

Pelatihan Pemanfaatan Platform *Video Conference* untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid bagi Siswa SMP Negeri 6 Palangka Raya

Nova Noor Kamala Sari¹, Ressa Priskila², Widiatry³, Viktor Handrianus Pranatawijaya⁴, Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra⁵, Efrans Christian⁶, Septian Geges⁷, Novera Kristianti⁸, Tomas Leonardo⁹, Purmasari¹⁰
Universitas Palangka Raya, Kampus UPR Jalan Yos Sudarso Palangka Raya, Kalimantan Tengah
Email: noverara@gmail.com

Received 29 August 2025; Revised 21 November 2025; Accepted for Publication 24 November 2025; Published 30 March 2026

Abstract—The community service activity entitled “Training on the Use of Video Conference Platforms for Students of SMP Negeri 6 Palangka Raya” aims to enhance students’ digital literacy, particularly in utilizing online learning applications such as Google Meet and Zoom. The main problem identified is the limited technical skills of students in operating these platforms, which may hinder their active participation in both online and hybrid learning processes. To address this issue, the activity was conducted through hands-on training sessions that included the introduction of basic application features, simulations of virtual classroom use, and digital ethics guidance for online interactions. Through this approach, students not only gained essential technical skills but also improved their confidence in participating in online learning and developed a sense of responsibility in using technology. Overall, this program makes a significant contribution to preparing students for the increasingly digitalized landscape of education.

Keywords — digital literacy, google meet, zoom, hybrid learning

Abstrak— Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Pelatihan Penggunaan Platform *Video Conference* untuk Siswa SMP Negeri 6 Palangka Raya” ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring seperti *Google Meet* dan *Zoom*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya keterampilan teknis siswa dalam mengoperasikan platform tersebut, yang berpotensi menghambat partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran daring maupun *hybrid*. Untuk mengatasi hal tersebut, kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan berbasis praktik yang meliputi pengenalan fitur dasar aplikasi, simulasi penggunaan kelas virtual, serta pembinaan etika digital dalam berinteraksi di ruang daring. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dasar, tetapi juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran daring serta memahami pentingnya tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kesiapan siswa menghadapi transformasi digital di dunia pendidikan.

Kata Kunci—literasi digital, *Google Meet*, *Zoom*, pembelajaran *hybrid*

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi kompetensi yang sangat esensial dalam dunia pendidikan. Literasi digital tidak hanya mencakup akses terhadap perangkat, tetapi juga keterampilan dalam menavigasi lingkungan digital secara bertanggung jawab dan efektif.

Sejumlah penelitian menegaskan bahwa peningkatan literasi digital pada siswa berkorelasi positif dengan prestasi akademik dan rasa percaya diri (*self-efficacy*) mereka [1], [2], [11]. Salah satu bentuk penerapan TIK dalam pembelajaran adalah penggunaan platform *video conference* seperti *Google Meet* dan *Zoom*, yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung secara daring dengan lebih fleksibel. Namun, sejumlah bukti menunjukkan bahwa banyak sekolah menengah pertama, khususnya di daerah, belum memiliki kesiapan yang memadai dalam membekali siswa agar dapat menggunakan platform ini secara mandiri dan efektif. Penelitian Nasution *et al.* (2022) misalnya, mengungkapkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengakses tautan pertemuan, mengelola fungsi mikrofon dan kamera, serta menggunakan fitur berbagi layar karena kurangnya pelatihan sebelumnya [3]. Kesenjangan ini menjadi semakin penting untuk diatasi mengingat inisiatif pemerintah di Kalimantan Tengah—melalui Dinas Pendidikan Provinsi—telah mulai mengimplementasikan model pembelajaran *hybrid* dengan memanfaatkan TV interaktif dan papan tulis digital. Teknologi ini memungkinkan guru pusat, seperti yang dilakukan di SMAN 2 Palangka Raya dalam mata pelajaran Bahasa Jepang, mengajar secara interaktif dan disiarkan ke berbagai sekolah satelit [4],[7]. Inovasi ini menjadi langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan pendidikan antara sekolah di perkotaan dan pedesaan melalui konektivitas digital. Meskipun demikian, berbagai tantangan tetap ada. Sebuah tinjauan sistematis menunjukkan masih terdapat disparitas dalam hal infrastruktur digital dan pengembangan keterampilan di berbagai sekolah [5],[12],[13]. Laporan lain terkait literasi digital di Indonesia juga menegaskan bahwa upaya untuk memperluas akses dan meningkatkan kemampuan digital masih perlu diperkuat [6],[8]. Penelitian terbaru bahkan menyoroti bahwa hambatan utama dalam keberhasilan pembelajaran daring di tingkat SMP adalah kombinasi keterbatasan akses internet dan minimnya literasi teknologi dasar [9],[17],[18]. Dalam konteks tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 6 Palangka Raya, dengan sasaran siswa yang hingga kini belum pernah mendapatkan pelatihan formal penggunaan platform pembelajaran daring. Meskipun sekolah telah memiliki akses internet dasar dan perangkat komputer, para siswa belum memiliki pengetahuan teknis khusus terkait penggunaan aplikasi *video conference* dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, tren digitalisasi kurikulum dan asesmen nasional menuntut siswa untuk lebih siap berinteraksi dengan perangkat digital sejak jenjang

