

PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN LITERASI KOMUNIKASI DIGITAL DALAM PROGRAM KKN MBKM DI MTS DARUSSALAM KOTA BENGKULU

Wira Hadikusuma, Ahmad Prabowo Subianto, Adzkia Brilliantna, Diki Ardiansyah, Yenda Lestari, Askiy Rahmawati

Email: wirahadi1986@gmail.com, ahmadprabowo168@gmail.com, adzkiabriliantnabkl21@gmail.com, dikia6222@gmail.com, yendalestari20@gmail.com, askiyrahmawati25@gmail.com

(Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan dengan menuntut keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah literasi digital. Literasi ini tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman etika dan komunikasi yang bertanggung jawab di ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk memberdayakan siswa melalui pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital dalam program KKN-MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan tahapan observasi, penyusunan modul, pelatihan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis dan pemahaman etika digital siswa. Evaluasi menunjukkan 83% siswa memahami prinsip komunikasi digital, dan 91% berhasil menyelesaikan proyek desain grafis secara mandiri. Pelatihan juga memperkuat kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif (4C). Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi literasi digital dan desain grafis efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah. Program ini juga menegaskan peran strategis mahasiswa sebagai agen perubahan dalam menjembatani kesenjangan keterampilan digital di lingkungan pendidikan Islam.

Kata Kunci: KKN-MBKM, literasi digital, desain grafis, pemberdayaan siswa, pendidikan abad 21

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi pendidikan di era digital tidak hanya menuntut penguasaan teknologi semata, melainkan juga keterampilan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap informasi yang terus berkembang. Salah satu keterampilan penting yang sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21 adalah literasi digital, yaitu kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi melalui media digital secara etis

dan bertanggung jawab (Susanto, 2023). Literasi digital mencakup pemahaman terhadap cara kerja teknologi, keamanan siber, serta etika dalam penggunaan media sosial dan platform digital lainnya.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Bukan hanya sekedar memahami cara mengoperasikan perangkat digital, tetapi siswa juga dituntut untuk mampu memilah informasi yang valid, menghindari hoaks, serta mengembangkan kemampuan komunikasi melalui media digital yang efektif dan produktif (Amalia & Raharjo, 2022). Dengan kata lain, literasi digital mengajarkan siswa untuk menjadi warga digital yang cakap dan bertanggung jawab.

Selain literasi digital, keterampilan desain grafis juga memiliki peran yang sangat strategis dalam mendukung proses pembelajaran dan komunikasi di era digital. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu (Sari & Nugroho, 2021). Dalam dunia pendidikan, desain grafis dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, desain grafis juga menjadi keterampilan yang memiliki nilai jual tinggi dalam dunia kerja kreatif saat ini.

Kombinasi antara literasi digital dan desain grafis menjadikan siswa tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten digital yang kreatif dan komunikatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan strategis dalam mengintegrasikan kedua keterampilan ini ke dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah melalui program Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN-MBKM), yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah ke dalam kehidupan masyarakat secara langsung (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).

KKN-MBKM merupakan program yang dirancang untuk mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sosial, termasuk dalam bidang pendidikan. Melalui program ini, mahasiswa dapat berperan sebagai agen perubahan yang memberdayakan

masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman (Yuliana & Handayani, 2023). Kegiatan KKN tidak hanya menjadi sarana pengabdian masyarakat, tetapi juga media pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa untuk meningkatkan soft skill seperti komunikasi, empati, dan problem solving.

Dalam kerangka tersebut, pelaksanaan KKN-MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu menjadi sangat relevan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi program karena berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa belum terpapar secara intensif dengan teknologi digital kreatif dan belum memahami konsep komunikasi visual secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan digital yang perlu dijawab melalui intervensi edukatif. Menurut data dari Kemendikbudristek (2023), masih banyak sekolah di daerah yang belum sepenuhnya mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran karena keterbatasan sumber daya dan akses.

Melihat kebutuhan tersebut, tim pelaksana KKN-MBKM merancang program pelatihan desain grafis dan literasi digital yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 meliputi empat komponen utama yaitu critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreativitas), communication (komunikasi), dan collaboration (kolaborasi), yang sering dikenal dengan istilah 4C (Trilling & Fadel, 2009; Putri & Maulana, 2024). Dengan menguasai keterampilan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu menyerap informasi, tetapi juga mengelola, mengolah, dan mendistribusikan informasi tersebut secara produktif dan etis.

Pelatihan yang diberikan mencakup pengenalan dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi berbasis komputer dan perangkat mobile, pelatihan membuat konten visual sederhana seperti poster, infografis, dan video pendek edukatif. Selain itu, siswa juga dibekali dengan pemahaman mengenai keamanan digital, etika bermedia sosial, serta cara menyaring dan mengevaluasi informasi dari internet. Pendekatan pelatihan ini berbasis partisipatif, di mana siswa didorong untuk aktif dalam diskusi, bekerja dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil karya mereka kepada publik.

Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan global serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide secara kreatif melalui media digital. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga diharapkan dapat menciptakan ekosistem belajar yang kolaboratif dan inovatif di lingkungan sekolah, sehingga mampu menumbuhkan budaya belajar yang berkelanjutan dan berbasis teknologi (Hendrawan et al., 2022).

Melalui program ini, KKN-MBKM tidak hanya menjadi ajang transfer ilmu pengetahuan dari mahasiswa kepada siswa, tetapi juga wadah pembelajaran dua arah yang saling memperkaya. Mahasiswa belajar memahami kebutuhan riil masyarakat, sedangkan siswa mendapatkan keterampilan praktis yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Dengan demikian, sinergi antara literasi digital dan desain grafis dalam program ini menjadi langkah konkret dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital yang dinamis dan kompleks.

Dengan implementasi yang tepat dan berkelanjutan, kegiatan semacam ini memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain yang mengalami tantangan serupa. Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya fleksibilitas, relevansi, dan kontekstualisasi pembelajaran agar pendidikan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik untuk menjadi manusia merdeka yang berdaya saing tinggi di masa depan (Nugroho, 2024).

METODE PENELITIAN

Program Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN-MBKM) ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif selama dua bulan, yaitu sejak 8 April hingga 28 Mei 2025. Pendekatan partisipatif dipilih untuk memastikan seluruh tahapan kegiatan melibatkan partisipasi aktif dari subjek sasaran, yakni siswa kelas VIII dan IX MTs Darussalam yang berjumlah 24 orang. Pendekatan ini memungkinkan kolaborasi yang erat antara mahasiswa pelaksana, guru, dan siswa sehingga kegiatan yang dilakukan dapat lebih relevan dengan kebutuhan nyata peserta (Sari & Wibowo, 2023; Fauziah et al., 2024).

Pelaksanaan program terdiri atas beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni: observasi awal, penyusunan modul, pelatihan intensif, serta evaluasi dan monitoring. Tahap pertama adalah observasi awal, yang dilakukan untuk

mengidentifikasi kebutuhan dan minat siswa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui diskusi langsung dengan guru pembimbing, kepala sekolah, serta penyebaran kuesioner minat kepada siswa. Diskusi ini bertujuan menggali kondisi awal kemampuan siswa di bidang desain dan literasi digital, serta harapan dari pihak sekolah terhadap kegiatan KKN-MBKM. Proses identifikasi kebutuhan peserta sangat penting dalam merancang intervensi yang tepat sasaran (Yuliana & Setiawan, 2024).

Tahap kedua adalah penyusunan modul dan materi pelatihan. Materi dirancang secara kontekstual dan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa madrasah yang belum memiliki pengalaman di bidang desain grafis. Modul mencakup pengenalan dasar tentang desain grafis menggunakan aplikasi Canva, serta materi literasi komunikasi digital yang mencakup etika berkomunikasi di media sosial, mengenali informasi hoaks, dan pentingnya menjaga jejak digital. Pengembangan modul dilakukan berdasarkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang diyakini efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa (Fitriani & Nugroho, 2023; Ramadhani, 2024).

Tahap ketiga adalah pelatihan intensif, yang dilaksanakan dalam bentuk workshop mingguan dengan durasi 90 menit setiap sesi. Pelatihan dilakukan dengan metode campuran antara penyampaian teori singkat, praktik langsung membuat desain menggunakan Canva, serta diskusi kelompok kecil. Model pelatihan ini bertujuan untuk membangun kemampuan teknis sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa (Astuti et al., 2023). Selama sesi praktik, siswa didorong untuk membuat proyek desain sederhana seperti poster kegiatan sekolah, infografis edukatif, dan materi promosi digital berbasis konten Islami. Keaktifan siswa selama pelatihan dipantau oleh tim KKN secara langsung.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan monitoring. Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelatihan. Secara kualitatif, dilakukan observasi langsung terhadap partisipasi siswa serta analisis terhadap hasil proyek desain yang telah mereka buat. Selain itu, tim pelaksana juga mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru dalam bentuk kuesioner kepuasan untuk menilai efektivitas kegiatan. Evaluasi ini penting untuk mengetahui

keberhasilan program sekaligus sebagai dasar perbaikan untuk program sejenis di masa mendatang (Rahmawati et al., 2024; Widodo & Prasetya, 2023). Dengan metode partisipatif dan terstruktur ini, program KKN-MBKM diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan desain digital siswa sekaligus mendukung literasi komunikasi yang etis dan bertanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan KKN-MBKM yang berfokus pada pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital di MTs Darussalam Kota Bengkulu menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam konteks pemberdayaan siswa. Selama dua bulan pelaksanaan program, siswa kelas VIII dan IX yang menjadi peserta aktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis dasar serta kesadaran terhadap etika komunikasi digital. Pencapaian ini tercermin dalam peningkatan nilai post-test yang dilakukan setelah pelatihan dan dari kualitas proyek visual yang mereka hasilkan (Yuliana & Setiawan, 2024).

