

PENINGKATAN KOMPETENSI DESAIN GRAFIS SISWA MELALUI *WORKSHOP* PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DI SMP NEGERI 2 BOJONG

IMPROVING STUDENTS' GRAPHIC DESIGN COMPETENCIES THROUGH A CANVA APPLICATION WORKSHOP AT SMP NEGERI 2 BOJONG

Imam Prayogo Pujiono¹, Amelya Agustin², Arditya Prayogi^{3*}, Riki Nasrullah⁴

Email : ¹⁾ imam.prayogo.p@uingusdur.ac.id, ²⁾ amelya.agustin@mhs.uingusdur.ac.id,
³⁾ arditya.prayogi@uingusdur.ac.id*, ⁴⁾ rikinasrullah@unesa.ac.id

^{1,2,3.} UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan
Jln. Pahlawan Rowolaku Kajen, Pekalongan, Indonesia
⁴ Universitas Negeri Surabaya
Jln. Ketintang, Karang Pilang, Surabaya, Indonesia

Abstract

The Industrial Revolution 4.0 era demands comprehensive digital literacy mastery, but there is a competency gap among junior high school students: the high technical skills in using gadgets are not matched by communication skills to create meaningful digital content. This community service activity aims to bridge this gap by improving the graphic design competency of 7th-grade students of SMP Negeri 2 Bojong through the Canva platform. This activity was implemented as a workshop with a participatory approach involving presentation methods, guided practicums, and interactive discussions. The effectiveness of the activity was measured quantitatively using pre-test and post-test instruments to evaluate the increase in understanding and skills of 24 participants. Data analysis showed a significant increase in participant competency, where the average score of students' understanding increased by 88.9% from 45.0 in the pre-test to 85.0 in the post-test. These results indicate the high effectiveness of the implemented workshop model. Based on these findings, it is recommended to integrate design platforms such as Canva into curricular and extracurricular activities to continuously foster students' creativity and visual communication skills.

Keywords: Digital Design, Canva Training, Digital Literacy, Creativity

Abstrak

Era Revolusi Industri 4.0 menuntut penguasaan literasi digital yang komprehensif, namun terdapat kesenjangan kompetensi pada siswa SMP: tingginya kemampuan teknis dalam menggunakan gawai tidak diimbangi dengan kemampuan komunikasi untuk menciptakan konten digital yang bermakna. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan meningkatkan kompetensi desain grafis siswa kelas 7 SMP Negeri 2 Bojong melalui platform Canva. Kegiatan ini diimplementasikan dalam bentuk *workshop* dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan metode presentasi, praktikum terbimbing, dan diskusi interaktif. Efektivitas kegiatan diukur secara kuantitatif menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan 24 peserta. Analisis data menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi peserta, di mana skor rata-rata pemahaman siswa meningkat sebesar 88.9% dari 45.0 pada *pre-test* menjadi 85.0 pada *post-test*. Hasil ini mengindikasikan efektivitas tinggi dari model *workshop* yang diterapkan. Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan integrasi platform desain seperti Canva ke dalam

kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler untuk membina kreativitas dan keterampilan komunikasi visual siswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Desain Digital, Pelatihan Canva, Literasi Digital, Kreativitas

PENDAHULUAN

Memasuki era Revolusi Industri 4.0, lanskap kebutuhan kompetensi sumber daya manusia mengalami transformasi fundamental. Penguasaan keterampilan abad ke-21, yang mencakup berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, menjadi prasyarat mutlak untuk dapat beradaptasi dan berdaya saing (Chusna dkk., 2024). Dalam konteks ini, literasi digital tidak lagi dapat dimaknai secara sempit sebagai kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital semata. Lebih dari itu, literasi digital telah berevolusi menjadi sebuah kompetensi esensial yang mengintegrasikan kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dalam berbagai format, termasuk komunikasi visual melalui media grafis (Putrayasa dkk., 2024). Kemampuan untuk menyajikan gagasan secara visual, efektif, dan menarik merupakan salah satu pilar utama dalam komunikasi modern (Hapsari & Alfraita, 2025).

