibidangnya yang dihasilkan setelah melalui proses pendidikan dan juga oleh pendidik.(Syafitri *et al.*, 2021) Ilmu pengetahuan yang telah dikembangkan sebagai salah satu hasil pendidikan dan penelitian hendaknya digunakan melalui Pengabdian pada masyarakat. Dengan demikian masyarakat mampu memanfaatkan dan juga menikmati kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikembangkan oleh pendidikan tinggi melalui dosen maupun kolaborasi dengan mahasiswanya. Dosen yang melaksanakan kegiatan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat dengan memperhatikan kesesuaian antara kompetensi kepakaran dosen dengan bidang pelayanan/pengabdian. Lebih dari itu pula, kegiatan pelayanan/ pengabdian kepada masyarakat juga dilaksanakan dengan menyesuaikan pada program pemerintah atau dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkembang di masyarakat.

Kegiatan PkM ini dilakukan oleh beberapa dosen yang melakukan kolaborasi antar perguruan tinggi yang sudah melakukan kerjasama yaitu dosen IBN Lampung, ITBA Dian Cipta Cendikia dan Universitas Satu Nusa (USN) Lampung. Kegiatan ini akan memberikan pelatihan untk guru-guru yang menjadi mitra dalam kegiatan PkM yaitu SMK 1 Satu Nusa di Bandar Lampung. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada pihak terkait untuk mendapatkan permasalahan yang akan diulas agar dapat tercapai tujuan masing-masing kepentingan. Dan pada kegiatan PkM ini diusung tema “Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan E-Presentation Dengan Aplikasi *Canva* Dan *Google Class Room* Pada Smk Satu Nusa 1 Bandar Lampung”.

Adapun target luaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah laporan kegiatan pelatihan dan publikasi dalam bentuk jurnal ilmiah.

III. METODE PELAKSANAAN

3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada hari Selasa dan Rabu tanggal 3 sampai 4 Januari 2023 di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. Dengan dihadiri para Ibu-Ibu dan Bapak-Bapak guru dan staff. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

1. Penjelasan Mengenai Apa itu Aplikasi Canva serta penguatan materi pemanfaatan fitur-fitur dari Google Classroom
2. Pratik dalam penyajian materi menggunakan aplikasi Canva serta di terapkan menggunakan Google Classroom.
3. Evaluasi

3.2 Metode Pelaksanaan

Metode yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu menggunakan metode ceramah, tanya jawab, metode diskusi dan study kasus praktik langsung. Dalam metode ini pemateri memaparkan dan menjelaskan uraian materi tentang Penggunaan Aplikasi Canva dan Google Classroom yang di paparkan melalui slide. Kegiatan ini di lakukan selama 2 hari yaitu pada hari pertama di lakukan pemaparan materi kemudian di lanjutkan dengan metode tanya jawab dari peserta yang akan diskusikan kembali oleh pemateri dan peserta. Pada hari kedua di lakukan praktik pembuatan materi menggunakan Aplikasi Canva dan di terapkan menggunakan Google Classroom serta memanfaatkan fitur-fitur di dalamnya. Media yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar penyampaian materi yaitu LCD dan laptop untuk menayangkan media Pengabdian Kepada Masyarakat, materi Pengabdian Kepada Masyarakat ini dalam bentuk power point.

Adapun metode pelaksanaan dapat diurai sebagai berikut :

1. Penyusunan Jadwal

Tahap awal pelaksanaan kegiatan PKM ini yaitu pembentukan tim dan melakukan koordinasi berdasarkan pada jadwal yang telah disepakati bersama. Kegiatan PKM ini dilaksanakan menindaklanjuti kerjasama dan permintaan dari pihak sekolah SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung selanjutnya dilakukan berkoordinasi dengan pihak sekolah dan kampus. Penetapan jadwal pelaksanaan kegiatan PKM di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung di lakukan pada tanggal 3 dan 4 Januari 2023.



Gambar 1. Rapat Kordinasi Perencanaan PKM

2. Alur Pelaksanaan PkM

Alur pelaksanaan kegiatan PkM ini, pada tahap awal melakukan penyusunan rencana metode yaitu dengan mengadakan kordinasi pada pihak sekolah untuk mengetahui apa yang di butuhkan pihak sekolah dan bermanfaat serta rencana selama kegiatan yang akan di lakukan. Road map proses pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan PkM

Metode pelatihan menggunakan pendekatan learning-by-doing, artinya selain ceramah dan diskusi lebih diutamakan kegiatan hands-on, selain itu bimbingan belajar dilakukan ketika kegiatan berlangsung maupun setelah kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pelatihan dilakukan di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. Kegiatan dilakukan selama dua hari pada tanggal 3 januari 2022 – 4 januari 2022. Durasi pelatihan efektif setiap harinya adalah 4 jam. Peserta pelatihan adalah terdiri dari para guru dan staf pengajar 24 orang.