pendidikan dasar hingga menengah[10],[14],[15],[16]. Pelatihan ini dilaksanakan secara langsung di SMP Negeri 6 Palangka Raya dengan pendekatan praktik langsung (*hands-on*), mencakup pengenalan antarmuka serta penggunaan fitur dasar *Google Meet* dan *Zoom* (bergabung ke pertemuan, *mute/unmute*, *raise hand*, *screen sharing*), serta pembinaan etika komunikasi digital. Melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga membangun rasa percaya diri serta menumbuhkan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, kesiapan mereka menghadapi implementasi pembelajaran *hybrid* di masa depan akan semakin meningkat.

II. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan meliputi tempat/lokasi kegiatan, khalayak sasaran/mitra kegiatan, metode pengabdian, indikator keberhasilan dan metode evaluasi.

A. Tempat/Lokasi Kegiatan

Pengabdian dilakukan di SMP Negeri 6 Palangka Raya yang beralamat di Jl. Seth Adji Raya Kota Palangka Raya. seperti yang ditunjukkan di gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

B. Khalayak Sasaran/Mitra kegiatan

Pada gambar 2, merupakan sasaran/ mitra kegiatan adalah siswa(i) SMP Negeri 6 yang terlibat.



Gambar 2. Sasaran/Mitra Kegiatan

C. Metode Pengabdian

Metode kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Pelatihan langsung dan berbasis praktik
Metode pelatihan dirancang dengan pendekatan *learning by doing*, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi langsung mempraktikkan penggunaan *Google Meet* dan *Zoom* dalam simulasi kelas virtual. Pendekatan ini lebih mudah diterima siswa karena bersifat aplikatif dan kontekstual.
2. Modul pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP
Materi disusun secara ringkas, jelas, dan disertai ilustrasi bergambar atau tangkapan layar aplikasi agar memudahkan pemahaman. Fokus diberikan pada pengenalan fitur-fitur dasar dan alur penggunaannya.
3. Pembinaan etika digital dalam pembelajaran daring
Selain keterampilan teknis, pelatihan ini juga mengajarkan etika berinteraksi dalam ruang virtual seperti sopan santun saat berbicara, cara meminta izin berbicara, dan menjaga privasi diri sendiri serta orang lain selama pembelajaran daring berlangsung.
4. Evaluasi hasil pelatihan dan penyusunan rekomendasi keberlanjutan
Setiap peserta akan dievaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*, serta di akhir kegiatan akan diberikan umpan balik (*feedback*) untuk menyusun rekomendasi program lanjutan seperti pelatihan tahap lanjut atau penerapan *blended learning* secara terbimbing.

Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah ± 4 (empat) jam. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Alokasi Waktu Pelaksanaan Kegiatan

No	Alokasi Waktu	Kegiatan
1	60 menit	Pengenalan <i>zoom</i> melalui ceramah dan diskusi. Kemudian dilakukan evaluasi.
2	170 menit	Pengenalan dan pelatihan
3	10 menit	Evaluasi keseluruhan kegiatan pelatihan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2025 di SMP Negeri 6 Palangka Raya dengan 28 siswa kelas VII. Sesi pertama berfokus pada penggunaan fitur dasar *Zoom*. Temuan menunjukkan banyak siswa masih asing dengan antarmuka sehingga membutuhkan demonstrasi berulang. Hal ini konsisten dengan pedoman resmi *Zoom* yang menegaskan pentingnya latihan langsung bagi pengguna pemula [19].

Sesi kedua menekankan etika komunikasi digital. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai sopan santun dan privasi digital setelah diberikan contoh kasus. Temuan ini sejalan dengan pedoman etika digital dari Kominfo yang menempatkan etika sebagai aspek utama literasi digital [20].

