

Pengenalan Aplikasi Desain Figma dan Canva Untuk Keterampilan Siswa di SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso

¹Muhammad Bahanan, ²Rusli Akhmad Junaedi, ³Ariel Henry Avriza,
⁴Fernando Andrian Prasetyo, ⁵Aldo Putra, ⁶Nanda Dwi Nurcahyo, ⁷Andre
Hidayat, ⁸Muhammad Jefry Yudho A.
^{1,2,3,4,5,6,7,8}Politeknik Negeri Jember
muh.bahanan@polije.ac.id

Diterima : 10-03-2025

Disetujui : 14-04-2025

Diterbitkan : 30-06-2025

Abstrak: Program ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi desain Figma dan Canva kepada siswa di SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso guna meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa. Metode pelaksanaan dilakukan secara interaktif dan berbasis praktik melalui koordinasi dengan sekolah, pengenalan konsep dasar desain grafis, dan demonstrasi langsung fitur utama kedua aplikasi didukung dengan latihan mandiri dan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan, kemampuan praktis, serta motivasi siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk membuat karya sederhana, seperti poster dan kartu ucapan. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan *soft skills* seperti kreativitas dan kerjasama serta memotivasi siswa untuk terus belajar dan berinovasi dalam bidang desain. Kesimpulannya, pengenalan aplikasi Figma dan Canva efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi desain siswa SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso serta memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara berkelanjutan dan diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah demi masa depan pendidikan yang lebih inklusif dan kreatif.

Kata kunci: Canva, Desain Grafis, Figma, Literasi Digital, Keterampilan Digital

Abstract: This program aims to introduce Figma and Canva design applications to students at SDN Kembang 1 Bondowoso Regency to improve students' digital skills and creativity. The implementation method was interactive and practice-based through coordination with the school, introduction of basic graphic design concepts, and hands-on demonstration of the main features of both applications, supported by independent practice and evaluation through *pre-test* and *post-test*. The results showed a significant increase in students' knowledge, practical skills, and motivation in using digital technology to create simple works, such as posters and greeting cards. In addition, this activity improves soft skills such as creativity and cooperation and motivates students to continue learning and innovating in the field of design. In conclusion, the introduction of Figma and Canva

applications was effective in improving the digital literacy and design competencies of students at SDN Kembang 1 Bondowoso district and has great potential to be developed sustainably and integrated into the school curriculum for a more inclusive and creative future of education.

Keywords: *Canva, Digital Literacy, Digital Skills, Graphic Design, Figma*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan (Setiawan, 2018). Era digital memungkinkan proses belajar mengajar yang lebih interaktif, kreatif, dan efisien (Lathifah, 2024). Penguasaan teknologi digital di kalangan anak-anak bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan menjadi kebutuhan mendasar untuk mempersiapkan pelajar dalam menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks sehingga pengenalan aplikasi berbasis digital sejak usia dini menjadi salah satu upaya strategis dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan peserta didik, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD) (Arisanti et al., 2024).

Salah satu aspek penting yang perlu diperkenalkan kepada siswa adalah kemampuan dalam bidang desain grafis dan media visual. Kemampuan desain grafis dan media visual tidak hanya mendukung pengembangan kemampuan kognitif dan psikomotorik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan *soft skills* seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi melalui penguasaan teknologi desain digital sehingga siswa-siswi dapat belajar mengekspresikan ide dan gagasannya secara visual serta mempraktikkan kemampuan *problem solving* secara inovatif (Kurniawan, 2025).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai aplikasi berbasis komputer dan web telah dikembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kreativitas siswa (Ngongo, 2019). Beberapa aplikasi yang cukup populer dan banyak digunakan adalah Canva dan Figma. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang sangat *user-friendly*

dan cocok digunakan oleh pemula maupun anak-anak dikarenakan antarmukanya yang intuitif dengan fitur *drag-and-drop* yang mempermudah pembuatan berbagai media visual seperti poster, infografis, dan konten media sosial (Yatimah, 2024). Sementara itu, Figma merupakan platform desain berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk melakukan desain antarmuka, prototipe, dan kolaborasi secara interaktif secara daring serta dikenal karena keunggulannya dalam kolaborasi waktu nyata serta kemampuannya membuat desain yang lebih kompleks dan interaktif (Ariani et al., 2023).

