

Peningkatan Kualitas Presentasi Pembelajaran Santri melalui Pelatihan Canva di Pondok At Taawun

Lila Dini Utami^{1*}, Artika Surniandari², Sri Wasiyanti³, Lisda Widiastuti⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Raya Cilebut No.3a, RT.01/RW.04, Kec. Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16165

e-mail: ¹lila.ldu@bsi.ac.id, ²artika.ats@bsi.ac.id, ³sri.siw@bsi.ac.id, ⁴lisda.ltt@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
20-05-2026	12-06-2026	22-06-2026

Abstrak - Keterampilan membuat presentasi yang menarik, komunikatif, dan informatif merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki santri untuk mendukung proses pembelajaran di era digital. Namun, masih terdapat sebagian santri di Pondok At Taawun yang mengalami kesulitan dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran secara visual sehingga informasi yang disampaikan kurang optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan santri dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain presentasi yang kreatif, menarik, dan mudah digunakan. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi mengenai prinsip dasar desain presentasi, demonstrasi penggunaan fitur-fitur Canva, serta praktik langsung pembuatan slide presentasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, diskusi, serta penilaian terhadap hasil presentasi peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan santri dalam mendesain presentasi yang lebih terstruktur, menarik secara visual, serta mampu menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran santri serta mendorong pengembangan literasi digital di lingkungan Pondok At Taawun.

Kata kunci: Pelatihan Canva, Kualitas Presentasi, Pembelajaran Santri, Literasi Digital, Media Pembelajaran

Abstract - The ability to create engaging, communicative, and informative presentations is an essential competency that students in Islamic boarding schools (santri) need to possess to support the learning process in the digital era. However, some students at At Taawun Islamic Boarding School still experience difficulties in organizing and presenting learning materials visually, resulting in less effective information delivery. This community service program aimed to improve students' ability to utilize Canva as a creative, attractive, and user-friendly presentation design tool. The implementation method consisted of delivering materials on the basic principles of presentation design, demonstrating Canva's features, and providing hands-on practice in creating presentation slides based on predetermined themes. The evaluation was conducted through observation, discussions, and assessments of participants' presentation results before and after the training. The results showed a significant improvement in students' understanding and skills in designing presentations that were more structured, visually appealing, and effective in conveying information. In addition, participants demonstrated high enthusiasm for utilizing digital technology as a learning support tool. Therefore, Canva training proved to be effective in enhancing the quality of students' learning presentations while also promoting the development of digital literacy within the At Taawun Islamic Boarding School environment.

Keywords: Canva Training, Presentation Quality, Student Learning, Digital Literacy, Learning Media.

Pendahuluan

Pada era saat ini, sistem pendidikan berorientasi pada pendidikan abad ke-21 yang menitikberatkan pada empat pilar utama, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Pendidikan abad ke-21 juga menuntut sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Selain itu, pendidikan abad ke-21 merupakan proses pembelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan belajar dan inovasi, kemampuan literasi informasi, media, serta teknologi digital (*digital literacy*) (Banarsari et al., 2022). Pembelajaran berbasis digital tidak hanya berfokus pada transfer ilmu, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa dalam



menghadapi tantangan masa depan (Huljanah & Zai, 2025). Salah satu bentuk media digital yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media presentasi. Terdapat korelasi antara efektivitas media presentasi terhadap daya ingat siswa, sehingga media presentasi efektif digunakan untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran (Letek & Permana, 2023).