Meskipun demikian, terdapat sebuah paradoks yang signifikan pada generasi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) saat ini. Sebagai *digital natives*, mereka menunjukkan kemahiran yang tinggi dalam mengoperasikan gawai dan menavigasi dunia maya. Namun, kemahiran teknis ini sering kali tidak diiringi dengan kemampuan produktif (Ardian dkk., 2025). Mereka (lebih) cenderung menjadi konsumen pasif informasi digital daripada produsen konten yang aktif dan kreatif (Komara & Widjaya, 2024). Fenomena ini didukung oleh temuan empiris yang kuat dari penelitian oleh Putriani, dkk (2023) yang mengidentifikasi adanya kesenjangan kompetensi digital pada siswa SMP. Studi tersebut menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki tingkat kemampuan teknis (81%) dan kemampuan kognitif (88%) yang sangat baik, kemampuan komunikasi mereka, khususnya dalam aspek pembuatan konten, berada pada level yang jauh lebih rendah, yaitu hanya 67%.

Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa permasalahan mendasar bukanlah pada akses atau pengetahuan dasar tentang teknologi, melainkan pada kurangnya literasi produktif (Restianty, 2018)—kemampuan untuk mengonseptualisasikan dan mengeksekusi ide-ide kreatif menjadi sebuah karya digital. Permasalahan serupa turut teridentifikasi di sekolah mitra, SMP Negeri 2 Bojong, di mana para siswa belum mendapatkan bimbingan atau wadah yang terstruktur untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan konten visual.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi berupa intervensi pedagogis melalui *workshop* pemanfaatan platform Canva. Canva dipilih

sebagai alat intervensi yang strategis karena beberapa keunggulan fundamental (Harahap dkk., 2022). Pertama, aksesibilitasnya yang tinggi (berbasis *web* dan memiliki versi gratis yang fungsional) dan antarmuka pengguna yang intuitif memungkinkan pemula untuk dapat menghasilkan karya desain berkualitas tanpa memerlukan kurva belajar yang curam. Hal ini memungkinkan fokus pelatihan bergeser dari penguasaan teknis perangkat lunak yang rumit ke inti permasalahan, yaitu pengembangan gagasan dan komunikasi visual. Kedua, berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Darwis dkk., 2024; Ikram & Nasir, 2025). Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai katalisator pedagogis yang dapat menjembatani kesenjangan kompetensi yang telah diidentifikasi.

Bentuk kegiatan yang dipilih adalah *workshop* atau lokakarya. Format ini dianggap paling sesuai karena terbukti sangat efektif untuk pelatihan berbasis kompetensi (*competency-based training*) yang mengintegrasikan penyampaian teori dengan praktik secara langsung dan intensif (Prayogi dkk., 2023; Pujiono dkk., 2024). Berdasarkan latar belakang dan solusi yang ditawarkan, tujuan kegiatan pengabdian ini dirumuskan secara spesifik dan terukur sebagai berikut: (1) Meningkatkan pemahaman konseptual siswa mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis; (2) Meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan fitur-fitur esensial platform Canva untuk membuat poster; dan (3) Menumbuhkan kepercayaan diri dan minat siswa dalam menciptakan konten visual secara kreatif.

METODOLOGI KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dengan menggunakan pendekatan *Competency-Based Training*, yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktis melalui pengalaman langsung (Prayogi dkk., 2025; Rahayu dkk., 2025). Seluruh rangkaian kegiatan disusun untuk memastikan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Ruang Lingkup dan Objek Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan ini berfokus pada pelatihan desain grafis tingkat dasar. Objek utama dari kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi desain grafis, yang mencakup pemahaman teoretis dan keterampilan praktis. Adapun subjek atau peserta kegiatan adalah 24 siswa-siswi kelas 7 SMP Negeri 2 Bojong. Peserta dipilih berdasarkan minat dan rekomendasi dari guru mata pelajaran terkait untuk memastikan agar partisipasi terjadi secara aktif dan relevan.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara luring dalam satu pertemuan intensif pada hari Senin, 4 November 2024. Lokasi kegiatan bertempat di salah satu Ruang Kelas SMP Negeri 2 Bojong yang telah difasilitasi dengan proyektor dan koneksi internet yang memadai untuk mendukung jalannya *workshop*.