Setelah pendampingan, hampir seluruh siswa mampu mengoperasikan fitur Zoom secara mandiri. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa pelatihan terbimbing efektif meningkatkan kompetensi penggunaan aplikasi pembelajaran daring [21].

A. Hasil Evaluasi Peserta

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan siswa, tim pelaksana melakukan *pre-test* dan *post-test* sederhana yang terdiri dari 10 pertanyaan mengenai penggunaan Zoom. Hasil evaluasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Kategori Nilai	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai 80–100	3 siswa	22 siswa
Nilai 60–79	7 siswa	5 siswa
Nilai < 60	18 siswa	1 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan kemampuan yang signifikan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Sebelum pelatihan hanya 3 siswa yang mampu memperoleh nilai di atas 80, sementara setelah pelatihan jumlahnya meningkat menjadi 22 siswa. Hal ini menandakan bahwa pendekatan berbasis praktik efektif membantu siswa memahami penggunaan Zoom.

Dari 28 peserta, sebanyak 23 siswa aktif menggunakan fitur *mute/unmute*, *raise hand*, *chat*, serta mengganti *virtual background* dengan baik. Sebagian siswa juga sudah mencoba fitur *reaction (emoji)* untuk memberikan respons cepat dalam kelas. Lima siswa lainnya masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan fitur berbagi layar (*share screen*) dan mengatur tampilan peserta (*gallery view/speaker view*).

B. Hasil Survey Kepuasan

Untuk melengkapi hasil evaluasi, tim pelaksana meminta setiap peserta menuliskan satu kalimat singkat mengenai pengalaman mereka mengikuti pelatihan. Dari 28 siswa yang hadir, sebagian besar memberikan respon positif yang juga terlihat pada sampel hasil umpan balik siswa (Gambar 3) yang memuat umpan balik dari peserta. Sekitar setengah dari peserta menyampaikan kesan umum dengan kata-kata sederhana seperti “bagus”, “seru”, dan “sangat senang”. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya bermanfaat, tetapi juga menyenangkan bagi mereka.

Sebagian siswa lainnya menuliskan kalimat yang menekankan manfaat kegiatan, misalnya “sangat bermanfaat” atau “sangat seru, saya jadi bisa mempelajari apa kegunaan *apk zoom*, dll”. Pernyataan ini menegaskan bahwa tujuan

pelatihan untuk meningkatkan literasi digital siswa dapat tercapai dengan baik. Satu siswa di antaranya menyampaikan bahwa dia masih mengalami kesulitan pada fitur tertentu, dan ada pula yang berharap waktu pelatihan bisa lebih panjang agar kesempatan berlatih menjadi lebih banyak.

Timestamp	Nama Lengkap	Feedback Anda
7/14/2025 21:48:34	joko wardono	better lah ga kaya pertama wkwk
7/14/2025 21:50:50	elvin pradinata	saya masih idak paham aduhh
7/15/2025 11:35:29	yudha	senang dan happy
7/15/2025 11:35:40	Abram Wiradma	Seru bgt ampuh
7/15/2025 11:35:50	hairi azzam	bagus dan ask
7/15/2025 11:35:51	Nur asyifa	ask dan seru
7/15/2025 11:35:52	dika karya immanuel	bagus
7/15/2025 11:35:53	alicia vanna angelica	Sangat bermanfaat
7/15/2025 11:35:55	syifa alya	ask seru
7/15/2025 11:35:56	isa angrini	sangat senang
7/15/2025 11:36:04	MUHAMMAD KAIRUL A	bagus dan menyenangkan
7/15/2025 11:36:08	yudha	happy dan senang
7/15/2025 11:36:12	Marvel Septian Vivo	seru ask tapi soalnya kurang banyak
7/15/2025 11:36:18	Haisha miranda kalila	SERU BANGETT
7/15/2025 11:36:20	dicka naura aqilah	sangat senang karena seru seru sama teman
7/15/2025 11:36:22	Baiq Lidya Ramadhani	senang karena game nya ask
7/15/2025 11:36:23	RIFKY	SANGAT SERU SEKALI
7/15/2025 11:36:24	OVAL EFENDI	Sangat bermanfaat, tapi kurang lama
7/15/2025 11:36:25	masyanda dea ayu nat	cukup seru,tetapi jaringan nya ngeleg
7/15/2025 11:36:26	ARKA MARVELIO	MENYENANGKAN DAN SANGAT ASIK
7/15/2025 11:36:27	muhammad ali husain a	saya merasa senang dapat mengikuti pembelajaran ini
7/15/2025 11:36:30	rivaq shahara	menyenangkan
7/15/2025 11:36:36	m arif rahman dan jalan	seru dan menyenangkan
7/15/2025 11:36:44	Clara Olivia Gwen	senang sekaliiii
7/15/2025 11:36:54	zaskha putri	sangat seru, saya jadi bisa mempelajari apa kegunaan apk zoom, dll
7/15/2025 11:36:55	al	Bermanfaat
7/15/2025 11:37:11	Ahmad asqolani	sangat senang
7/15/2025 11:37:33	GUSTI FARRELL ZAIN	REZA SANGAT SEMANGAT UNTUK MENJAWAB DAN FARELL SENANG