Pengenalan kedua aplikasi tersebut kepada siswa di tingkat SD dapat memberikan manfaat besar, terutama dalam mengembangkan keterampilan digital sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas peserta didik. Implementasi teknologi desain grafis juga memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif dan memperluas akses pendidikan yang berkualitas sebab dengan penguasaan aplikasi desain digital, siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya yang menarik, tetapi juga berpotensi mengembangkan berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi, seperti pembuatan konten media sosial, promosi produk, dan lain-lain. Media sosial secara signifikan mempengaruhi persepsi wisatawan terhadap Kabupaten Bondowoso dengan konten yang dikurasi oleh *influencer* yang menarik pengunjung dan membangun hubungan emosional antara destinasi dan pengunjung (Junaedi et al., 2025).

Dalam konteks Kabupaten Bondowoso, khususnya di Desa Kembang, tantangan utama yang dihadapi adalah terbatasnya akses dan pemahaman terhadap teknologi digital di kalangan anak-anak dan masyarakat umum. Banyak dari mereka yang belum familiar dengan alat digital terbaru sehingga hal ini menjadi hambatan dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pengenalan aplikasi desain Figma dan Canva ini menjadi sangat penting untuk meningkatkan *soft skills* dan literasi digital siswa secara inklusif dan berkelanjutan.

Program ini juga memiliki tujuan strategis untuk membuka wawasan siswa terhadap berbagai peluang dalam dunia teknologi dan digital sehingga melalui kegiatan ini diharapkan anak-anak dan masyarakat mampu memahami konsep dasar desain grafis serta mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi tersebut secara mandiri. Selain itu, pengenalan ini juga bertujuan membangun karakter positif seperti rasa ingin tahu, keberanian bereksperimen, serta sikap mandiri dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas kreatif.

Kegiatan ini sebagai langkah awal dilakukan dalam bentuk pelatihan praktis yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembuatan karya-karya desain sederhana, seperti poster edukatif dan prototipe tampilan aplikasi. Peserta didik melalui kegiatan ini tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan langsung sehingga mampu memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh secara optimal.

Selain manfaat langsung kepada siswa, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberi dampak positif bagi masyarakat sekitar, termasuk guru, orang tua, dan komunitas lokal. Adanya peningkatan literasi digital yang merata dan merangsang kreativitas anak diharapkan tercipta ekosistem belajar yang kondusif dan berkelanjutan serta mampu mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di tingkat desa melalui pengembangan karya inovatif dan kompetitif.

Secara keseluruhan, pengenalan aplikasi desain Figma dan Canva kepada siswa di SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso merupakan langkah strategis dalam mendukung pembangunan sumber daya manusia yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan teknologi dan kreativitas yang tinggi sehingga melalui program ini diharapkan generasi muda desa mampu bersaing di era digital dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai peluang besar untuk mengembangkan potensi diri dan masyarakat sekitar secara luas.

Pengabdian ini menjadi penting karena memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak usia dini di lingkungan

yang memiliki kendala seperti akses internet yang terbatas dan kurangnya infrastruktur digital. Adanya pengenalan aplikasi desain grafis seperti Figma dan Canva sejak dini diharapkan anak-anak dapat mengembangkan *soft skill* seperti kreativitas, *digital literacy*, dan kerjasama yang akan sangat berguna untuk masa depan masyarakat dan mendukung pengembangan ekonomi lokal dan UMKM di desa. Kolaborasi antara universitas, mahasiswa, dan UMKM dapat menghasilkan solusi inovatif yang dapat meningkatkan ekonomi digital lokal dan memungkinkan UMKM untuk bersaing di pasar yang lebih luas (Bahanan et al., 2024).

Sebelumnya, pengenalan teknologi dan aplikasi desain grafis lebih banyak dilakukan di daerah perkotaan serta pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kurang adanya penelitian yang fokus pada penerapan dan manfaat penggunaan aplikasi Figma dan Canva secara khusus di tingkat sekolah dasar di desa, khususnya dalam konteks pengembangan *soft skill* dan literasi digital di daerah perbatasan atau desa tertinggal. Selain itu, masih terbatasnya penelitian yang mengintegrasikan pengembangan keterampilan digital dengan pemberdayaan masyarakat desa dan UMKM menjadi kekurangan yang perlu diatasi.