3. Hasil Pre Test

Sebelum kegiatan pelatihan dan penyusunan aplikasi, tim PKM terlebih dahulu melakukan pretest kepada 24 guru dan staf di SMK Satu Nusa 1 Bandarlampung untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terkait dengan e-presentation aplikasi canva melalui google classroom. Adapun hasil pre-test tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Pre-Test Pada Peserta Kegiatan Sebelum Acara di Laksanakan

Aspek	Memahami	Tidak Memahami
Memahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva	8	16
Memahami Tentang Google Classroom	3	21
Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva	6	18
Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Google Classroom	11	13
Memahami Tentang E- Presentation Menggunakan Aplikasi Canva dan Pemanfaatan Google Classroom	6	18

3.3 Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan tahapan demi tahapan dari awal sampai akhir acara dilaksanakan di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. Mulai awal dari proses seperti koordinasi, verifikasi, permohonan izin, pelaksanaan dan sebagainya. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil presentasi pelatihan e-presentation aplikasi canva



Gambar 4. Hasil presentasi pelatihan e-presentation aplikasi canva



Gambar 5. Pendampingan Pembuatan E- Presentation Aplikasi Canva Melalui GCR

3.4 Hasil Post Test

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan posttest kepada 24 guru dan staf untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka terkait dengan media pembelajaran penggunaan aplikasi canva dan peningkatan pemanfaatan fitur fitur dari google class room. Sehingga hasil yang di dapat dari posttest tersebut sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Post Test Peserta Setelah Melakukan Pelatihan Pembuatan E- Presentation Dengan Aplikasi Canva Melalui Google Class Room

Aspek	Memahami	Tidak Memahami
Memahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva	19	5
Memahami Tentang Google Classroom	22	2
Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva	17	7
Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Google Classroom	20	4
Memahami Memahami Tentang E- Presentation Menggunakan Aplikasi Canva dan Pemanfaatan Google Classroom	16	8

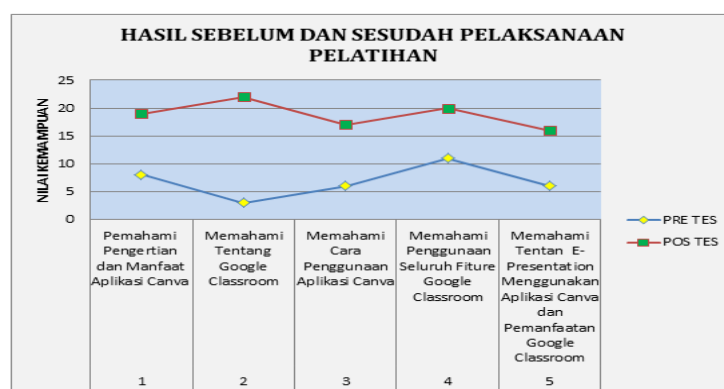
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan sosialisasi pada Masyarakat yang telah di laksanakan yaitu diharapkan para guru dan staf di lingkukan SMK Satu Nusa 1 Bandar lampung dapat memanfaatkan aplikasi canva dan google class room lebih mahir sebagai sarana peningkatkan kompetensi guru. Berdasarkan dari hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa terdapat peningkatan pemahaman secara signifikan para guru di SMK Satu Nusa 1 Bandar lampung mengenai e- presentation menggunakan aplikasi canva dan pemanfaatan google class room. Adapun peningkatan untuk setiap butir penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Pengaruh Pelatihan E-Presentation Aplikasi Canva Melalui GCR

Aspek	Pretes	Postes	Prosentase peningkatan
Memahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva	8	19	0,46
Memahami Tentang Google Classroom	3	22	0,79
Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva	6	17	0,58
Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Google Classroom	11	20	0,38
Memahami Tentan E- Presentation Menggunakan Aplikasi Canva dan Pemanfaatan Google Classroom	6	16	0,42

Tingkat pemahaman terhadap 24 guru dan staf di SMK Satu Nusa Bandar lampung tentang e- presentation menggunakan aplikasi canva dan pemanfaatan google classroom akan terlihat lebih jelas jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Sebelum Pelatihan dan Setelah Pelatihan