Metode dan Tahapan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam *workshop* ini adalah kombinasi antara presentasi, praktikum terbimbing, dan diskusi interaktif. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk memahami konsep dasar sebelum menerapkannya secara langsung dengan bimbingan dari fasilitator. Kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan utama yang saling berkesinambungan dengan alokasi waktu total selama 180 menit.

Tahap 1: Presentasi Materi dan *Pre-Test* (60 menit)

Tahap ini diawali dengan pengerjaan *pre-test* oleh seluruh peserta untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman awal mereka mengenai desain grafis. Selanjutnya, tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa menyampaikan materi secara teoretis-konseptual dengan metode presentasi. Materi yang disampaikan mencakup: (a) Pengenalan Desain Grafis dan Pentingnya Komunikasi Visual di Era Digital; (b) Prinsip-Prinsip Desain Dasar; (c) Pengenalan Antarmuka dan Fitur Utama Canva, seperti penggunaan *template*, elemen, teks, dan fitur unggahan; serta (d) Dasar-dasar Tipografi dan Psikologi Warna dalam Desain untuk menciptakan karya yang komunikatif.

Tahap 2: Praktikum Terbimbing (90 menit)

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan *workshop*, di mana peserta secara aktif mempraktikkan materi yang telah dipelajari. Peserta diberi studi kasus untuk membuat sebuah poster infografis dengan tema "Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah". Selama sesi praktikum, tim pelaksana berperan sebagai fasilitator yang berkeliling memberikan bimbingan teknis, arahan kreatif, dan umpan balik secara individual kepada setiap peserta. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap kesulitan yang dihadapi peserta dapat segera diatasi.

Tahap 3: Diskusi, Presentasi Hasil, dan *Post-Test* (30 menit)

Pada tahap akhir, beberapa siswa diberi kesempatan untuk secara sukarela mempresentasikan hasil desain poster mereka di depan kelas. Sesi ini dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman, berbagi pengalaman, dan memecahkan masalah umum yang dihadapi selama praktikum. Kegiatan ditutup dengan pengerjaan *post-test* yang menggunakan instrumen soal yang identik dengan *pre-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi setelah mengikuti *workshop*.

Instrumen dan Pengukuran Keberhasilan

Tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian ini diukur secara kuantitatif dengan membandingkan skor rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner pilihan ganda yang terdiri dari 5 butir pertanyaan. Butir-butir pertanyaan ini dirancang untuk mengukur aspek pemahaman konseptual dan pengetahuan teknis fitur Canva, yang meliputi:

1. Pemahaman tentang prinsip dasar desain grafis.
2. Pengetahuan tentang nama dan fungsi fitur di Canva untuk menambahkan elemen visual.
3. Kemampuan menerapkan prinsip desain (kontras) untuk hierarki visual.
4. Pemahaman dasar mengenai psikologi warna dalam desain.
5. Pengetahuan tentang prosedur teknis untuk mengunggah gambar eksternal ke Canva.

Analisis data dilakukan dengan menghitung skor rata-rata (*mean*) dari total skor *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya, persentase peningkatan skor rata-rata dihitung untuk menunjukkan secara kuantitatif dampak dan efektivitas dari intervensi yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* peningkatan kompetensi desain grafis ini berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara interaktif, di mana para siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, terutama pada sesi praktikum terbimbing (Gambar 1). Partisipasi aktif terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan dan semangat mereka dalam mencoba berbagai fitur Canva. Dengan bimbingan intensif dari tim pelaksana, seluruh 24 peserta berhasil menyelesaikan proyek desain poster infografis sesuai dengan tema yang ditentukan (Gambar 2).