Kegiatan pengabdian ini menawarkan pendekatan inovatif dengan memperkenalkan penggunaan dua aplikasi desain populer seperti Figma dan Canva kepada anak-anak SD di desa, yang sebelumnya lebih banyak dikenal di kalangan masyarakat dewasa dan pelaku bisnis kreatif. Penggunaan aplikasi berbasis web ini dalam konteks pendidikan dasar desa merupakan inovasi yang belum banyak dijalankan, sekaligus memperluas wawasan dan akses teknologi digital bagi generasi muda desa. Selain itu, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif tetapi juga pengembangan *soft skill*, seperti kolaborasi dan kreativitas, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi untuk pendidikan dasar di daerah tertinggal.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan judul *Pengenalan Aplikasi Desain Figma dan Canva untuk Keterampilan Siswa di SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso* dirancang secara interaktif dan berbasis praktik untuk memastikan efektivitas pembelajaran serta partisipasi aktif dari siswa. Kegiatan dimulai dengan tahap persiapan, yaitu melakukan koordinasi dengan pengelola sekolah dan guru untuk menjadwalkan kegiatan serta menyiapkan perangkat teknologi yang dibutuhkan, seperti laptop atau perangkat lain yang kompatibel dengan aplikasi Figma dan Canva, serta koneksi internet yang memadai.

Setelah semua persiapan selesai, kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* guna menilai pengetahuan awal siswa tentang desain grafis dan penggunaan teknologi digital sehingga dapat diketahui tingkat dasar kemampuan siswa sebelum mengikuti pelatihan. Selanjutnya, sesi pengenalan dilakukan dengan menjelaskan konsep dasar desain grafis dan pentingnya visualisasi informasi dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Fasilitator menyampaikan materi tentang fitur-fitur utama dari aplikasi Figma dan Canva secara sederhana dan menarik, disertai demonstrasi langsung mengenai penggunaan antarmuka dan alat dasar dari masing-masing aplikasi, agar siswa memperoleh gambaran umum sebelum praktik langsung.



Gambar 1. Tahap praktik dengan siswa-siswi SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso

Setelah tahap pengenalan, siswa diajak ke dalam kegiatan latihan praktik secara langsung seperti pada Gambar 1. Pada sesi ini, siswa diajarkan cara mengoperasikan aplikasi Canva terlebih dahulu, mulai dari memilih *template*, menyusun elemen visual, menambahkan teks, hingga mengekspor hasil desain mereka. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan dasar penggunaan Figma, di mana mereka belajar membuat bentuk dasar, menambahkan teks, dan mengatur warna serta tata letak dari desain sederhana seperti kartu ucapan atau poster edukatif. Fasilitator berperan aktif mendampingi siswa selama proses praktik, membantu dan memberikan umpan balik agar siswa mampu menyelesaikan tugas dengan benar.

Selain latihan individu, dilakukan pula kegiatan kompetisi kecil berupa lomba desain digital menggunakan kedua aplikasi tersebut. Siswa dibagi ke dalam kelompok atau secara individual untuk membuat satu karya sesuai tema yang telah ditentukan. Lomba ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa sekaligus mengasah kemampuan mereka dalam menerapkan ilmu yang telah didapat secara mandiri. Durasi tiap sesi latihan dan lomba dibatasi guna menjaga fokus dan efisiensi, biasanya sekitar 40 menit per sesi, dengan waktu total kegiatan yang disesuaikan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar reguler di sekolah.

Setelah rangkaian praktik dan lomba selesai, siswa diberi kesempatan untuk melakukan presentasi karyanya di depan kelas atau guru sebagai bentuk apresiasi dan refleksi atas hasil kerja. Kemudian, kegiatan diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa setelah mengikuti pelatihan. Di akhir acara, dilakukan evaluasi secara menyeluruh mengenai keberhasilan kegiatan, termasuk menerima umpan balik dari siswa dan guru terkait proses, kekurangan, serta saran untuk pengembangan kegiatan berikutnya. Sebagai bagian dari tindak lanjut, disarankan adanya pelatihan lanjutan dan integrasi penggunaan aplikasi Figma dan Canva ke dalam

