

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft PowerPoint Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Digital Pada Siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo

Zaehol Fatah^{1✉}, Muhammad Faril Hakim²

zahoelfatah@gmail.com¹, farilhakimmuhammad@gmail.com²

^{1 2} Sistem Informasi, Sains Dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Situbondo, Indonesia

Kata Kunci: Desain PowerPoint, Kreativitas keterampilan SMK	Grafis, Digital, Digital,	Abstrak
Dikirim: 19/07/2026		
Direvisi: 26/07/2026		
Diterima: 01/08/2026		
		Pemanfaatan media digital di sekolah kini semakin meningkat, namun penggunaan Microsoft PowerPoint masih lebih banyak dimanfaatkan sebagai media presentasi sehingga potensinya sebagai media desain grafis belum digunakan secara optimal. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo, mayoritas siswa telah terbiasa menggunakan Microsoft PowerPoint dalam proses pembelajaran. Program pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan kemampuan digital siswa melalui pelatihan desain grafis menggunakan Microsoft PowerPoint di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo. Pelatihan diselenggarakan pada tanggal 14 Juni 2026 dan diikuti oleh 28 peserta dari kelas X DKV B. Program dilaksanakan melalui observasi, penyampaian materi, praktek langsung, serta evaluasi menggunakan pre-test, post-test, dan angket kepuasan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengatur teks gambar, kombinasi warna, dan tata letak desain. Selain itu, hasil angket memperlihatkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Microsoft PowerPoint efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa
Koresponden penulis: Muhammad Faril Hakim Sistem Informas, Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia Jl. KHR. Syamsul Arifin Pondok Pesantren Salafiyah Syafiiyah Sukorejo Banyuputih Situbondo Jawa Timur 68372 Email: farilhakimmmuhammad@gmail.com		

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital saat ini telah membawa perubahan pada berbagai aktivitas pembelajaran di sekolah, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer (Prasetyo & Patmisari, 2024). Selain menguasai materi pembelajaran, peserta didik juga dibekali kemampuan memanfaatkan teknologi digital guna mendukung kegiatan kreatif dan penyampaian informasi secara visual (Churchill, 2020). Penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan menjadi factor penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus mengembangkan potensi yang dimiliki siswa (Kalimah et al., 2021). Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman kemampuan akademik sekaligus keterampilan non akademik peserta didik (Adventyana et al., 2023; Said et al., 2023).

Kemampuan menguasai berbagai aplikasi digital menjadi salah satu keahlian yang sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah menengah kejuruan (Fathoni et al., 2023). Selain bisa mengoperasikan perangkat keras komputer, siswa juga perlu memahami cara membuat media visual yang menarik dan mudah untuk dipahami. Literasi digital tidak hanya berarti pandai mengoperasikan alat, tetapi juga kemampuan memanfaatkan perangkat lunak secara tepat guna untuk kebutuhan belajar dan komunikasi (Retnawati & Kartianom., 2021). Keahlian ini menjadi sangat penting mengingat perkembangan dunia pendidikan dan dunia kerja saat ini sangat bergantung pada media digital sebagai sarana utama penyampaian informasi dan penyaluran ide kreatif (Firdian & Rahmelina, 2021). Oleh sebab itu, lembaga Pendidikan perlu menyediakan program pembelajaran yang dapat merangsang daya cipta dan kemampuan teknologi siswa melalui aplikasi yang relevan dan mudah diterapkan (Perdana et al., 2021).

Salah satu keahlian dasar yang banyak dibutuhkan dalam dunia industri kreatif maupun lingkungan akademik adalah kemampuan mendesain grafis (Mustafidah & Susanti, 2024). Keahlian ini memudahkan siswa dalam membuat media informasi yang lebih menarik, seperti poster, pamflet, maupun presentasi visual yang sederhana. Menguasai keterampilan ini secara langsung membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas sekaligus melatih kemampuan menuangkan gagasan ke dalam bentuk karya digital yang efektif. Selain bermanfaat untuk persiapan karier, keahlian desain grafis juga diperlukan untuk mendukung aktivitas harian disekolah, seperti penyusunan materi presentasi, membuat pengumuman, hingga kebutuhan promosi kegiatan sekolah (Sari et al., 2024).

