



Pemberdayaan Siswa MA NW Sepit melalui Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva dan Editing Video Sederhana untuk Mendukung Literasi Digital

Zul Hidayatullah*¹, Nuraini², Nunung Ariandani³, Muhammad Qusyairi⁴

Zulhidayatullah5@gmail.com*¹

^{1,3} Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Hamzanwadi

² Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Hamzanwadi

^{1,3} Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Hamzanwadi

DOI : 10.29408/jt.v4i1.35211

Received : 04-06-2026

Accepted : 23-06-2026

Published : 30-06-2026

Abstrak : Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi digital yang memadai untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, masih banyak siswa yang memanfaatkan teknologi hanya sebagai sarana hiburan dan belum memiliki keterampilan digital yang produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa MA NW Sepit melalui pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan editing video sederhana. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, hingga pendampingan. Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan fokus pada pengenalan Canva, pembuatan desain visual, serta dasar-dasar editing video untuk menghasilkan konten digital yang kreatif dan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Peserta mampu menggunakan fitur-fitur Canva untuk membuat poster, pamflet, presentasi, dan konten visual lainnya, serta memahami teknik dasar editing video. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi siswa dalam menghasilkan karya digital. Tingginya antusiasme dan partisipasi peserta selama pelatihan menjadi indikator keberhasilan program. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dan editing video dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung penguatan literasi digital siswa di lingkungan sekolah.

Kata kunci : Canva, Desain Grafis, Editing Video, Literasi Digital.

Abstract : The development of digital technology requires students to have adequate digital literacy skills to face the challenges of the 21st century. However, many students still use technology only for entertainment and lack productive digital skills. This community service activity aims to improve the digital literacy of MA NW Sepit students through graphic design training using Canva and simple video editing. The implementation method uses a participatory approach that actively involves students in the entire series of activities, from material delivery, demonstrations, hands-on practice, to mentoring. The training was conducted over three days with a focus on introducing Canva, creating visual designs, and the basics of video editing to produce creative and educational digital content. The results of the activity showed an increase in students' knowledge and skills in utilizing digital technology productively. Participants were able to use Canva's features to create posters, pamphlets, presentations, and other visual content, as well as understanding basic video editing techniques. In addition to improving technical skills, this activity also increased students' creativity, confidence, and motivation in producing digital works. The high enthusiasm and participation of participants during the training are indicators of the program's success. This activity demonstrates that graphic design and video editing training can be an effective strategy in supporting the strengthening of students' digital literacy in the school environment.

Keyword : *Canva, Graphic Design, Video Editing, Digital Literacy.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sejalan dengan itu, Di era Industri 4.0 dan society 5.0, teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) semakin merambah ke hampir semua bidang, termasuk di dunia desain grafis (Qusyairi et al., 2025). Transformasi digital menuntut setiap individu memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar, bekerja, dan beradaptasi dengan perkembangan zaman (Rahmawati et al., 2025). Oleh karena itu, literasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Selain membantu siswa memanfaatkan teknologi secara bijak dan efektif, literasi digital juga berperan dalam meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis. Keterampilan ini penting untuk menghadapi era global dan menyebarkan nilai-nilai keislaman melalui media digital yang menarik dan komunikatif (Muliadi et al., 2026; Rahmawati et al., 2025). Sebaliknya, rendahnya literasi digital dapat membuat siswa bergantung pada platform yang kurang berkualitas dan berdampak pada proses pembelajaran (Hani et al., 2024). Karena itu, pengembangan literasi digital di sekolah perlu menjadi bagian integral dari pembelajaran, mencakup kemampuan mengakses, mengelola, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan bertanggung jawab (Poerwanti & Marmoah, 2024). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga kemampuan mengolah, menyusun, dan mempresentasikan informasi secara efektif (Syafii et al., 2025).