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung yang di laksanakan bersama para guru dan staf berjalan dengan baik dan lancar. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan ini memberikan manfaat yang baik bagi para guru dan staf di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. Dari hasil uraian tersebut di atas, hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah di laksanakan pada tanggal 3 dan 4 Januari 2023 dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari keberhasilan jumlah target para peserta, Dalam acara Pengabdian Kepada Masyarakat ini di hadiri oleh 24 orang Ibu dan Bapak guru dan staf di lingkungan SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. Ketercapaian tersebut sesuai target materi yang telah di rencanakan.
2. Kemampuan yang di peroleh para peserta dalam pemahaman materi selama pelatihan tentang e- presentation menggunakan aplikasi canva dan pemanfaatan google classroom di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung, dan memberikan manfaat guna meningkatkan kompetensi guru.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman tentang e- presentation menggunakan aplikasi canva dan pemanfaatan google class room di SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung . Aspek Pemahaman Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva 46%, Aspek Pemahaman Tentang Google Classroom 79%, Aspek Pemahaman Cara Penggunaan Aplikasi Canva 58%, Aspek Pemahaman Penggunaan Seluruh Fitur Google Classroom 38%, dan Aspek Pemahaman Tentang E- Presentation Menggunakan Aplikasi Canva dan Pemanfaatan Google Classroom 42%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fahrudin¹ , Adhis Darussalam Pamungkas, (2022) PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN KETERAMPILAN PEMBUATAN E-PRESENTATION DENGAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION
- Muhammad Junaidi, Trisnawati, Kasmi, Wulandari, Rulin Suastika, Sri Ipinuwati, (2022) PENGEMBANGAN APLIKASI UMKM GO ONLINE PADA PEKON BANDUNGBARU BARAT
- Mohammad Tegar Kharissidqi, Vicky Wahyu Firmansyah, (2022) APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF
- Rhodhiathi Fadzillah, Talitha Salsabila , Nazrida Kurna, Silvina Noviyanti (2022) Analisis Keefektifan Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Siswa Sekolah Dasar
- Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, Dian Eka Sari (2022) Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang
- Rini Atikah , Rani Titik Prihatin , Herni hernayati , Jajang Misbah (2021) Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19
- Setya Rahdiyati Kurnia Jatilinar , Arya Dani Setyawan , Enggar Kartikasari, Ditya Yulia Kurnia (2022) Strategi Dalam Mencapai Kapabilitas Belajar Siswa Melalui Smartphone Pada Era Pembelajaran Tatap Muka

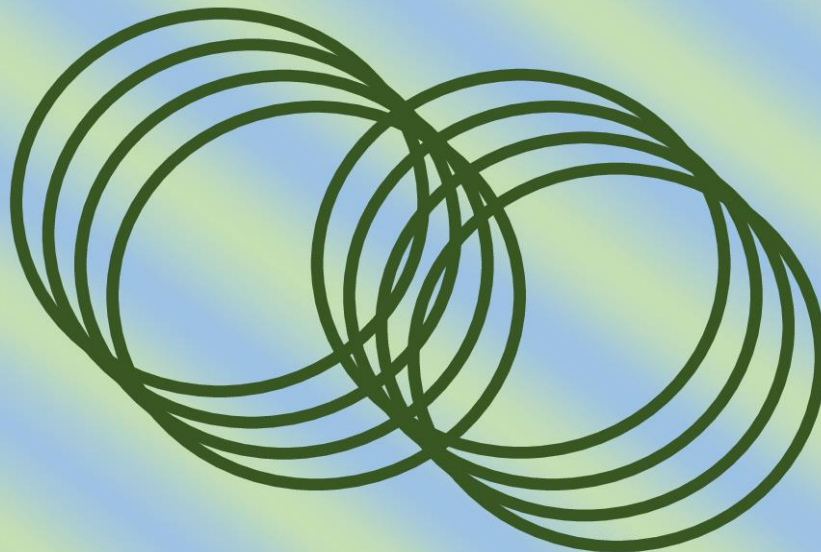
Syafitri, Y. *et al.* (2021) 'PENYUSUNAN LAPORAN KAS BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK PENGURUS PROGRAM KELUARGA HARAPAN DESA JATI INDAH LAMPUNG SELATAN', *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 4(1). Available at: <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v4i1.600>.