Pembelajaran yang melibatkan praktik langsung terbukti membuat siswa lebih cepat memahami penggunaan fitur desain pada media desain seperti tipografi, pengelolaan tata letak, dan pemilihan warna yang serasi (Hananto, 2021). Melalui pengalaman belajar secara langsung (*hands-on experience*), siswa tidak hanya mendengar penjelasan materi, tetapi juga mencoba sekaligus mengembangkan kemampuannya secara mandiri (Hasan & Sulisworo, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa program pelatihan desain grafis mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mendorong siswa untuk terus berinovasi dalam menghasilkan karya visual (Fathahillah et al., 2024). Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk melatih kemampuan berkomunikasi melalui gambar dan bekerja sama dengan orang lain.

Microsoft PowerPoint dapat difungsikan sebagai sarana pembelajaran untuk mengenal dasar desain grafis karena mempunyai fitur yang cukup lengkap dan mudah dipelajari oleh siswa. Selain berfungsi untuk media presentasi, berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk membuat desain visual sederhana seperti mengolah bentuk gambar, memasukkan simbol, mengatur tulisan, mengatur Paduan warna, serta mengelola tampilan visual yang dapat dimanfaatkan untuk memproduksi infografis, poster, maupun pamflet (Najwa et al., 2025). Tampilan yang sederhana serta kemudahan akses menjadikan aplikasi ini layak dijadikan sebagai sarana pembelajaran desain grafis yang ramah bagi pengguna. Penggunaan PowerPoint juga

dianggap efektif karena siswa sudah terbiasa menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di sekolah (Tiffani et al., 2024).

Namun, mengacu pada hasil pengamatan awal yang dilakukan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo, pemanfaatan Microsoft PowerPoint oleh siswa masih terbatas pada fungsi dasar, yaitu untuk menampilkan tulisan dalam presentasi. Sebagian besar siswa belum menjelajahi maupun memanfaatkan fitur-fitur lanjutan yang tersedia untuk kebutuhan mendesain. Akibatnya, kemampuan siswa dalam menciptakan karya visual yang menarik belum berkembang secara optimal. Selain itu pemahaman siswa mengenai kaidah penyusunan tampilan dan cara menyampaikan pesan melalui media visual juga masih perlu diperdalam melalui bimbingan belajar yang terstruktur.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, diselenggarakan pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi PowerPoint yang ditujukan kepada murid kelas X DKV B SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo. Rangkaian kegiatan ini dirancang melalui pendekatan praktik langsung (*hands-on experience*) agar siswa mendapatkan pengalaman nyata dalam mengoperasikan alat desain secara mandiri. Melalui program ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek kreativitas, kemampuan teknologi, serta cara menyampaikan pesan secara visual guna menghadapi tantangan perkembangan zaman.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Program ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di lingkungan SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo. Sasaran peserta dalam pelatihan ini adalah peserta didik kelas X DKV B yang berjumlah 28 siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara menggabungkan penyampaian teori dan praktik secara seimbang.

Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, dilakukan tahap survei langsung dan koordinasi dengan pihak sekolah. Hal ini bertujuan guna untuk memperoleh informasi mengenai kondisi yang sebenarnya di lingkungan sekolah, memeriksa ketersediaan ruang dan perangkat komputer, serta menyusun jadwal pelaksanaan pelatihan yang sesuai. Berdasarkan identifikasi awal yang telah dilakukan menunjukkan adanya ketersediaan ruang komputer dengan fasilitas yang memadai di sekolah, namun pemanfaatan perangkat lunak Microsoft PowerPoint untuk kebutuhan desain grafis masih belum berkembang secara optimal karena keterbatasan waktu dalam jam pelajaran biasa.

Kegiatan pelatihan ini disusun dalam beberapa tahapan sistematis yang terdiri atas tahap persiapan, penyampaian materi, praktik mandiri, sesi diskusi, dan evaluasi kegiatan. Di awal pelaksanaan kegiatan, dilakukan penyusunan bahan pelatihan yang disesuaikan kemampuan siswa pemula serta dilakukan pengecekan kondisi perangkat komputer yang akan digunakan ketika pelatihan.

Tahap penyampaian materi dilakukan dengan cara memperagakan langsung melalui layar proyektor. Cakupan materi yang disampaikan meliputi pengenalan dasar komunikasi visual, cara menggunakan berbagai fitur desain dalam Microsoft PowerPoint (seperti penggabungan bentuk, pemilihan warna, pengaturan jenis tulisan, serta pengaturan susunan objek), selain itu, juga diajarkan prinsip keserasian warna, dan cara menyusun tampilan agar terlihat rapi dan enak dilihat.

Setelah penjelasan selesai, seluruh peserta diminta untuk mencoba langsung materi yang telah diajarkan tersebut di depan komputer masing-masing. Dalam sesi ini, para siswa diberi tugas untuk membuat sebuah karya desain berupa selebaran informasi atau media promosi pendidikan secara mandiri. Selama proses pengerjaan, peneliti senantiasa mendampingi serta memberikan bantuan teknis kepada peserta yang mengalami hambatan selama proses praktik.

Keberhasilan program diukur melalui dua cara utama, yaitu pengamatan terhadap cara siswa bekerja selama proses praktik berlangsung serta penyebaran kuosioner untuk mengetahui tanggapan peserta setelah kegiatan selesai. Penilaian ini bertujuan untuk melihat seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi serta mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semakin pesatnya perkembangan teknologi digital menuntut siswa untuk memiliki keahlian dalam menyampaikan informasi melalui media visual (Adventyana et al., 2023). Salah satu alat bantu yang sangat berpotensi namun sering kali tidak dimanfaatkan secara maksimal adalah Microsoft PowerPoint. Meskipun perangkat lunak ini hanya dikenal sebagai alat untuk membuat materi presentasi, perangkat lunak ini sebenarnya menyediakan berbagai fitur yang cukup memadai untuk merancang karya visual seperti brosur, poster, maupun tampilan informasi (Astuti et al., 2021). Mengoptimalkan fungsi-fungsi ini sangat penting untuk mempercepat kemampuan teknologi siswa sekaligus memicu semangat berkarya siswa (Adventyana et al., 2023).

Program pelatihan ini dirancang untuk mengubah pandangan serta meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam memanfaatkan aplikasi yang sudah dikenal sehari-hari. Berdasarkan pengamatan awal, diketahui bahwa hampir seluruh siswa kelas X DKV B sudah mampu mengoperasikan PowerPoint, namun penggunaannya hanya terbatas pada penulisan poin-poin materi. Pemahaman mengenai cara menyusun tampilan agar jelas, pemilihan warna yang cocok, pengaturan ruang kosong, dan pemilihan jenis tulisan yang tepat belum dikuasai dengan baik. Akibatnya, hasil karya yang dibuat sebelum mengikuti pelatihan cenderung terlihat sederhana dan kurang menarik perhatian.

Proses pelaksanaan pelatihan ini dilapangan dilaksanakan dalam dua tahapan kegiatan yang saling melengkapi, yaitu sesi penyampaian materi secara interaktif dan sesi praktik mandiri dengan pendampingan. Pada fase awal, pemaparan materi difokuskan pada cara memandang dan menggunakan menu-menu dalam PowerPoint dari sudut pandang desain grafis. Siswa dikenalkan pada cara mengolah bentuk objek, mengambil contoh warna dari gambar lain, serta mengatur lapisan objek agar tampilan menjadi lebih rapi dan teratur.

Tahap selanjutnya adalah sesi pembuatan karya secara mandiri di ruang komputer. Setiap siswa diberi tantangan untuk merancang sebuah poster pendidikan dengan panduan yang telah disiapkan. Kondisi sekolah yang mempunyai perangkat yang memadai memungkinkan setiap siswa mengerjakan tugasnya sendiri tanpa harus bergantian (Perdana et al., 2021). Hal ini memberikan dampak positif karena setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan masalah dan menuangkan ide kreatifnya secara langsung pada lembar kerja masing-masing. Selama proses berlangsung, bimbingan terus diberikan agar siswa dapat mengatasi kendala yang muncul.



Gambar 1. Pemaparan Materi Oleh Narasumber

Gambar 1 memperlihatkan suasana saat materi disampaikan kepada siswa kelas X DKV B. pada tahap ini, fokus kegiatan adalah mengenalkan fungsi-fungsi yang jarang digunakan dalam menu pengaturan tampilan. Penyampaian dilakukan secara bertahap dengan bantuan layar proyektor agar setiap langkah yang diperagakan dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa. Suasana tanya jawab juga dibangun agar siswa dapat langsung bertanya jika ada bagian yang belum dipahami. Cara penyampaian ini terbukti efektif untuk membuka wawasan baru siswa bahwa aplikasi yang biasa digunakan untuk presentasi ternyata bisa dijadikan alat untuk mendesain.



Gambar 2. Materi Penjelasan Unsur-Unsur Dasar Desain Grafis

Gambar 2 menampilkan salah satu bagian materi yang menjelaskan unsur-unsur dasar dalam dunia desain. Materi inti yang diajarkan meliputi cara memilih paduan warna, memanfaatkan bentuk dan garis, menentukan jenis tulisan, menempatkan gambar, serta mengatur ruang kosong agar tidak terlihat penuh sesak. Pemahaman terhadap unsur-unsur ini menjadi bekal penting bagi siswa sebelum mulai mengerjakan tugas praktiknya. Dengan memiliki dasar pengetahuan yang kuat, siswa akan lebih mudah menerapkannya saat membuat karya visual nyata (seperti poster atau brosur) dalam sesi berikutnya.



Gambar 3. Sesi Praktik Mandiri Desain Grafis menggunakan komputer sekolah

Gambar 3 menunjukkan kegiatan siswa saat mengerjakan tugas desain secara mandiri di ruang komputer. Tersedianya fasilitas yang lengkap memberikan keuntungan besar, di mana 28 siswa dapat bekerja secara bersamaan dan masing-masing memiliki akses penuh terhadap perangkatnya. Kondisi ini membuat siswa mendapatkan pengalaman langsung yang mendalam dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft PowerPoint

No	Tahapan	Deskripsi Pelatihan	Jumlah peserta	Output
1	Penyampaian Materi	Pengenalan fitur PowerPoint untuk desain grafis	28 siswa	Peserta memahami konsep dasar
2	Demonstrasi	Narasumber memperagakan pembuatan poster	28 siswa	Peserta memahami langkah-langkah
3	Praktik Mandiri	Peserta membuat poster secara mandiri	28 siswa	Hasil karya desain grafis
4	Evaluasi	Observasi, post-test, dan angket kepuasan	28 siswa	Data peningkatan kemampuan dan kepuasan

Berdasarkan tabel 1, kegiatan pelatihan diselenggarakan melalui empat tahapan yang saling mendukung, yaitu penyampaian materi, demonstrasi, praktek mandiri, dan evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan diikuti oleh 28 siswa kelas X DKV B SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo. Penyusunan tahapan tersebut bertujuan agar peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktek dalam memanfaatkan Microsoft PowerPoint sebagai media pembuatan desain grafis, sehingga keterampilan digital dan kreativitas peserta dapat berkembang secara lebih optimal.

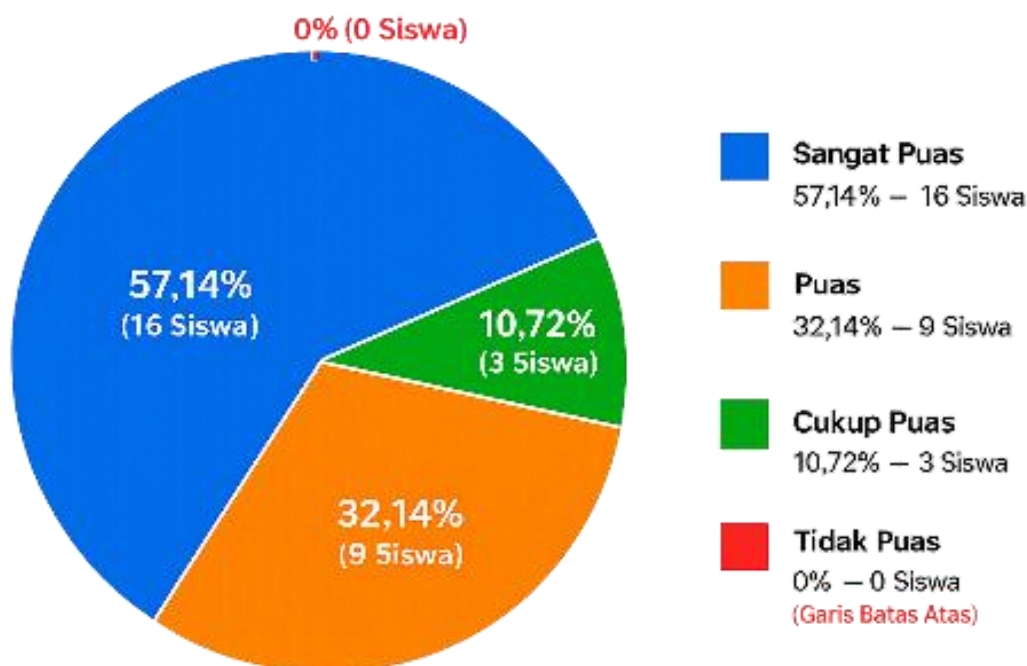
Hasil kegiatan ini membuktikan bahwa belajar dengan cara mencoba sendiri membuat pemahaman siswa lebih kuat dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan. Melalui interaksi langsung dengan program komputer, siswa tidak hanya menghafal nama menu, melainkan juga memahami cara kerjanya. Pengamatan di lapangan ini sejalan dengan pendapat (Hasan & Sulisworo, 2021), yang menyatakan bahwa pelatihan aplikasi berbasis praktik secara langsung pada perangkat komputer dapat meningkatkan kemampuan teknis secara cepat. Hal ini juga di dukung oleh (Hananto, 2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan praktek nyata sangat membantu siswa dalam menghasilkan karya yang terstruktur dan berkualitas.