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Indonesia terus mendorong penguatan literasi digital sebagai bagian dari pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Siswa tidak hanya diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk mengakses informasi, tetapi juga menghasilkan karya digital yang kreatif dan inovatif. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang memanfaatkan teknologi hanya untuk hiburan, seperti media sosial, video, dan gim, tanpa diimbangi kemampuan literasi digital yang memadai (Fajarini et al., 2025). Selain itu, akses terhadap pengembangan keterampilan digital juga masih belum merata, terutama di wilayah pedesaan. Banyak siswa yang masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan desain grafis dan digital marketing, padahal keterampilan tersebut penting untuk meningkatkan daya saing, produktivitas, dan kesiapan menghadapi dunia kerja di era digital (Rusmanto et al., 2025). Di tengah kemajuan teknologi, kesenjangan digital antara masyarakat perkotaan dan pedesaan masih menjadi tantangan yang nyata (Wathani et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan teknologi digital dan kemampuan literasi digital yang seharusnya dimiliki peserta didik.

Salah satu bentuk literasi digital yang relevan dengan kebutuhan generasi saat ini adalah kemampuan membuat konten visual dan multimedia. Konten digital seperti poster, pamflet, infografis, video pendek, dan konten media sosial telah menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Kemampuan mendesain dan mengedit

konten digital tidak hanya mendukung aktivitas pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi bekal keterampilan yang bernilai ekonomis dan membuka peluang usaha kreatif di masa depan. Oleh karena itu, siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan tersebut melalui kegiatan pelatihan yang terarah dan aplikatif.

MA NW Sepit sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan berbagai kompetensi yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti telepon pintar dan internet. Akan tetapi, pemanfaatan perangkat tersebut masih didominasi untuk aktivitas konsumtif. Selain itu, masih terbatasnya kegiatan pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan desain grafis dan editing video menyebabkan siswa belum memiliki pengetahuan dan pengalaman yang memadai dalam menghasilkan konten digital secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan perlunya program pendampingan dan pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan digital siswa secara praktis.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai konten visual, seperti infografis, poster, presentasi, dan materi media sosial melalui fitur yang sederhana dan mudah digunakan (Kenmahdy et al., 2025). Dengan beragam template yang dapat disesuaikan, Canva memungkinkan pengguna menghasilkan desain secara cepat dan praktis (Makmur et al., 2024; Wahyudi & Sitorus, 2025). Kemudahan penggunaan, akses gratis, serta kebutuhan perangkat yang relatif rendah menjadikan Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan desain, dan kemampuan presentasi siswa (Irawan et al., 2026).

Selain desain grafis, keterampilan editing video juga menjadi bagian penting dari literasi digital. Tingginya penggunaan platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook menunjukkan bahwa video telah menjadi media utama dalam penyampaian informasi dan edukasi. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali kemampuan dasar editing video agar mampu mengolah informasi menjadi konten yang menarik, kreatif, dan bermanfaat untuk mendukung pembelajaran maupun pengembangan potensi diri. Pelatihan editing video sederhana dapat menjadi langkah awal dalam mengenalkan proses produksi media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital siswa MA NW Sepit. Melalui pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan editing video sederhana, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang penggunaan teknologi digital, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menghasilkan karya kreatif berbasis digital. Kegiatan ini juga diharapkan mampu menumbuhkan budaya berkarya, berpikir kreatif, dan memanfaatkan teknologi secara produktif sehingga siswa dapat menjadi generasi yang lebih siap menghadapi tantangan era

digital.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan tempat

Kegiatan pelatihan desain grafis dan editing video sederhana dilaksanakan di MA NW Sepit, Kecamatan Keruak, Kabupaten Lombok Timur. Pelaksanaan kegiatan dilakukan setiap hari Senin selama dua bulan, mulai Oktober hingga Desember 2025. Sasaran kegiatan adalah siswa-siswi MA NW Sepit yang memiliki minat dalam pengembangan keterampilan teknologi dan media digital. Sebanyak 20 peserta didik terlibat sebagai peserta pelatihan yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara aktif. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa FMIPA Universitas Hamzanwadi dengan pendampingan dosen pembimbing lapangan serta dukungan dari pihak sekolah. Peserta yang terlibat terdiri atas siswa-siswi MA NW Sepit sebagai mitra kegiatan, mahasiswa KKN sebagai pelaksana program, dan guru pendamping yang membantu koordinasi selama kegiatan berlangsung. Untuk mengukur perkembangan literasi digital peserta, digunakan instrumen berupa kuesioner yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelatihan. Kuesioner disusun berdasarkan indikator literasi digital.