VOLUME 5 NOMOR 1 JUNI 2023

ISSN : 2686-0287

SINERGI

JURNAL PENGABDIAN kepada MASYARAKAT



UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK



JURNAL PENGABDIAN kepada MASYARAKAT SINERGI

Pelindung

Dekan Fakultas Teknik

PenanggungJawab

Hernalom Sitorus, S.Kom., M.Kom

Dewan Redaksi

Dr. Prionggo Hendradi, S.Kom., MMSI

Dr. Yusriani Sapta Dewi, M.Si

Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom

Mitra Bestari

Dr. Hening Darpito (World Bank)

Dr. Rofiq Sunaryanto, M.Si (BRIN)

Dr. Rufman Iman Akbar E., MM.,
M.Kom (Universitas Pembangunan
Jaya)

Ir. Asep Jatmika, MM (DLH)

Ir. Rahmawati, M.Si (DLH)

Ir. Mudarisin, ST., MT (BNSP)

Penyunting Pelaksana

Wawan Kurniawan S.Kom., M.Kom

JURNAL SINERGI merupakan Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat yang menyajikan hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, teknik, sosial humaniora, komputer dan pengembangan serta penerapan Ipteks model atau konsep dan atau implementasinya dalam rangka peningkatan partisipasi masyarakat dalam pembangunan. Redaksi menerima naskah artikel dari siapapun yang mempunyai perhatian dan kepedulian pada pengembangan teknologi lingkungan. Pemuatan artikel di Jurnal ini dapat dikirim ke alamat Penerbit. Informasi lebih lengkap untuk pemuatan artikel dan petunjuk penulisan artikel tersedia pada halaman terakhir yakni pada Pedoman Penulisan Jurnal Sinergi atau dapat dibaca pada setiap terbitan. Artikel yang masuk akan melalui proses seleksi editor atau mitra bestari.

Jurnal ini terbit secara berkala sebanyak dua kali dalam setahun yakni bulan Juni dan Desember serta akan diunggah ke Portal resmi Kemenristek Dikti. Pemuatan naskah dipungut biaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Alamat Penerbit / Redaksi

Fakultas Teknik

Universitas Satya Negara Indonesia

Jl. Arteri Pondok Indah No.11 Kebayoran Lama Utara

Jakarta Selatan 12240 – Indonesia

Telp. (021) 7398393/7224963. Hunting, Fax 7200352/7224963

Homepage : <https://teknik.usni.ac.id/>

<http://ojs-teknik.usni.ac.id/index.php/sgi>

E-mail :

prionggo.hendradi@gmail.com

yusrianisaptadewi@usni.ac.id

Frekuensi Terbit

2 kali setahun : Juni dan Desember

DAFTAR ISI

Pelatihan Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Desa Neglasari, Bogor Yusriani Sapta Dewi , Nurhayati, Efan Setiadi, Savira Nursari, Yusuf Syahputra	1- 6
<i>Entrepreneurship Mindset</i> bagi Pelaku Usaha Pemula di Lingkungan Suku Dinas Koperasi dan UKM Jakarta Selatan Guston Sitorus, Yuslinda Nasution, Lucy Nancy, Edi Siregar, dan Adolpino Nainggolan	7-15
Hubungan Komite dan Kepala Sekolah dengan Pencapaian Mutu Pendidikan di SMK Babunnajah Pandeglang Banten Ami Rahmi, Nafan Tarihoran, Enung Nugraha	16- 22
Pelatihan Pemrograman WEB Javascript Dasar pada Komunitas SEL Gereja Kasih Karunia Indonesia (Gekari) Pualam Dipa Nusantara, Sukarno Bahat Nauli , Riama Sibarani , Faizal Zuli	23-26
Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Penyimpanan Digital pada Remaja Masjid Baitul Halim (RBH) Sarifah Agustiani , Riska Aryanti, Tri Wahyuni, Atang Saepudin, Pristya Haliza Ramadhanti, Andreas Roy Prasetya	27-34
Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan E-PRESENTATION dengan Aplikasi Canva dan Google Class Room pada SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung Muhammad Junaidi, Yuli Syafitri, Lusya Septia ER, Wahyu Budi Utama, Usman Rizal	36-39
Kegiatan Kepedulian kepada Masyarakat Kota Serang Banten dengan Program Pembagian Paket Dua Ton Beras Berkolaborasi dengan Jakarta Serang Community (JASERCO) PEDULI Nurul Chafid, Pramudi Harsono, Hafidz Hanafiah, Budi Susanto, Ofan Sofian	40-46
Implementasi Brand dan Desain Produk “CHEESE BOOM” menggunakan Adobe Illustrator pada Desa Ciakar Tangerang Fithri Wulandari, Didi Ahdiat, Hanifatul Riskiyai, Sudrajat, Pungky Hari Wira Atmaja, Intan Lestari , Wahyu Pratama, Muhammad Rifal	47 – 54
Pelatihan Pengelolaan Sampah dengan Metode Komposting di Kelurahan Bintaro Kecamatan Pesanggrahan – Jakarta Selatan Ai Silmi, Bosar Panjaitan, Deni Kurniawan	55 – 63