Gambar 3. Hasil umpan balik siswa terhadap pelatihan

Secara keseluruhan, hasil survei menunjukkan bahwa pelatihan diterima dengan baik oleh siswa. Peserta tidak hanya merasakan manfaat secara langsung, tetapi juga menunjukkan antusiasme dalam belajar. Masukan yang muncul menjadi catatan penting untuk pengembangan program serupa, terutama dengan menambah waktu praktik dan memberikan pendampingan lebih intensif pada fitur-fitur yang masih dianggap sulit.

C. Pembahasan

Pelatihan ini terbukti berhasil meningkatkan literasi digital dasar siswa SMP Negeri 6 Palangka Raya. Peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa metode *learning by doing* sangat sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung dibanding teori. Selain peningkatan keterampilan teknis, siswa juga mulai memahami pentingnya etika digital dalam pembelajaran daring. Diskusi pada sesi kedua memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa menyadari perlunya menjaga sopan santun, menunggu giliran berbicara, serta menghormati privasi orang lain saat berada dalam ruang virtual.

Kendala utama yang muncul selama kegiatan adalah keterbatasan perangkat dan kondisi jaringan internet yang kurang stabil. Fasilitas laboratorium komputer di sekolah belum mencukupi untuk digunakan secara individual, sehingga sebagian siswa harus berbagi perangkat dengan temannya. Situasi ini membuat waktu praktik menjadi lebih terbatas karena setiap siswa tidak dapat berlatih secara penuh secara mandiri. Selain itu, jaringan internet yang digunakan kadang mengalami gangguan sehingga beberapa fitur Zoom tidak dapat diakses dengan lancar, misalnya saat melakukan *share screen* atau mengaktifkan kamera. Meskipun terdapat kendala tersebut, pelatihan tetap dapat berjalan dengan baik. Tim pelaksana mengantisipasi dengan memberikan pendampingan secara bergantian dan mengatur sesi praktik

agar semua siswa tetap berkesempatan mencoba. Dengan cara ini, tujuan pelatihan tetap tercapai meskipun kondisi teknis belum sepenuhnya ideal.

Dengan capaian tersebut, kegiatan serupa dapat dijadikan program berkelanjutan, misalnya integrasi dengan *Learning Management System* (LMS), atau pelatihan *blended learning* bagi guru dan siswa. Sekolah juga dapat memanfaatkan modul pelatihan sebagai bahan ajar tambahan dalam program literasi digital.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan platform Zoom bagi siswa SMP Negeri 6 Palangka Raya yang dilaksanakan pada 15 Juli 2025 telah berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta. Dari total 28 siswa yang mengikuti kegiatan, terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, khususnya dalam penggunaan fitur dasar seperti *mute/unmute*, *chat*, *raise hand*, *virtual background*, *reaction*, serta *share screen*.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan juga berhasil menanamkan pemahaman tentang etika komunikasi digital dalam pembelajaran daring. Hasil survei kepuasan menunjukkan mayoritas siswa merasa pelatihan ini menyenangkan, bermanfaat, dan menambah rasa percaya diri dalam menggunakan Zoom. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat laboratorium dan jaringan internet yang kurang stabil, kegiatan tetap dapat berjalan efektif melalui pendampingan intensif dan pengaturan praktik secara bergantian. Hal ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) merupakan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini dan SMP Negeri 6 Palangka Raya sebagai mitra tempat terlaksananya kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Platform Video Conference Untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid Bagi Siswa SMP Negeri 6 Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ika Sari et al., "Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education," *Social Sciences & Humanities Open*, vol. 10, 2024.
- [2] Gagasan Pendidikan Indonesia, "Digital literacy in elementary school: A systematic literature review," *Gagasan Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 86–99, 2024.
- [3] Nasution et al., "... (studi 2022 mengenai kesulitan siswa dalam penggunaan platform video conference
- [4] Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah, *Laporan Program Hybrid Learning*, 2025.
- [5] Teachers College, Columbia University, "Addressing the Digital Divide in Indonesia," Juni 2025
- [6] Open Data Labs Jakarta, "Digital Literacy and Young Girls in Indonesia: Bridging the Gap," 2018.