Prosedur pelaksanaan

Metode pelaksanaan pelatihan kelas desain grafis ini menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan berlangsung. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan sehingga peserta dapat memahami serta mengaplikasikan keterampilan desain secara efektif. Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan editing video sederhana dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur untuk memastikan tercapainya tujuan program. Tahap pertama adalah persiapan, yang diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana KKN dan pihak MA NW Sepit untuk menentukan jadwal kegiatan, sasaran peserta, serta kebutuhan sarana dan prasarana pendukung. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi pelatihan, modul pembelajaran, dan media pendukung yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Prosedur Kegiatan Kelas Desain

Tahap kedua adalah pembukaan kegiatan yang meliputi pengenalan tim pelaksana, penyampaian tujuan dan manfaat program, serta penjelasan alur pelatihan kepada peserta. Kegiatan pembukaan bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai pelatihan sehingga peserta memahami pentingnya keterampilan desain grafis dan editing video dalam mendukung literasi digital di era teknologi saat ini.

Selanjutnya, peserta diberikan materi pengenalan dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar desain, prinsip-prinsip visual, pemilihan warna dan tipografi, serta pengenalan fitur-fitur utama Canva. Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik langsung membuat berbagai produk desain sederhana, seperti poster, pamflet, dan konten media sosial dengan bimbingan tim pelaksana.

Tahap berikutnya adalah pelatihan editing video sederhana. Pada tahap ini peserta diperkenalkan dengan aplikasi editing video yang mudah digunakan serta mempelajari teknik dasar pengeditan, seperti pemotongan video, penambahan teks, musik latar, efek transisi, hingga proses ekspor video. Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan video sederhana secara mandiri berdasarkan kreativitas masing-masing.

Tahap terakhir adalah pendampingan dan evaluasi. Tim pelaksana memberikan bimbingan kepada peserta selama proses pembuatan karya serta memberikan umpan balik terhadap hasil desain dan video yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta, penilaian hasil karya, dan diskusi reflektif untuk mengetahui tingkat pemahaman serta keterampilan yang diperoleh peserta. Melalui rangkaian kegiatan tersebut diharapkan terjadi peningkatan keterampilan desain grafis, kemampuan editing video, serta literasi digital siswa MA NW Sepit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Kelas Desain (Canva dan Editing Video) telah dilaksanakan sebagai salah satu program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital pelajar SMA serta remaja di desa. Kegiatan dilaksanakan melalui pemberian materi dasar mengenai desain grafis menggunakan aplikasi Canva dan pengenalan editing video sederhana yang dilanjutkan dengan praktik langsung. Metode pelatihan yang digunakan mengutamakan pendekatan praktik sehingga peserta dapat mempelajari setiap langkah secara langsung dengan pendampingan dari mahasiswa KKN.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pelatihan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti penjelasan materi, mencoba berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Canva, serta melakukan praktik pembuatan desain sederhana secara mandiri. Selain itu, peserta juga memperoleh pemahaman dasar mengenai prinsip desain, seperti pemilihan warna, tata letak (layout), penggunaan elemen visual, dan pengelolaan teks agar menghasilkan desain yang menarik dan komunikatif.