Kegiatan yang menekankan pada kemandirian ini juga mendorong pertumbuhan kreativitas siswa. Saat menyusun desainnya, siswa dilatih untuk mengambil keputusan sendiri, misalnya dalam memilih warna, jenis tulisan, dan ukuran gambar agar pesan yang disampaikan mudah dibaca dan dimengerti. Proses ini mengubah peran siswa dari sekadar menerima informasi menjadi pencipta karya yang inovatif.

Antusiasme siswa terlihat sangat tinggi dari awal hingga akhir kegiatan. Suasana belajar menjadi kondusif karena setiap siswa berusaha menampilkan hasil karya terbaiknya. Tidak adanya ketergantungan pada teman lain justru memicu semangat bersaing secara sehat untuk menghasilkan karya yang lebih baik. Hal ini membuktikan bahwa metode pelatihan ini memiliki tingkat efektifitas yang tinggi, sesuai dengan penjelasan (Hasan & Sulisworo, 2021) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dengan pendampingan intensif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, disebarkan kuesioner tanggapan kepada seluruh peserta di akhir sesi. Dari total 28 siswa, diperoleh hasil sebagai berikut: sebanyak 57,14% (16 siswa) menyatakan sangat puas dengan materi dan cara penyampaiannya, 32,14% (9 siswa) menyatakan puas, dan sisanya 10,72% (3 siswa) menyatakan cukup puas tidak ada siswa yang merasa tidak puas. Tingginya tingkat kepuasan peserta mencerminkan bahwa program pelatihan memperoleh penerimaan yang sangat baik dari seluruh peserta.

Data tersebut menunjukkan bahwa program yang diselenggarakan diterima dengan sangat baik oleh peserta, yang mana hasil kegiatan tersebut juga menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian (Fathahillah et al., 2024) menunjukkan bahwa pelatihan yang melibatkan penerapan secara langsung selalu mendapatkan tanggapan positif karena memberikan hasil nyata bagi kemampuan peserta.



Gambar 4. Hasil Angket Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan Desain Grafis

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, pelatihan berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat nyata bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan menyusun media komunikasi visual. Dukungan fasilitas yang memadai turut menjaga konsentrasi dan keaktifan peserta selama proses pelatihan. Hasil pelaksanaan kegiatan memperlihatkan bahwa pelatihan ini layak diterapkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan kreativitas peserta didik di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi, program pelatihan yang telah diselenggarakan berhasil mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam mendesain grafis yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar dan aktivitas akademik. Perkembangan kompetensi peserta didik tercermin dari kemampuan siswa dalam memanfaatkan berbagai fitur lanjutan Microsoft PowerPoint, seperti mengatur ukuran lembar kerja, mengolah bentuk objek, menyamakan warna, serta menyusun tata letak dan tulisan yang teratur. Selain itu, hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan tanggapan yang baik, dengan tingkat kepuasan secara keseluruhan mencapai 100% sebagian besar peserta menyatakan sangat puas (57,14%), diikuti kategori puas (32,14%), dan cukup puas (10,72%).

Berdasarkan hasil tersebut, kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Microsoft PowerPoint dapat dipertimbangkan sebagai program pendukung yang berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi perkantoran secara lebih kreatif serta mengembangkan kemampuan teknologi siswa di lingkungan sekolah menengah kejuruan.