Kemampuan membuat presentasi yang menarik dan komunikatif merupakan bagian dari kompetensi literasi digital yang penting dimiliki pada era *Society 5.0*. Literasi digital mencakup kemampuan menggunakan teknologi untuk mengakses, mengolah, memahami, dan menyampaikan informasi secara efektif. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menyatakan bahwa literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 (Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2021). Selain itu, pendekatan interaktif yang memanfaatkan teknologi seperti video konferensi, platform pembelajaran daring, dan aplikasi kolaborasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa jika diterapkan dengan tepat (Kurniati, 2021). Secara keseluruhan, literasi digital terbukti sangat penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Integrasi teknologi digital dan strategi pembelajaran seperti *blended problem-based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi informasi siswa (Zuhri et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh temuan bahwa teknologi informasi memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi memudahkan proses penyampaian materi agar menjadi lebih menarik dan beragam. Pemanfaatan media seperti PowerPoint, video pembelajaran melalui YouTube, serta platform pembelajaran daring seperti Google Classroom membantu guru menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. Dengan adanya penggunaan teknologi tersebut, proses pembelajaran menjadi tidak monoton, tetapi lebih interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan konteks pembelajaran (Anisa et al., 2026). Salah satu keunggulan utama dari aplikasi berbasis teknologi adalah aksesibilitas dan fleksibilitasnya (Munawir et al., 2024).

Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam pembuatan media presentasi adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan sehingga memungkinkan pengguna membuat presentasi yang menarik tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Penelitian yang dilakukan oleh (Namira & Calam, 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran Canva mencakup berbagai elemen yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar, menarik perhatian serta minat peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi secara visual, dan merangsang kreativitas serta imajinasi mereka. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa Canva tidak hanya mempermudah siswa dalam menuangkan ide-ide mereka secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan (Kusumawati & Rindrayani, 2024). Canva menyediakan berbagai pilihan *template* menarik yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam bentuk presentasi PowerPoint maupun video pembelajaran (Rohmiasih et al., 2023).

Hal ini menunjukkan bahwa memanfaatkan teknologi tersebut dapat secara signifikan berkontribusi pada kualitas pendidikan secara keseluruhan (Rahmah et al., 2025). Dengan demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya menjadi inovasi yang sesuai dalam mendukung Kurikulum Merdeka, tetapi juga merupakan sarana efektif untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara berkelanjutan. Program ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah (Satria et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di Pondok At Taawun, ditemukan bahwa sebagian besar santri masih memiliki keterbatasan dalam membuat media presentasi yang menarik dan sistematis. Presentasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung sederhana, kurang interaktif, dan belum memanfaatkan unsur visual secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian materi pembelajaran kurang maksimal dan menurunkan minat audiens terhadap materi yang dipresentasikan. Di sisi lain, sebagian besar santri telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti telepon pintar dan laptop, namun pemanfaatannya masih terbatas pada penggunaan dasar dan hiburan. Santri belum familiar dengan strategi komunikasi digital yang efektif, meskipun mereka memiliki potensi besar untuk tampil sebagai agen perubahan pendidikan di era modern (Risnawati et al., 2025).

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva untuk meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran santri. Pelatihan ini dipilih karena Canva memiliki antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan menyediakan berbagai *template* desain presentasi yang menarik. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar sehingga lebih mudah diterapkan oleh santri.

Pemilihan Pondok At Taawun sebagai subjek pengabdian didasarkan pada kebutuhan peningkatan kompetensi digital santri dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pondok pesantren memiliki peran strategis dalam mencetak generasi yang tidak hanya memiliki kemampuan keagamaan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan literasi digital melalui pelatihan desain presentasi menjadi langkah yang relevan untuk mendukung kualitas pembelajaran di lingkungan pesantren.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pelatihan penggunaan Canva sebagai media desain presentasi pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, dan evaluasi hasil presentasi peserta. Adapun tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan santri dalam membuat presentasi yang kreatif, komunikatif, dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan literasi digital santri agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dalam mendukung proses pembelajaran.

Metode

Metode adalah cara atau teknik spesifik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam suatu penelitian (Anoname, 2024). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pondok At Taawun Citayam dengan sasaran peserta yaitu santri. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi digital peserta. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Identifikasi Permasalahan

Pada tahap awal dilakukan observasi dan komunikasi dengan pihak mitra untuk mengetahui kondisi serta kebutuhan peserta terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa peserta masih memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran dan konten digital yang menarik serta interaktif.