Gambar 2. Kelas Desain di MA NW Sepit

Gambar kegiatan menunjukkan proses penyampaian materi menggunakan proyektor yang dipadukan dengan praktik langsung menggunakan perangkat laptop. Model pembelajaran seperti ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk melihat demonstrasi penggunaan aplikasi sekaligus mempraktikkannya secara nyata. Interaksi yang terjadi antara pemateri dan peserta selama pelatihan juga membantu peserta memahami materi dengan lebih mudah karena setiap kendala yang muncul dapat langsung didiskusikan dan diselesaikan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan karya desain sederhana, seperti poster dan konten visual yang memanfaatkan berbagai fitur Canva. Kemampuan ini menjadi indikator bahwa tujuan kegiatan untuk meningkatkan keterampilan dasar desain grafis telah tercapai. Selain itu, peserta juga memperoleh pengalaman awal dalam proses editing video sederhana, seperti menambahkan teks, gambar, transisi, dan musik latar pada video. Keterampilan tersebut merupakan bagian penting dari literasi digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran maupun aktivitas kreatif di era digital. Dari sisi kreativitas, kegiatan ini memberikan ruang bagi peserta untuk mengekspresikan ide dan gagasan melalui karya visual yang dibuat. Peserta tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan, tetapi juga mulai mengembangkan desain sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa mengalami peningkatan seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Literasi Digital Siswa MA NW Sepit

Indikator Literasi Digital	Pretest (%)	Posttest (%)
Pemahaman penggunaan aplikasi Canva untuk desain grafis	54	91
Kemampuan membuat media informasi digital	49	89

Kemampuan editing video sederhana	46	84
Kreativitas dalam menghasilkan konten digital	55	88
Literasi digital dalam pemanfaatan teknologi informasi	58	90
Rata-rata	52,40	88,40

Secara keseluruhan, program Kelas Desain (Canva dan Editing Video) berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada peserta dalam bidang desain grafis dan editing video. Kegiatan ini memberikan manfaat nyata berupa peningkatan kemampuan digital, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi secara produktif. Pelaksanaan pelatihan editing dasar menggunakan Canva yang ditujukan kepada siswa memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan desain grafis. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan berbagai fitur Canva, seperti memilih template, mengatur tata letak, menggabungkan elemen grafis, mengelola tipografi, dan memadukan warna secara lebih efektif (Rahminov et al., 2025). Kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan materi yang lebih lanjut agar peserta mampu menghasilkan karya digital yang lebih kompleks dan memiliki nilai edukatif maupun ekonomis.

Keberhasilan pelatihan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain tingginya antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi, penggunaan metode pembelajaran berbasis praktik yang memungkinkan siswa langsung mengaplikasikan materi yang diberikan, serta pemanfaatan aplikasi Canva dan perangkat editing video yang mudah diakses dan digunakan oleh peserta. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah melalui penyediaan fasilitas dan pendampingan guru turut berkontribusi terhadap kelancaran pelaksanaan program. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung, tidak hanya terkait rendahnya pengetahuan awal siswa mengenai desain grafis dan editing video, tetapi juga keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian peserta, perbedaan kemampuan teknologi antar siswa, serta keterbatasan akses internet yang memengaruhi proses pengunduhan dan pengunggahan materi digital. Kendala tersebut menjadi tantangan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan editing video sederhana di MA NW Sepit berhasil meningkatkan literasi digital siswa. Melalui pendekatan partisipatif yang menekankan praktik langsung, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam membuat berbagai konten digital, seperti poster, pamflet, presentasi, dan video sederhana. Selain meningkatkan kemampuan teknis, kegiatan ini juga mendorong kreativitas, kepercayaan diri, serta kesadaran siswa dalam memanfaatkan teknologi secara lebih produktif dan bertanggung jawab. Antusiasme dan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan menunjukkan bahwa program ini mendapat respons yang positif dan sesuai dengan

kebutuhan siswa di era digital. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai upaya memperkuat kompetensi digital peserta didik serta mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan pendidikan dan dunia kerja di masa depan.