- [7] D. Pratama and S. H. Lestari, "Hybrid Learning Implementation in Indonesian Secondary Schools: Challenges and Opportunities," *Journal of Educational Innovation*, vol. 15, no. 1, pp. 45–56, 2023.
- [8] Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, "Indeks Literasi Digital Indonesia 2023," *Laporan Nasional*, 2023. [Online]. Available: <https://literasidigital.id>
- [9] F. A. Nugroho, R. Yuliana, and T. Widodo, "Digital Barriers in Middle School Online Learning During Post-Pandemic Transition," *Indonesian Journal of Digital Education*, vol. 4, no. 2, pp. 87–96, 2024.
- [10] S. M. Rahman and A. Utami, "Preparing Students for National Digital Curriculum: A Case Study in Junior High Schools," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 19, no. 3, pp. 120–130, 2024.
- [11] N. Kristianti, R. Priskila, V. H. Pranatawijaya, P. B. A. A. Putra, N. N. K. Sari, E. Christian, and S. Geges, "Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Buah-Buahan bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pandehen," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 4, no. 4, pp. 166–170, 2024.
- [12] Rawal, D. M., "Mapping of school teachers' digital competency in the context of digital infrastructure: a systematic review and empirical study of India," *Journal of Professional Capital and Community*, vol. 9, no. 3, pp. 173–195, 2024.
- [13] Qingqing Tang, Syafila Kamarudin, Saiful Nujaimi Abdul Rahman, and Xin Zhang, "Bridging Gaps in Online Learning: A Systematic Literature Review on the Digital Divide," *Journal of Education and Learning*, vol. 14, no. 1, pp. 161–..., 2025.
- [14] A. Khoirunnisa, H. I. N. Ali, N. Alifah, dan S. Y. A. Safira, "Curriculum Digitalization: The Impact of Technology on Curriculum Development in The Era of Industrial Revolution 4.0," *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, vol. 5, no. 2, 2025.
- [15] S. A. Kharismawati, "Evaluation of the Implementation of the Computer Based National Assessment in Remote Elementary Schools," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 7, no. 2, pp. 229–234, 2022.
- [16] "Assessing teachers' digital competence in primary and secondary education: Applying a new instrument to integrate pedagogical and professional elements for digital education," *Education and Information Technologies*, vol. 28, pp. 16017–16040, Mei 2023.
- [17] M. R. A. Yudianto, T. N. Sari, N. F. Rozam, D. F. Rahman, and M. Zakariyah, "Peningkatan Kompetensi Digital Guru melalui Pelatihan Pembuatan Website dengan Google Sites di SMA Ma'arif 1 Yogyakarta," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 5, no. 4, 2025.
- [18] N. T. S. Saptadi, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penciptaan Ruang Belajar Inklusif Berbasis Inovasi dan Kreativitas Teknologi di Era Digital," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 5, no. 1, 2025.
- [19] Zoom Video Communications, "Getting started with Zoom meetings," *Zoom Support*, 2024. [Online]. Available: <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/201362193> (<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/201362193>)
- [20] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, "Etika Berkomunikasi di Dunia Digital," * 2023. [Online]. Available: <https://www.kominfo.go.id> (<https://www.kominfo.go.id>)
- [21] S. Hidayat dan R. Pratiwi, "Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 120–128, 2024.

PENULIS

Nova Noor Kamala Sari, prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya





Ressa Priskila, prodi Teknik
Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya



Widiatry, prodi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik, Universitas Palangka
Raya



Viktor Handrianus Pranatawijaya,
prodi Teknik Informatika, Fakultas
Teknik, Universitas Palangka Raya



**Putu Bagus Adidyana Anugrah
Putra**, prodi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik, Universitas Palangka
Raya



Efrans Christian, prodi Teknik
Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya



Septian Geges, prodi Teknik
Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya



Novera Kristianti, prodi Teknik
Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya



Tomas Leonardo, prodi Teknik
Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya



Purmasari, prodi Teknik
Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya