



PKM: Peningkatan Disiplin Kehadiran Siswa dan Inovasi Pembelajaran Guru Berbasis Teknologi di SMK TI Bali Global Jimbaran

**I Komang Budi Mas Aryawan^{1*}, I Putu Agus Eka Yatna Cipta²,
I Gusti Ngurah Putra Arimbawa³**

^{1, 2, 3} Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Denpasar, Indonesia

*Corresponding author: budimas.aryawan@stikom-bali.ac.id

Received 10-11-2025

Revised 01-12-2025

Published 24-12-2025

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya kedisiplinan siswa dan minimnya inovasi pembelajaran di SMK TI Bali Global Jimbaran. Ketidakhadiran siswa mencapai 8–10% per hari dengan keterlibatan orang tua yang masih rendah. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kedisiplinan melalui sistem monitoring kehadiran berbasis *chatbot* dengan notifikasi otomatis kepada orang tua, serta meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan seperti Canva dan ChatGPT. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pengembangan aplikasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan penurunan signifikan pada absensi tanpa keterangan (90,91%) dan izin (81,25%), serta peningkatan nilai kompetensi guru dari 31,18 menjadi 91,76 setelah pelatihan. Penerapan *chatbot* terbukti efektif memperkuat komunikasi sekolah–orang tua, sementara pelatihan teknologi kreatif meningkatkan profesionalisme guru. Secara keseluruhan, program ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan layak direplikasi di sekolah lain.

Kata kunci: *Chatbot*; Kehadiran siswa; Canva; ChatGPT; Inovasi pembelajaran.

ABSTRACT

This community service program was conducted to address low student discipline and limited learning innovation at SMK TI Bali Global Jimbaran. The average daily absenteeism reached 8–10%, with only 45% of parents actively monitoring attendance. The program aimed to improve student discipline through a chatbot-based attendance monitoring system with automatic notifications to parents and to enhance teachers' competence in using educational technologies such as Canva and ChatGPT. The implementation methods included socialization, application development, training, mentoring, and evaluation. Results showed a significant decrease in unexplained absences (90.91%) and excused absences (81.25%), as well as an increase in teachers' competence scores from 31.18 to 91.76 after training. The integration of chatbots effectively strengthened school–parent communication, while creative technology training improved teachers' professionalism. Overall, the program positively contributed to educational quality improvement and is feasible for replication in other schools.

Keywords: *Chatbot*; Student attendance; Canva; ChatGPT; Learning innovation

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan. Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi tidak hanya dalam metode pembelajaran, tetapi



juga dalam sistem manajemen sekolah (Juniarti et al., 2025; Sundari, 2024). Salah satu permasalahan utama yang masih banyak dihadapi oleh sekolah, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), adalah rendahnya kedisiplinan siswa dalam hal kehadiran. Ketidakhadiran atau keterlambatan siswa yang berulang tidak hanya mengganggu proses pembelajaran, tetapi juga mengindikasikan kurangnya keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan anak di sekolah. Masalah ini menjadi semakin kompleks ketika tidak tersedia sistem yang memungkinkan pemantauan kehadiran secara *real-time* dan partisipatif (Nur Isnaini et al., 2021; Rizqi & Amelia, 2025).

SMK TI Bali Global Jimbaran sebagai mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh tim pengabdian dari Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, menghadapi tantangan serupa. Sekolah ini memiliki lima kompetensi keahlian: Desain Komunikasi Visual (DKV), Pengembangan Perangkat Lunak & Gim (PPLG), Teknik Jaringan Komputer & Telekomunikasi (TJKT), Akuntansi, dan Perhotelan. Berdasarkan hasil observasi awal, rata-rata ketidakhadiran harian siswa mencapai 8–10%, dan hanya sekitar 45% orang tua yang secara aktif memantau kehadiran anak mereka. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan sistem monitoring kehadiran yang lebih canggih, efisien, dan komunikatif.

Selain permasalahan kedisiplinan, inovasi dalam pembelajaran juga menjadi perhatian penting. Meskipun SMK TI Bali Global Jimbaran memiliki sumber daya manusia yang memadai dan akses internet yang baik, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar guru belum familiar dengan penggunaan platform kreatif seperti Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik, maupun pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT untuk membantu proses penyusunan materi ajar. Padahal, teknologi-teknologi ini telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang bersifat mandiri, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan (Mulyawati, 2024; Novelti et al., 2024; Yuliastri et al., 2025).

Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menjawab dua isu utama, yaitu kedisiplinan siswa dalam hal kehadiran dan keterbatasan guru dalam inovasi pembelajaran. Solusi pertama adalah penerapan sistem monitoring kehadiran berbasis chatbot yang terintegrasi dengan notifikasi otomatis kepada orang tua (Dedi Jubaedi et al., 2023; Maulidiansyah, 2022). Teknologi ini akan memudahkan proses absensi sekaligus membangun komunikasi dua arah antara sekolah dan orang tua. Dengan keterlibatan orang tua yang lebih aktif, diharapkan tingkat kedisiplinan siswa juga akan meningkat secara signifikan. Solusi kedua adalah pelatihan pemanfaatan Canva dan ChatGPT kepada guru-guru di sekolah mitra sebagai sarana peningkatan kapasitas mereka dalam menyusun dan menyampaikan materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Yuliana et al., 2023).

Secara teoretis, berbagai studi telah menunjukkan efektivitas penggunaan *chatbot* dalam lingkungan pendidikan, diantaranya penelitian pertama dinyatakan terjadi peningkatan mutu setiap siswa serta pihak sekolah juga dapat secara cepat, akurat dan efisien dalam merekap data (Faid, Oktavianti, et al., 2021). Selanjutnya penelitian kedua dinyatakan bahwa fitur notifikasi melalui whatsapp dapat membantu orang tua/wali siswa dalam memantau kehadiran anak-anak mereka secara langsung (Marliza et al., 2025). Di sisi lain, Canva memungkinkan guru dan siswa membuat materi visual yang kuat dan mudah diakses, serta mendorong kreativitas dalam menyampaikan konsep-konsep sulit (Citradevi, 2023; Febriana et al., 2024). Adapun ChatGPT, yang merupakan produk kecerdasan buatan berbasis model bahasa, telah banyak digunakan dalam pendidikan sebagai alat bantu pembelajaran, sumber referensi, hingga penyusunan latihan soal yang bersifat dinamis dan sesuai konteks (H.I.A, 2023; Suharmawan, 2023).

Dari sisi kondisi wilayah, SMK TI Bali Global Jimbaran berada di kawasan strategis yang dekat dengan pusat pendidikan tinggi dan kawasan pariwisata. Akses internet yang memadai serta latar belakang siswa yang sebagian besar berasal dari keluarga menengah ke bawah menjadi faktor yang mendukung diterapkannya solusi teknologi yang bersifat hemat biaya namun berdampak besar. Potensi siswa di bidang teknologi informasi dan kreativitas visual menjadi kekuatan yang dapat dimanfaatkan lebih lanjut dalam kegiatan ini. Dukungan dari kepala sekolah dan guru yang antusias terhadap transformasi digital juga menjadi modal penting untuk keberhasilan program ini. Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan ini meliputi: (1) bagaimana mengembangkan sistem *chatbot* yang mampu memonitor kehadiran siswa secara efisien dan mengirimkan notifikasi ke orang tua secara otomatis; (2) bagaimana meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva dan ChatGPT untuk pembelajaran yang inovatif; dan (3) sejauh mana penerapan teknologi ini dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah mitra.

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menciptakan sistem pemantauan kehadiran siswa yang lebih efektif melalui *chatbot*, meningkatkan partisipasi orang tua, serta memberdayakan guru dengan keterampilan teknologi pendidikan melalui pelatihan Canva dan ChatGPT. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kedisiplinan siswa serta mendorong terwujudnya lingkungan belajar yang kreatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

METODE PELAKSANAAN

Pada metode pelaksanaan akan digambarkan melalui prosedur kerja dari masing-masing permasalahan, prosedur kerja meliputi:

Prosedur Kerja Permasalahan Pada Aspek Kedisiplinan Siswa



Gambar 1. Prosedur Kerja Permasalahan Pada Aspek Kedisiplinan Siswa

Gambar 1 menunjukkan prosedur kerja penyelesaian permasalahan pada aspek kedisiplinan siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua bulan, dimulai dari tahap sosialisasi (minggu ke-1), pembuatan aplikasi (minggu ke-2 hingga ke-4), pelatihan penggunaan aplikasi untuk staf kesiswaan dan siswa (minggu ke-5), penggunaan aplikasi yaitu siswa melakukan proses absensi (minggu ke-6 hingga ke-8), dan diakhiri dengan evaluasi serta pendampingan. Pelaksana sekaligus penanggung jawab kegiatan ini adalah I Komang Budi Mas Aryawan, S.Pd., M.Pd, yang dibantu oleh tim pengusul dan mahasiswa, serta diikuti oleh staf yang ditunjuk oleh pimpinan sekolah mitra. Evaluasi perubahan kedisiplinan dilakukan melalui analisis perbandingan data absensi sebelum dan sesudah penggunaan *chatbot*, yang diukur berdasarkan rekapitulasi kehadiran siswa dan log sistem aplikasi. Target capaian yang ditetapkan adalah peningkatan kedisiplinan siswa minimal 20% melalui penurunan jumlah absensi pada kategori sakit, izin, dan terutama tanpa keterangan.

Prosedur Kerja Permasalahan Pada Aspek Inovasi Pembelajaran



Gambar 2. Prosedur Kerja Permasalahan Pada Aspek Inovasi Pembelajaran

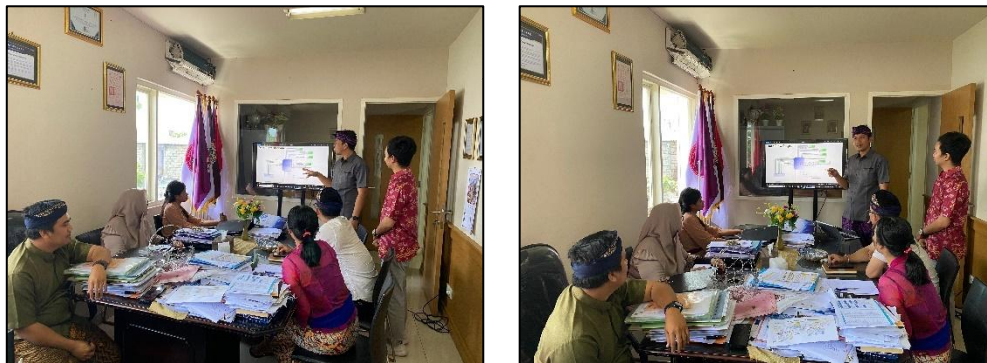
Gambar 2 menunjukkan prosedur kerja penyelesaian permasalahan pada aspek inovasi pembelajaran guru. Program ini dilaksanakan selama satu bulan, dimulai dari tahap sosialisasi dan pembuatan materi pelatihan (minggu ke-1), pelatihan penggunaan Canva untuk pembuatan media pembelajaran kreatif (minggu ke-2), pelatihan pemanfaatan ChatGPT sebagai sumber belajar dan penyusunan materi ajar serta soal evaluasi (minggu ke-3), serta kegiatan pendampingan dan evaluasi hasil

pelatihan pada minggu ke-4. Pelaksana sekaligus penanggung jawab kegiatan ini adalah I Putu Agus Eka Yatna Cipta, S.Kom., M.Kom untuk pelatihan Canva dan I Gusti Ngurah Putra Arimbawa, S.Pd., M.Kom untuk pelatihan ChatGPT, yang dibantu oleh tim pengusul dan mahasiswa. Pelatihan diikuti oleh seluruh guru SMK TI Bali Global Jimbaran. Evaluasi peningkatan kompetensi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan *post-test* serta penilaian produk bahan ajar yang dikembangkan guru. Target capaian yang ditetapkan adalah peningkatan pengetahuan mitra minimal 80% setelah pelaksanaan kegiatan.

HASIL KEGIATAN

Hasil Pelaksanaan Aspek Kedisiplinan Siswa

Mengacu pada prosedur kerja yang telah ditetapkan, penyelesaian masalah terkait kedisiplinan siswa dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Tahapan tersebut meliputi sosialisasi, pengembangan aplikasi, pelatihan, penerapan penggunaan aplikasi, serta evaluasi dan pendampingan. Berikut ini adalah beberapa dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan bersama mitra.