kurikulum sekolah secara berkelanjutan, serta pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif untuk mendukung keberlangsungan pengembangan keterampilan digital siswa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian masyarakat berjudul *Pengenalan Aplikasi Desain Figma dan Canva untuk Keterampilan Siswa di SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso* menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kecenderungan siswa dalam menggunakan teknologi digital, khususnya aplikasi desain grafis berbasis web. Secara umum, dari hasil evaluasi dan observasi selama pelaksanaan kegiatan, terdapat perkembangan signifikan pada kemampuan siswa dalam mengenal dan mengoperasikan kedua aplikasi tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan aspek motivasi, kreativitas, dan literasi digital siswa, yang dapat mendukung pengembangan kompetensi mereka di bidang digital dan desain grafis di masa depan.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dasar siswa terhadap fitur-fitur aplikasi Canva dan Figma. Pada tahap awal, sebagian besar siswa mengaku belum familiar dengan kedua aplikasi tersebut, bahkan ada yang baru mengenal secara sekilas. Setelah mengikuti kegiatan, data menunjukkan bahwa minimal 80% siswa mampu menjelaskan fungsi utama dan fitur dasar dari kedua aplikasi dengan baik, serta mampu melakukan praktik pembuatan desain sederhana secara mandiri. Peningkatan ini mengindikasikan keberhasilan proses transfer pengetahuan melalui metode interaktif dan praktik langsung yang difokuskan dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan aspek kemampuan praktis, hasil karya siswa juga menunjukkan kemajuan yang cukup menggembirakan. Saat mengikuti latihan dan lomba pembuatan desain, mayoritas siswa mampu membuat poster edukatif,

kartu ucapan, dan desain aplikasi sederhana menggunakan Figma maupun Canva. Lebih dari 80% siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan hasil yang cukup kreatif dan sesuai instruksi. Karya-karya terbaik bahkan dipublikasikan di media sosial sekolah sebagai bentuk apresiasi dan motivasi tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa praktik langsung serta kompetisi kecil mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan antusiasme siswa dalam menggunakan aplikasi desain digital.

Dampak positif lain yang dapat diamati adalah meningkatnya minat belajar siswa terhadap teknologi digital dan desain grafis. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan keaktifan dalam sesi tanya jawab serta antusias saat melakukan latihan praktik. Siswa tidak ragu berpartisipasi dan berkolaborasi satu sama lain dalam menyelesaikan tugas, menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu memperkuat kemampuan *soft skill* siswa seperti komunikasi dan kolaborasi. Fasilitator juga melaporkan bahwa siswa semakin terbuka dan percaya diri dalam bereksplorasi dengan fitur-fitur aplikasi serta mampu melakukan inovasi sederhana dalam karyanya.

Selain itu, kegiatan ini juga memberi kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital siswa. Penggunaan aplikasi berbasis web seperti Figma dan Canva secara langsung memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan zaman dan menyemangati mereka untuk lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Hal ini penting mengingat literasi digital merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki setiap generasi muda agar mampu bersaing dan berkontribusi dalam era digital saat ini.



Gambar 2. Hasil Karya Siswa SDN Kembang1 Kabupaten Bondowoso

Pembahasan selanjutnya mengacu pada keberhasilan dan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Keberhasilan utama terletak pada proses pelatihan yang dilakukan secara interaktif dan praktis. Siswa diberikan kesempatan untuk langsung mempraktekkan pengetahuan yang diperoleh, sehingga mereka tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi mampu mengaplikasikan langsung dalam pembuatan karya desain (Sudarsono, 2025). Pendekatan ini terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dukungan dari guru dan fasilitator yang kompeten juga menjadi faktor pendorong utama keberhasilan kegiatan ini.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang perlu menjadi perhatian untuk pengembangan kegiatan di masa yang akan datang. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan yang relatif singkat, yakni hanya berlangsung selama dua hari, sehingga tidak semua siswa mendapatkan pengalaman praktik secara maksimal. Selain itu, keterbatasan perangkat komputer dan koneksi internet di sekolah menjadi hambatan bagi beberapa siswa yang kurang familiar dengan teknologi digital. Adanya berbagai tingkat kemampuan awal siswa juga menyebabkan perlunya penyesuaian materi agar dapat menjangkau seluruh peserta secara merata. Dampak dari kendala ini

adalah sebagian siswa masih membutuhkan bimbingan dan latihan tambahan untuk menguasai seluruh fitur dari kedua aplikasi tersebut.