Untuk menjamin keberlanjutan program, hasil pelatihan ini perlu ditindaklanjuti melalui integrasi penguatan literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran dan program ekstrakurikuler di sekolah. Kompetensi desain grafis dan editing video yang telah diperoleh siswa dapat dimanfaatkan dalam berbagai tugas proyek, pembuatan media pembelajaran, maupun publikasi kegiatan sekolah. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, guru, dan perguruan tinggi perlu terus dikembangkan melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan berkala agar keterampilan digital siswa dapat terus meningkat dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel yang dibuat belum pernah dipublish pada jurnal yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajarini, S. D., Adriadi, R., & Razika, L. (2025). Optimalisasi Kemampuan Desain Grafis Remaja Dengan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah. *ABDIMAS AWANG LONG*, 8(2), 256–265.
- Hani, S. U., Aditiya, Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2630–2639.
- Irawan, D., Hastini, S., Isroqmi, A., Ardius, E., Irwansi, Y., & Nurdiana, N. (2026). Pelatihan Canva Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Digital Di Smk Utama Bakti Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*, 5(1), 105–111. <https://doi.org/10.26798/jpm.v5i1.2316>
- Kenmahdy, N. M., Valentino, C. D., Atmoyo, D., Febriyani, A., & Mahardika, W. O. (2025). Peningkatan Kompetensi dan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Canva dan CapCut di MTs Al Munawaroh. *SANDIMAS: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1578–1594.
- Makmur, E., Vitalocca, D., & Tandirerung, V. A. (2024). PKM Pelatihan Konten Digital Berbasis Canva di Gowa: Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat. *Abdimas*, 2(2), 285–290.
- Muliadi, I., Yuniar, E., Iksan, M., & Laksono, D. B. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penguatan Kemampuan Literasi Digital Untuk Promosi Pariwisata Berkelanjutan Di Lombok Tengah. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, 6(1), 1–11.
- Poerwanti, J. I. S., & Marmoah, S. (2024). Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru-guru Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Laksana*, 13(2), 187–193. <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i2.75705>

- Qusyairi, M., Almantara, I. P. S., Putra, Y. D., & Prayudha, P. A. (2025). Pendampingan dan Penerapan AI dalam Proses Desain Grafis untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa. *TEKNOKRAT: Jurnal Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(2), 309–318. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i2.33183>
- Rahmawati, D., Syaputra, W., & Purwanto, M. B. (2025). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Komputer dan Literasi Digital untuk Siswa SMK. *Jurnal Pelayanan Masyarakat*, 2(3), 14–23. <https://doi.org/10.62951/jpm.v2i2.1601>
- Rahmawati, F., Nurlaela, E., Prayogi, A., Prayogo, I., Pujiono, Abdussalaam, A., & Subekti, A. C. (2025). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Konten Edukasi Digital Melalui Workshop Canva dan CapCut. *JPMD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa*, 6(3), 664–680.
- Rahminov, M. R., Attakholil, M. H., Fajar, M. E., & Shofiyah, S. (2025). Pelatihan Editing Dasar Bagi Siswa Smk 3 Muhammadiyah Tangerang Selatan Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Digital. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 1–4.
- Rusmanto, D. E., Eswono, E. S. P., & Rofi'ah, Z. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Digital Pemuda dan UMKM di Desa 3D. *Dimastara*, 5(1), 46–60. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v5i1.27101>
- Syafii, S., Sindidu, S. A., Savitri, C., & Ismael. (2025). Pemanfaatan Gamma AI Sebagai Media Pendukung Pembuatan Presentasi Digital dalam Meningkatkan Literasi Teknologi Siswa SMK. *TEKNOKRAT: Jurnal Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(2), 364–371. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i2.33266>
- Wahyudi, D. A., & Sitorus, R. H. (2025). Peningkatan Literasi Digital Untuk Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat SOCIETY*, 1(1), 39–46.
- Wathani, M. N., Amri, Z., Suhartini, Sanusi, M. U., & Saputra, L. R. (2025). Pelatihan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat dan Siswa di Desa Surabaya Utara. *TEKNOKRAT: Jurnal Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(2), 196–201. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i2.28737>