2. Tahap Persiapan

Tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan, modul, media presentasi, serta perangkat pendukung kegiatan. Selain itu, dilakukan penyusunan instrumen evaluasi berupa kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan dan pemahaman peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan.

3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara langsung melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, dan praktik pembuatan desain media pembelajaran. Peserta diberikan pendampingan dalam membuat desain berbasis teks, gambar, animasi, maupun video sederhana menggunakan fitur-fitur Canva.

4. Tahap Evaluasi dan Analisis Data

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban responden pada setiap indikator penilaian, seperti kualitas materi, kemampuan narasumber, sarana prasarana, tema kegiatan, dan susunan acara. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk mempermudah interpretasi data serta mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat.

Berdasarkan tahapan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Pondok At Taawun Citayam memperoleh respons positif dari peserta kegiatan. Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner yang diisi oleh 27 responden, mayoritas peserta memberikan penilaian baik terhadap pelaksanaan kegiatan, materi, maupun penyampaian narasumber.

Berdasarkan karakteristik responden, peserta kegiatan didominasi oleh laki-laki sebanyak 15 orang (55,6%), sedangkan perempuan sebanyak 12 orang (44,4%). Seluruh responden berada pada rentang usia 12–20 tahun, sehingga kegiatan ini sesuai dengan sasaran peserta, yaitu kalangan remaja/santri. Selain itu, seluruh responden mengikuti kegiatan dalam bentuk pelatihan.

Hasil evaluasi terhadap layanan panitia menunjukkan bahwa informasi kegiatan pada saat pelaksanaan dinilai memuaskan oleh peserta. Sebanyak 41% responden menyatakan puas dan sangat puas. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian informasi selama kegiatan berlangsung sudah berjalan dengan baik dan mampu dipahami peserta (Lihat Tabel 1).

Tabel 1. Informasi Kegiatan Pada Saat Pelaksanaan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	1	4%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	4	15%
4	Puas	11	41%
5	Sangat puas	11	41%
		27	100%

Pada aspek materi atau modul pelatihan, sebanyak 59% responden menyatakan puas dan 22% menyatakan sangat puas. Data tersebut menunjukkan bahwa materi yang diberikan dinilai relevan, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga dinilai membantu peserta dalam memahami materi karena penyajiannya lebih menarik dan interaktif (Lihat Tabel 2).

Tabel 2. Materi/Modul Pelatihan/Kegiatan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	5	19%
4	Puas	16	59%
5	Sangat puas	6	22%
		27	100%

Penilaian terhadap sarana dan prasarana kegiatan juga menunjukkan hasil yang baik. Sebanyak 48% responden merasa puas dan 33% merasa sangat puas terhadap fasilitas yang digunakan selama kegiatan berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa fasilitas pendukung pelatihan sudah cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran (Lihat Tabel 3).

Tabel 3. Sarana Dan Prasarana Yang Digunakan Pada Saat Kegiatan Berlangsung

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	1	4%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	4	15%
4	Puas	13	48%
5	Sangat puas	9	33%
		27	100%

Dari sisi tema kegiatan, mayoritas peserta menilai tema yang diangkat sudah sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan saat ini. Sebanyak 44% responden menyatakan tema kegiatan “update” dan 30% menyatakan “sangat update”. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan memiliki relevansi dengan perkembangan literasi digital dan kebutuhan keterampilan peserta di era modern (Lihat tabel 4).

Tabel 4. Tema Kegiatan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak update	0	0%
2	Tidak update	0	0%
3	Cukup update	7	26%
4	Update	12	44%
5	Sangat update	8	30%
		27	100%

Kemampuan tutor atau narasumber dalam menyampaikan materi juga memperoleh penilaian sangat baik. Sebanyak 63% responden menyatakan bahwa penyampaian materi oleh narasumber “sangat bagus”, sedangkan 22% menyatakan “bagus”. Hal ini menunjukkan bahwa narasumber mampu menjelaskan materi secara komunikatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta (Lihat Tabel 5).