(a)

(b)

Gambar 3. Diskusi Pengembangan Aplikasi Bersama Mitra

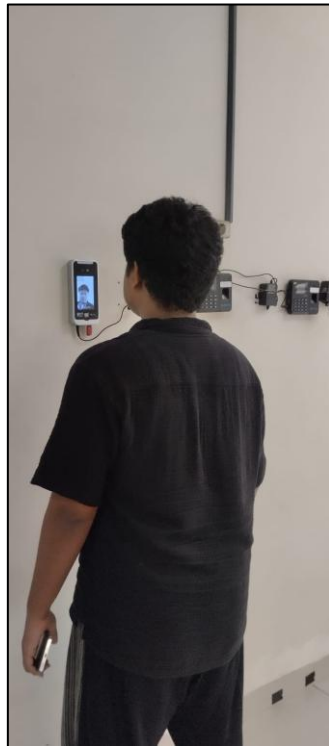


Gambar 4. Penyerahan Aplikasi dan Alat Absensi Kepada Mitra

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan membandingkan data absensi siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi chatbot di SMK TI Bali Global Jimbaran yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Data Kehadiran Siswa SMK TI Bali Global Jimbaran

Absensi Sebelum Menggunakan Aplikasi Chatbot			Absensi Sesudah Menggunakan Aplikasi Chatbot		
Sakit	Ijin	Tanpa Keterangan	Sakit	Ijin	Tanpa Keterangan
6	16	11	5	3	1



(a)



(b)



(c)

Gambar 5. Proses Absensi Siswa Menggunakan Chatbot Telegram

Berdasarkan Tabel 1, terjadi penurunan yang signifikan dalam jumlah absensi di semua kategori, yaitu sakit, ijin, dan tanpa keterangan.

Kategori Sakit mengalami penurunan dari 6 menjadi 5 kasus, atau berkurang 1 kasus. Persentasenya adalah:

$$\frac{6 - 5}{6} \times 100\% = 16,67\%$$

Jadi, terjadi penurunan sebesar 16,67% pada absensi karena sakit.

Kategori Ijin menunjukkan penurunan yang lebih signifikan, dari 16 menjadi 3 kasus. Penurunannya sebanyak 13 kasus, atau secara persentase:

$$\frac{16 - 3}{16} \times 100\% = 81,25\%$$

Ini berarti terjadi penurunan 81,25% pada absensi karena ijin.

Kategori Tanpa Keterangan berkurang dari 11 menjadi 1 kasus. Penurunan ini adalah sebesar 10 kasus, atau dalam persentase:

$$\frac{11 - 1}{11} \times 100\% = 90,91\%$$

Sehingga, terdapat penurunan sebesar 90,91% pada absensi tanpa keterangan.

Secara keseluruhan, jumlah total absensi berkurang dari 33 kasus (Mei 2025) menjadi 9 kasus (Juni 2025), yaitu penurunan sebanyak 24 kasus atau setara dengan:

$$\frac{33 - 9}{33} \times 100\% = 72,73\%$$

Penggunaan aplikasi *chatbot* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kedisiplinan dan kehadiran siswa. Hasil implementasi menunjukkan penurunan signifikan pada absensi tanpa keterangan dan izin setelah penggunaan *chatbot*, yang mengindikasikan bahwa integrasi teknologi mampu memperkuat komunikasi antara sekolah dan orang tua serta mempercepat proses pelaporan kehadiran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan *chatbot* berbasis Telegram dapat meningkatkan ketertiban administrasi absensi serta memudahkan sekolah dalam memonitor pelanggaran siswa secara lebih efisien (Faid, Sa'id, et al., 2021). Hal serupa juga didukung oleh penelitian berikutnya yang menegaskan bahwa notifikasi otomatis melalui *WhatsApp* mampu meningkatkan keterlibatan orang tua secara langsung dalam memantau kehadiran siswa (Wasilah et al., 2024). Dengan demikian, hasil kegiatan ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memperkuat bukti empiris bahwa pemanfaatan *chatbot* merupakan solusi efektif untuk meningkatkan kedisiplinan kehadiran di lingkungan sekolah.