Gambar 3. Kegiatan Pre-Test dan Post Test Kegiatan Pengabdian

Dalam pembahasan ini, penting juga untuk menyoroti perlunya peningkatan kapasitas guru dan fasilitator dalam penggunaan teknologi digital agar kegiatan pelatihan berikutnya lebih efektif dan berkelanjutan. Penggunaan metodologi yang lebih variatif dan inovatif, seperti pelatihan berbasis proyek, pemanfaatan media pembelajaran digital, serta pendampingan jangka panjang, sangat disarankan untuk memastikan keberlangsungan pengembangan kompetensi siswa di bidang desain digital. Selain itu, integrasi aplikasi Figma dan Canva ke dalam kurikulum sekolah juga harus direncanakan secara matang agar kegiatan ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi menjadi bagian dari pembelajaran formal yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi siswa di bidang teknologi digital dan desain grafis. Keberhasilan dalam mengasah keterampilan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka menjadi modal penting dalam mendorong terciptanya generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap bersaing di era teknologi. Ke depannya, pengembangan kegiatan serupa dengan penyesuaian metode serta fasilitas yang memadai diharapkan mampu

menghasilkan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan, tidak hanya di SDN Kembang 1, tetapi juga di sekolah-sekolah lain yang membutuhkan peningkatan literasi dan keterampilan digital siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi siswa dalam bidang desain digital. Siswa mampu memahami konsep dasar desain, mengoperasikan aplikasi secara mandiri serta menghasilkan karya sederhana yang kreatif dan relevan melalui pengenalan dan praktik langsung menggunakan aplikasi Figma dan Canva. Selain itu, kegiatan ini turut menanamkan nilai-nilai positif seperti kreativitas, kerjasama, dan rasa percaya diri, sekaligus membuka peluang pengembangan *soft skill* dan literasi digital yang penting di era teknologi saat ini. Dukungan dari berbagai pihak dan keberlanjutan program diharapkan penguasaan keterampilan desain ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi pengembangan diri siswa, tetapi juga bagi pemberdayaan masyarakat dan ekonomi kreatif di desa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan keberhasilan dan keberlanjutan program ini. Pertama, disarankan untuk memperpanjang durasi pelatihan agar peserta mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan praktik yang lebih maksimal.

Kedua, perlu adanya kegiatan pelatihan lanjutan yang fokus pada pengembangan kemampuan membuat konten digital yang lebih kompleks dan penguasaan fitur lanjutan aplikasi Figma dan Canva. Ketiga, perluasan sasaran peserta, termasuk guru, orang tua, dan masyarakat umum, agar manfaat

teknologi ini dapat dirasakan secara lebih luas dan berkelanjutan. Keempat, integrasi pelatihan ini ke dalam kurikulum sekolah agar penggunaan aplikasi desain digital menjadi bagian dari kegiatan belajar formal, sehingga keberlanjutan dan pemanfaatan teknologi semakin optimal. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan pengembangan keterampilan desain digital siswa dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak jangka panjang yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arisanti, P., Pratiwi, D. E., Sholehah, I., Ma'arif, S., & Muhadi, A. I. (2024). Menghadapi Era Digital Dalam Dunia Pendidikan: Pelatihan Dasar Komputer dan Microsoft Office Untuk Siswa SDN Nanggung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PADMA LIBERTY*, 1(01), 75-89.
- Bahanan, M., Qastalano, R. I., & Junaedi, R. A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Marketing UMKM di Kabupaten Bondowoso. *AL-KHIDMAT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2 Desember), 122-131.
- Junaedi, R. A., Rahmatullah, M. A., Anggoro, A. D., & Safira, J. Z. (2025). Peran Media Sosial dalam Membentuk Citra Destinasi Pariwisata Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 6(1), 45—55.
- Kurniawan, D. (2025). Membangun Keterampilan Desain Komunikasi Visual melalui Workshop Kolaboratif antara Guru dan Siswa di Kota Metro. *Swadaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-17.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69-76.

- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Sudarsono, B. G., Bani, A. U., Sharyanto, S., Saputro, J., & Lestari, D. (2025). Meningkatkan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Pembuatan Website Statis di SMA Muhammadiyah 14 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 3(1), 358-365.
- Yatimah, D., Ansori, A., Hermawan, Y., Alhadihaq, M. Y., Erlangga, E., Putri, P. K., ... & Alviansyah, M. R. (2024). *Pemanfaatan platform digital untuk pembelajaran kreatif dan inovatif*. Bayfa Cendekia Indonesia.