Tabel 5. Tutor/Narasumber Menyampaikan Materi

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak bagus	0	0%
2	Tidak bagus	0	0%

3	Cukup bagus	4	15%
4	Bagus	6	22%
5	Sangat bagus	17	63%
		27	100%

Selain itu, susunan acara kegiatan dinilai berjalan dengan baik. Sebanyak 52% responden menyatakan sangat setuju dan 41% menyatakan setuju bahwa rangkaian acara berjalan secara teratur dan sesuai jadwal. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat dikatakan berjalan efektif dan mendapat respons positif dari peserta (Lihat Tabel 6).

Tabel 6. Susunan Acara Berjalan Dengan Baik

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0%
2	Tidak setuju	0	0%
3	Cukup setuju	2	7%
4	Setuju	11	41%
5	Sangat setuju	14	52%
		27	100%

Secara keseluruhan, hasil kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan manfaat yang baik bagi peserta, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital melalui penggunaan media Canva. Tampilan media yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan menjadi salah satu faktor yang mendukung meningkatnya antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva di Pondok At Taawun telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan santri dalam membuat media presentasi pembelajaran. Melalui kegiatan pelatihan, santri memperoleh pemahaman mengenai penggunaan fitur-fitur Canva serta teknik dasar dalam menyusun presentasi yang menarik, kreatif, dan komunikatif.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan santri dalam mendesain slide presentasi yang lebih terstruktur, visual yang lebih menarik, serta penyampaian informasi yang lebih efektif dibandingkan sebelum pelatihan dilaksanakan. Selain itu, kegiatan ini juga mampu meningkatkan literasi digital santri dan mendorong pemanfaatan teknologi secara positif dalam mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan penggunaan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran santri di lingkungan pondok pesantren. Kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam agar kemampuan digital dan kreativitas santri terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Daftar Pustaka

- Anisa, Darma, H., & Tritoyoso, S. (2026). Analisis Dampak Teknologi Informasi dalam Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri 1 Selesai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 306–312.
- Anoname. (2024). *Perbedaan Metode Penelitian dengan Metodologi Penelitian*. <https://s2pendidikanbahasainggris.fbs.unesa.ac.id/post/perbedaan-metode-penelitian-dengan-metodologi-penelitian>
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-62*, 6(1), 459–464. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(5), 54–62.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2021). *Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar Jakarta 2021*. Kemendikbudristek.
- Kurniati, E. (2021). *Literasi Digital Dalam Pembelajaran* (Vol. 1, Number 1). UNJA Publisher. <https://kitamenulis.id/2021/10/08/literasi-digital/>
- Kusumawati, S. A., & Rindrayani, S. R. (2024). Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 3 Jabalsari Kabupaen Tulungagung. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Dasar*, 6(2), 679–687. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1956>
- Letek, M. R., & Permana, N. S. (2023). Penggunaan Media Presentasi Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa/Siswi Sekolah Dasar. *CREDENDUM: Jurnal Pendidikan Agama*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.34150/credendum.v5i2.764>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Namira, P., & Calam, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya di Kelas 5. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(02), 1070–1093. <https://www.canva.com/>.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Proceeding International Seminar On Islamic Studies*, 6(1), 441–450.
- Risnawati, H., Nursi, M., Mulyadi, & Arsid. (2025). Optimalisasi Digital Marketing Bagi Guru dan Santri: Penguatan Literasi Digital untuk Pembelajaran dan Personal Branding. *ABDI SWADAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Proceedings of Unimbone*, 69–73.
- Satria, Riswanto, & Ayuh, E. T. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Media Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 306–312.
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149–155. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>