Hasil Pelaksanaan Aspek Inovasi Pembelajaran

Pelaksanaan pada aspek ini dimulai dari Sosialisai, Pembuatan Materi, Pelatihan Canva, Pelatihan ChatGPT serta Evaluai dan Pendampingan. Setelah melewati tahap sosialisasi dan pembuatan materi, dilaksanakan pelatihan pada tanggal 17 Januari 2025 yang dibagi menjadi 2 tahap, yaitu (1) Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar yang menarik, (2) Pelatihan pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT sebagai sumber belajar.

Pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru SMK TI Bali Global Jimbaran. Secara garis besar, kegiatan dimulai dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta. Selanjutnya, peserta membuat akun email melalui laman Gmail, kemudian melakukan *login* untuk mengakses ChatGPT sebagai sumber pembelajaran sesuai kebutuhan. Setelah itu, dengan menggunakan akun email yang sama, peserta kembali melakukan proses *login* ke platform Canva untuk menyusun bahan ajar berdasarkan mata pelajaran masing-masing. Dokumentasi kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 6.



(a)



(b)

Gambar 6. Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Canva dan ChatGPT

Setelah pelaksanaan pelatihan selesai, selanjutnya dilaksanakan proses evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan untuk mengukur ketercapaian target PKM dengan melakukan penilaian *post-test* kepada seluruh guru SMK TI Bali Global Jimbaran untuk mengetahui peningkatan pengetahuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dan ChatGPT.

Tabel 2. Rekap Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Pelatihan Aplikasi Canva dan ChatGPT

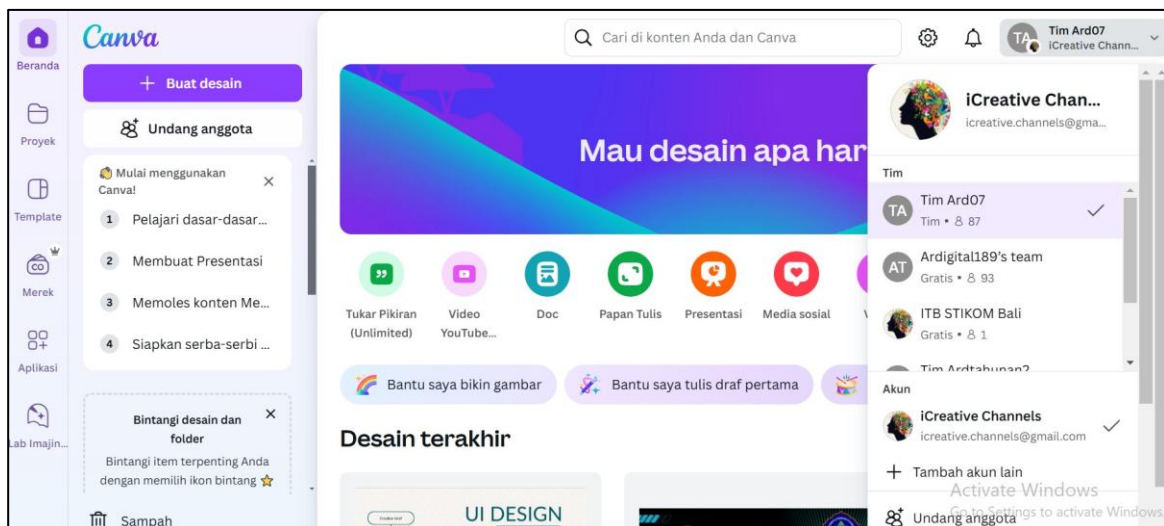
No	Nama Mitra	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Guru 1	35	90
2	Guru 2	45	95
3	Guru 3	20	90
4	Guru 4	30	90
5	Guru 5	25	90
6	Guru 6	50	100
7	Guru 7	25	90
8	Guru 8	35	90
9	Guru 9	30	90
10	Guru 10	20	90
11	Guru 11	20	90
12	Guru 12	40	95
13	Guru 13	30	90
14	Guru 14	25	90
15	Guru 15	50	100
16	Guru 16	30	90
17	Guru 17	20	90
RATA – RATA NILAI		31,18	91,76

Pada Tabel 2 ditampilkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari 17 orang guru yang menjadi peserta dalam kegiatan pelatihan. Setiap guru mengikuti dua jenis evaluasi, yaitu *pre-test* sebelum pelatihan dan *post-test* setelah pelatihan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pelatihan.