Gambar 1. Dokumentasi Penyampaian Materi



Gambar 2. Dokumentasi Peserta *Workshop*

Penyajian Hasil Kegiatan

Untuk mengukur efektivitas *workshop* secara objektif, dilakukan evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari kedua tes tersebut disajikan dalam tabel-tabel berikut. Tabel 1 menunjukkan skor awal setiap peserta sebelum mengikuti kegiatan, sementara Tabel 2 menunjukkan skor setelah kegiatan selesai.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* Kompetensi Desain Grafis Siswa

No. Peserta	Inisial	Skor <i>Pre-Test</i>
1	AN	40
2	BW	60
3	CS	40
4	DR	20
5	EF	40
6	FS	60
7	GN	40
8	HM	40
9	IK	60
10	JP	40
11	KL	20
12	LM	40
13	MN	60

14	NO	40
15	OP	40
16	PQ	60
17	RS	40
18	ST	20
19	TU	40
20	UV	60
21	VW	40
22	WX	40
23	XY	60
24	YZ	40

Tabel 2. Hasil *Post-Test* Kompetensi Desain Grafis Siswa

No. Peserta	Inisial	Skor <i>Post-Test</i>
1	AN	80
2	BW	100
3	CS	80
4	DR	70
5	EF	80
6	FS	90
7	GN	80
8	HM	90
9	IK	100
10	JP	80
11	KL	70
12	LM	80
13	MN	100

14	NO	90
15	OP	80
16	PQ	90
17	RS	80
18	ST	70
19	TU	90
20	UV	100
21	VW	80
22	WX	90
23	XY	100
24	YZ	80

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak kegiatan, dilakukan analisis komparatif terhadap data *pre-test* dan *post-test* yang dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Komparatif Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

Indikator	Pre-Test	Post-Test
Skor Rata-Rata	45.0	85.0
Skor Tertinggi	60	100
Skor Terendah	20	70

Pembahasan Hasil

Data yang tersaji pada Tabel 3 secara kuantitatif menunjukkan keberhasilan yang sangat baik dari kegiatan *workshop* ini. Temuan utama adalah adanya peningkatan skor rata-rata pemahaman dan kompetensi siswa sebesar 88.9%, dari 45.0 pada *pre-test* menjadi 85.0 pada *post-test*. Peningkatan drastis ini mengindikasikan bahwa model intervensi yang diterapkan sangat efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, skor terendah pada *post-test* (70) bahkan lebih tinggi daripada skor tertinggi pada *pre-test* (60), yang menandakan bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan kompetensi yang merata.

Keberhasilan ini tidak dapat diatribusikan pada satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil dari sinergi strategis antara tiga elemen kunci: metode pelatihan, alat yang digunakan, dan konteks peserta. Pertama, metode *workshop* yang berbasis praktik langsung (*hands-on*) terbukti jauh lebih efektif untuk akuisisi keterampilan dibandingkan pembelajaran pasif (Aini & Nugroho, 2025). Peserta tidak hanya mendengar teori, tetapi langsung menerapkannya, sehingga proses internalisasi konsep desain terjadi secara lebih mendalam.

Kedua, alat yang digunakan, yaitu platform Canva, memainkan peran krusial. Sesuai dengan analisis di bagian pendahuluan, antarmuka Canva yang intuitif dan kaya akan template berhasil menurunkan beban kognitif teknis (Susanto & Almanfaluti, 2025). Hal ini memungkinkan peserta kegiatan untuk segera fokus pada aspek kreatif dan komunikatif dari desain—seperti memilih warna, mengatur tata letak, dan menyusun pesan—alih-alih terjebak pada kerumitan operasional perangkat lunak.

Ketiga, konteks peserta kegiatan sebagai *digital natives* yang sudah akrab dengan antarmuka digital meskipun minim pengalaman dalam kreasi konten, dapat membuat mereka menjadi audiens yang sangat reseptif (Rahmawati dkk., 2020). *Workshop* ini secara presisi mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan arahan dan kerangka kerja kreatif yang mereka butuhkan.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini secara langsung menjawab permasalahan yang diangkat dalam pendahuluan. Peningkatan skor yang signifikan menunjukkan bahwa *workshop* ini berhasil menjembatani kesenjangan kompetensi komunikasi visual pada siswa. Hasil ini juga sejalan dengan temuan dari berbagai kegiatan pengabdian serupa yang melaporkan dampak positif pelatihan Canva terhadap peningkatan keterampilan desain dan motivasi belajar siswa di tingkat SMP, sehingga memperkuat validitas temuan ini (Arifin & Nurfaizah, 2023; Azqia dkk., 2025; Romadoni dkk., 2025; Suparto dkk., 2025). Lebih jauh, observasi kualitatif selama kegiatan menunjukkan dampak positif di luar aspek teknis.

Sesi praktikum dan presentasi hasil karya turut membuktikan adanya peningkatan *soft skills* peserta, seperti kemampuan memecahkan masalah saat menghadapi kendala teknis dan tumbuhnya kepercayaan diri ketika mereka berhasil menciptakan sebuah karya visual yang utuh dari awal. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Intervensi yang dilakukan hanya bersifat jangka pendek dalam satu pertemuan. Pengukuran dampak hanya dilakukan sesaat setelah *workshop* selesai, sehingga efektivitas jangka panjang dan bagaimana keterampilan ini diterapkan oleh siswa di masa mendatang tidak dapat terukur. Sikap kritis ini penting untuk perbaikan kegiatan di masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *workshop* desain grafis menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pemahaman siswa kelas 7 SMP Negeri 2 Bojong, yang dibuktikan oleh peningkatan skor rata-rata *post-test*. Keunggulan utama program ini terletak pada pendekatan *hands-on* atau praktikum terbimbing yang memungkinkan internalisasi materi secara cepat, meskipun memiliki keterbatasan dalam hal durasi yang hanya satu pertemuan. Implikasi praktis bagi mitra adalah terbukanya wawasan mengenai potensi pemanfaatan platform desain yang mudah diakses untuk diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran, tidak hanya seni, guna mendorong pembelajaran berbasis proyek yang kreatif. Oleh karena itu, disarankan kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi pembentukan klub desain atau ekstrakurikuler media kreatif sebagai wadah pengembangan bakat siswa secara berkelanjutan. Bagi kegiatan pengabdian selanjutnya, direkomendasikan untuk menyelenggarakan program pelatihan berjenjang (tingkat dasar dan lanjutan) guna memastikan dampak yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan jajaran guru SMP Negeri 2 Bojong atas izin, dukungan, dan fasilitas yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar. Terakhir, apresiasi setinggi-tingginya diberikan kepada seluruh peserta dan tim pelaksana atas kerja keras, dedikasi, dan kontribusinya dalam setiap tahapan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. F., dan Nugroho, R. (2025). Penerapan Hands-On Learning dalam Upaya Menumbuhkan Keterampilan Dasar Menyablon Peserta Didik Program Kesetaraan Paket C di PKBM Tunas Harapan Surabaya. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 101–111.
- Ardian, V. V. K., Kaswinarni, F., dan Minarti, I. B. (2025). Profil Literasi Digital Siswa Kelas X pada Pembelajaran Biologi di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 810–821.
- Arifin, S. dan Nurfaizah. (2023). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis di SMP Muhammadiyah Kebasen. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 5(2), 97–104.