Saran

Pihak sekolah disarankan untuk terus melengkapi dan memperbaiki fasilitas teknologi informasi secara bertahap guna mendukung kelancaran proses belajar mengajar berbasis digital. Sebagai upaya menjaga keberlanjutan pengembangan kompetensi, program pelatihan disarankan untuk dilaksanakan secara berkala dengan cakupan materi yang lebih luas dan mengikuti perkembangan teknologi yang lebih mendalam, seperti teknik penyusunan tampilan tingkat lanjut atau pengenalan perangkat lunak desain lainnya, agar kemampuan dan kreativitas siswa dapat terus berkembang secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memperoleh dukungan yang sangat baik dari kepala sekolah SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo serta seluruh guru dan staf sekolah atas dukungan sarana serta kolaborasi yang terjalin sepanjang pelaksanaan kegiatan. Penghargaan ini juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas X DKV B atas keterlibatan dan antusiasme yang diberikan selama mengikuti setiap tahapan program kegiatan dan partisipasi aktif.

Keberhasilan penyusunan laporan kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan Program Studi Sistem Informasi Universitas Ibrahimy berupa pendampingan akademik, ketersediaan sarana pendukung, serta berbagai masukan yang konstruktif selama proses penyusunan berlangsung sehingga laporan kegiatan ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
- Astuti, P., Buani, D. P. C., Nuraeni, N., Ispandi, & Hayuningtyas, R. Y. (2021). Pelatihan Pembuatan Poster dengan Menggunakan Microsoft PowerPoint bagi Ibu-Ibu Majelis Taklim Hidayatullah Muhtabin Tangerang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–8.
- Churchill, N. (2020). Development of Students' Digital Literacy Skills Through Digital Storytelling With Mobile Devices. *Educational Media International*, 57(3), 271–284.
- Fathahillah, Yahya, M., Samad, M. R., Kasau, M. Z. R., & Muchtar, A. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Inovasi dan Kreativitas di Kalangan Siswa SMK Amsir Parepare. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 181–185.
- Fathoni, M. I., Widyaningsih, N., Saputra, G. A., Nashrulloh, A. R., & Saputri, A. W. (2023). Kemampuan Literasi Digital dan Self-Directed Learning dalam Perspektif Siswa SMK Negeri 7 Yogyakarta. *Epistema*, 4(1).
- Firdian, F., & Rahmelina, L. (2021). The Effect of Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) Assisted with E-Learning on Students' Creativity in Simulation and Digital Communication. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 27(2), 181–190.
- Hananto, B. A. (2021). Pelaksanaan dan Evaluasi Perkuliahan Pengenalan Tipografi Secara Daring sebagai Respon terhadap Pandemi COVID-19. *Narada: Jurnal Desain Dan Seni*, 8(3), 325–340.
- Hasan, M. I., & Sulisworo, D. (2021). Implementation of Project-Based Learning to Improve Students' Learning Independence and Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 27(1).
- Kalimah, S., Wijayanto, A., & Maryono. (2021). NPemanfaatan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar pada Era New Normalo Title. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 476–481.
- Mustafidah, I., & Susanti, M. D. E. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran “GDMedia” Berbasis Website dengan Pendekatan Project Based Learning untuk

- Meningkatkan Kompetensi Mendesain Poster pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Grafis (Studi Kasus Siswa Kelas XI DKV di SMKN 6 Surabaya). *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 9(2).
- Najwa, M. N. S., Nafiah, M. R., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai Alat Presentasi di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri (JPN)*, 2(3), 73–78.
- Perdana, S., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 158–164.
- Prasetyo, A. D., & Patmisari. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 137–146.
- Retnawati, H., & Kartianom. (2021). Digital Literacy Skills and Their Implementation in Learning. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 123–134.
- Said, S. M., Seppewali, A., Yanti, R. W., Aisyah, N., & Susanti, S. (2023). Pembinaan Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Interaktif di Sekolah Dasar Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an Majene. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 4(2), 97–104.
- Sari, R. P., Prawira, D., Ilhamsyah, Febriyanto, F., Rahmayuda, S., Rusi, I., & Mutiah, N. (2024). Pelatihan Canva Pembuatan Desain Poster dan Materi Presentasi pada Siswa SMP Negeri 2 Ngabang. *KACANEGARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(4).
- Tiffani, I. E., Pramasdyahsari, A. S., Sumarno, & Mulyani. (2024). Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(1), 46–51.