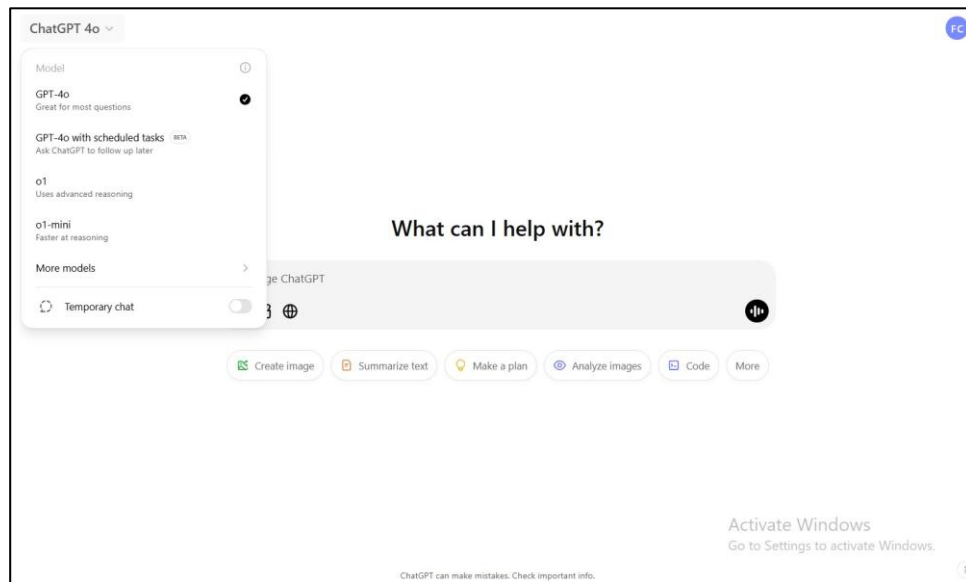
Nilai *pre-test* peserta bervariasi antara 20 hingga 50, dengan rata-rata sebesar 31,18. Ini mencerminkan bahwa pada awal kegiatan, tingkat pemahaman atau pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disampaikan masih tergolong rendah hingga sedang. Setelah pelatihan dilakukan, seluruh peserta mengalami peningkatan nilai secara drastis. Nilai *post-test* umumnya berada pada angka 90, bahkan dua peserta mencapai nilai maksimal yaitu 100. Rata-rata nilai *post-test* meningkat tajam menjadi 91,76.

Jika dilihat dari rata-rata nilai, terjadi peningkatan sebesar 60,58 poin dari *pre-test* ke *post-test*, atau setara dengan peningkatan sebesar 194%, jauh melampaui target capaian yang direncanakan yaitu 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Hasil peningkatan kompetensi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan integrasi Canva dan ChatGPT secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif (Aini et al., 2025). Selain itu, penelitian berikutnya juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva memberikan peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam penyusunan media pembelajaran secara terukur, dibuktikan dengan peningkatan skor penilaian setelah pelatihan (Putra et al., 2025). Dengan demikian, hasil program ini bukan hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memperkuat bukti empiris bahwa pelatihan teknologi pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan kompetensi guru secara signifikan berdasarkan indikator peningkatan hasil tes.

Pelaksanaan kegiatan ini diakhiri dengan penyerahan akun profesional Canva dan ChatGPT kepada mitra.



Gambar 7. Akun Profesional Canva Yang Diserahkan Kepada Mitra



Gambar 8. Akun Profesional ChatGPT Yang Diserahkan Kepada Mitra

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMK TI Bali Global Jimbaran berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kedisiplinan siswa dan kompetensi guru dalam inovasi pembelajaran. Implementasi sistem monitoring kehadiran berbasis chatbot terbukti efektif menurunkan tingkat absensi, terutama pada kategori izin dan tanpa keterangan, melalui penguatan komunikasi antara sekolah dan orang tua. Sementara itu, pelatihan penggunaan Canva dan ChatGPT mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi kreatif untuk menghasilkan bahan ajar yang interaktif, dengan peningkatan pengetahuan guru jauh melampaui target yang ditetapkan.