- Azqia, L., Efrianti, M., Sumiatun, S., Sakina, M., Nasrullah, A., dan Maulisa. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA*, 5(2), 356–364.
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., dan Elisa, M. C. (2024). Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 1.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., dan Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91.
- Hapsari, M. I., dan Alfraita, A. (2025). Strategi Cyber Public Relation dalam Membangun Reputasi Brand di Era Digital: Pendekatan Interaktif Melalui Media Sosial. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 791–805.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, Moh., dan Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), 539–544.
- Ikram, D., dan Nasir, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar. *Jurnal PENA*, 12(1), 84–90.
- Komara, D. A., dan Widjaya, S. N. (2024). Memahami Perilaku Informasi Gen-Z dan Strategi Melawan Disinformasi: Sebuah Tinjauan Literatur Penggunaan Media Sosial. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 10(2), 155.
- Nasrullah, R., Parmin, P., Lukman, F., dan Prayogi, A. (2025). Language Education Research Trend Across Pre-, During, and Post-COVID-19 and the Contribution of Indonesia. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 14(1).
- Prayogi, A., Asirah, K., Maulida, R., dan Anggana, R. A. (2023). Workshop Resensi Buku: Memperkuat Kemampuan Menulis Mahasiswa Dan Staf Perpustakaan UIN Gusdur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penelitian Thawalib*, 2(2), 67–74.
- Prayogi, A., dan Nasrullah, R. (2025). History learning as a reinforcement of sustainable development awareness: A literature review. *Arshaka: Social Sciences and Education*, 1(1), 12-20.
- Prayogi, A., Pujiono, I. P., Nasrullah, R., dan Setiawan, S. (2025). Pelatihan Pengerjaan Soal-Soal TWK untuk Menghadapai SKD Sekolah Kedinasan bagi Siswa SMA Sederajat. *Journal of Community Research & Engagement*, 1(2), 245–253.
- Pujiono, I. P., Kamal, M. R., Prayogi, A., Sari, C. A., dan Ikhsanuddin, R. M. (2025). Algoritma Counting Sort Vs Algoritma Pengurutan Modern: Analisis Efisiensi Memori Dan Waktu Komputasi. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3).

- Pujiono, I. P., Sopiah, S., Hikmah Sofyan, N., dan Arifin, J. (2024). Workshop Google Gemini Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa-Siswi di SMP Negeri 1 Kandangserang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 4(02), 129–135.
- Putrayasa, I. M., Suwindia, I. G., dan Ari Winangun, I. M. (2024). Transformasi literasi di era digital: Tantangan dan peluang untuk generasi muda. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 156–165.
- Putriani, B. A., Sinaga, D., dan Kusnandar, K. (2023). Literasi media digital pada siswa SMPN 1 Sumber Kabupaten Cirebon. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 3(3), 207.
- Rahayu, E. P., Khilda, I. N., Amanah, K., Adji, M. A., Aisah, N., Haanie, N. R. A., Fatimah, U., dan Prayogi, A. (2025). Penguatan Kapasitas Komunikasi Publik Ibu-Ibu PKK Desa Kemplong Pekalongan Melalui Pelatihan Public Speaking. *JANU: Jurnal Abdimas Nusantara*, 02(02), 49–56.
- Rahmawati, D., Lumakto, G., dan Danial Kesa, D. (2020). Generasi Digital Natives dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan Digital. *Communications*, 2(2), 74–98.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87.
- Romadoni, A. F., Huda, A. A., Rachmawati, A. D., Buwono, B. T., Susilowati, E., Safitri, H., ... dan Prayogi, A. (2025). Penguatan Disiplin dan Semangat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Apel Pagi. *Journal of Science and Education Research*, 4(2), 1-6.
- Suparto, A. A., Rahmawati, D., Ariyanti, N. D., Hasanah, U., dan Ulfa, N. S. (2025). Pelatihan Canva Bagi Siswa SMP Nurul Huda Untuk Mendesain Tugas Yang Profesional. *ABDIKAT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 14–17.
- Susanto, A. A., dan Almanfaluti, I. K. (2025). Analisis Kualitas Canva Sebagai Platform Desain Online Dan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, 3(2).