Kelebihan dari program ini adalah penerapan teknologi yang hemat biaya, mudah diakses, serta dapat langsung memberikan manfaat nyata bagi sekolah mitra. Namun, keterbatasan waktu pendampingan dan ketergantungan pada infrastruktur internet menjadi tantangan dalam keberlanjutan program. Ke depan, pengembangan dapat diarahkan pada integrasi fitur analitik lanjutan pada chatbot, perluasan penggunaan teknologi pembelajaran berbasis AI lainnya, serta penerapan model serupa di sekolah-sekolah lain untuk memperluas dampak positif terhadap kualitas pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ITB STIKOM Bali atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dukungan tersebut sangat membantu dalam kelancaran kegiatan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan dan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M., Pabur, H. E., & Hibrida, A. R. (2025). Penerapan teknologi AI ChatGPT dan Canva untuk inovasi modul pembelajaran di SMA Negeri 2 Tomohon. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(November), 3914–3925.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dedi Jubaedi, A., Dwiyatno, S., Krisnaningsih, E., Solihin, Shafitri, A., & Sutiawan, A. (2023). Sistem Informasi Monitoring Kegiatan Absensi Siswa Dengan Notifikasi Whatsapp. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 10(2), 109–115. <https://doi.org/10.30656/jsii.v10i2.6630>
- Faid, M., Oktavianti, S., & Rudiyanono, M. (2021). Sistem Monitoring Absensi Dan Pelanggaran Siswa Berbasis Web Dan Bot Telegram. *Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 39–46.
- Faid, M., Sa'id, M., Alwi, B., Oktavianti, S., & Supyan, M. (2021). Pendampingan Sistem Monitoring Absensi dan Pelanggaran Siswa Berbasis WEB dan BOT Telegram. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 141–156. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i1.2090>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- H.I.A, P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8. <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/156>
- Juniarti, A., Sulastika, R., Negeri, S., Abang, T., Abab Lematang Ilir, P., Selatan, S., & Negeri, S. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(2), 594–608.
- Marliza, H., Darni, R., & Darwin, W. (2025). Designing Student Attendance Application with WhatsApp Notification Integration to Increase Parent Involvement at SMA N 2 Lengayang. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 3(2), 13–25.
- Maulidiansyah, M. (2022). Pengembangan Aplikasi Pelaporan Absensi Siswa Via Whatsapp DI MI Raudlatul Ulum Karanggeger. *COREAI: Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 32–37. <https://doi.org/10.33650/coreai.v3i1.4120>
- Mulyawati, R. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang. *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–1088. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/953/546>
- Novelti, N., Devi, P. A. P., Wakhilah Dwi Khusnah, Marjuki, M., & Stevani, M. (2024). Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini. *Journal Of*

- Human And Education (JAHE)*, 4(6), 1332–1339.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.2084>
- Nur Isnaini, I., Wayan Rati, N., & Suranata, K. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 150–157.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>
- Putra, T. M., Nyoman, I., Darma, T., Arpin, R. M., Arif, M., & Evalinda, G. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Kupang. *Madaniya*, 6(3), 1185–1196.
- Rizqi, A., & Amelia, L. (2025). ANALISIS DAMPAK KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI ANAK PADA JAM BELAJAR SEKOLAH DI RA TAKRIMAH TUNGKOB ACEH. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1).
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166.
- Sundari, E. (2024). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: MENINTEGRASIKAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN MODERN. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 4(4), 50–54.
- Wasilah, R., Baijuri, A., Informasi, T., Teknologi, S., Ibrahimy, U., Informasi, S., & Universitas, T. (2024). Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web dengan Notifikasi Whatsapp Gateway Pada MTs Negeri 2 Jembrana. *SNIV: SEMINAR NASIONAL INOVASI VOKASI*, 3(1), 559–565.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Yuliasri, N. A., Fitriani, R., Ashari, M. A., & Wardi, Z. (2025). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun media pembelajaran inovatif. *Jurnal Selaparang*, 9, 0567–0575.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/29432>