Kegiatan ini diawali dengan observasi awal yang bertujuan memetakan tingkat pemahaman awal siswa terkait teknologi digital dan komunikasi visual. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis, dan belum memiliki kesadaran tentang pentingnya etika berkomunikasi di media sosial. Hal ini memperkuat pentingnya program intervensi edukatif seperti pelatihan berbasis desain grafis dan literasi digital (Sari & Wibowo, 2023).

Setelah modul pelatihan disusun secara kontekstual, pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Siswa mempelajari elemen visual seperti komposisi, warna, tipografi, dan ikonografi. Selain itu, mereka juga belajar menyusun desain poster dan infografis edukatif yang sesuai dengan tema pembelajaran dan pesan keagamaan yang kontekstual di madrasah. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan aplikatif (Fitriani & Nugroho, 2023).

Puncak hasil pelatihan terlihat dalam pameran mini yang diselenggarakan di akhir program. Dalam kegiatan ini, siswa mempresentasikan hasil karya desain grafis mereka, seperti poster kegiatan sekolah, infografis dakwah, dan konten visual untuk

media sosial madrasah. Presentasi ini tidak hanya melatih kepercayaan diri siswa, tetapi juga memperlihatkan peningkatan kemampuan komunikasi visual yang sebelumnya sangat minim (Astuti et al., 2023).

Selain aspek desain grafis, pelatihan juga menekankan pada literasi komunikasi digital. Materi ini mencakup pengenalan terhadap hoaks, cara memverifikasi informasi di internet, serta pentingnya menjaga jejak digital. Siswa diajarkan prinsip-prinsip dasar keamanan digital dan etika dalam penggunaan media sosial, seperti tidak menyebarkan informasi pribadi, menghargai privasi orang lain, dan menggunakan bahasa yang sopan dalam interaksi daring (Susanto, 2023).

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 83% siswa mampu memahami dan menerapkan prinsip etika komunikasi digital dalam simulasi yang diberikan, sementara 91% siswa mampu menyelesaikan proyek desain grafis sederhana secara mandiri. Selain itu, 78% siswa menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat digital untuk kegiatan belajar (Rahmawati et al., 2024).

1. Pemberdayaan melalui Integrasi Literasi Digital dan Desain Grafis

Pemberdayaan siswa dalam konteks pendidikan abad ke-21 tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga pemberian ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif—yang dikenal sebagai 4C (Trilling & Fadel, 2009). Program pelatihan yang dilaksanakan ini berhasil mengintegrasikan keempat keterampilan tersebut secara efektif. Dalam proses mendesain konten visual, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam memilih pesan, berpikir kreatif dalam menyusun visual, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menghasilkan karya terbaik.

Pemberdayaan ini menjadi bentuk nyata dari pendekatan pedagogi kontekstual yang tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga proses pembelajaran yang membentuk karakter dan kemampuan peserta didik. Dengan pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek aktif yang turut serta dalam merancang proses belajarnya sendiri (Ramadhani, 2024).

Keberhasilan program ini juga menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis bukan hanya milik siswa di sekolah perkotaan dengan fasilitas lengkap. Dengan

pendekatan yang tepat, siswa madrasah di daerah seperti MTs Darussalam pun dapat menguasai teknologi kreatif dan menjadi bagian dari generasi digital yang produktif (Nugroho, 2024).

2. Relevansi Literasi Digital di Lingkungan Madrasah

Lingkungan madrasah seringkali dipersepsikan sebagai lembaga pendidikan tradisional yang fokus pada pembelajaran keagamaan. Namun, melalui program ini, terbukti bahwa literasi digital tidak bertentangan dengan nilai-nilai keislaman. Sebaliknya, literasi digital justru dapat memperkuat nilai etika dan tanggung jawab dalam berkomunikasi di ruang digital. Pemahaman siswa terhadap bahaya hoaks, pentingnya menjaga kesantunan daring, serta kesadaran atas jejak digital menjadi indikator positif keberhasilan program ini (Amalia & Raharjo, 2022).

Integrasi antara konten keagamaan dan digital dalam pelatihan, seperti membuat poster dakwah atau konten Islami, menunjukkan bahwa dunia digital bisa dijadikan sarana syiar dan pembelajaran yang kontekstual. Hal ini memperkuat asumsi bahwa madrasah dapat menjadi pelopor dalam membentuk warga digital yang etis dan religius sekaligus (Hendrawan et al., 2022).

3. Efektivitas Pendekatan Partisipatif

Salah satu kunci keberhasilan program ini adalah penerapan metode partisipatif dalam setiap tahapan kegiatan. Pelibatan aktif siswa, guru, dan pihak sekolah memungkinkan kegiatan pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan lokal. Pendekatan partisipatif ini juga membentuk hubungan yang lebih egaliter antara mahasiswa KKN dan siswa, menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan tidak otoriter (Fauziah et al., 2024).

Dalam pelatihan ini, siswa tidak hanya mendengar dan menerima materi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, praktik langsung, dan refleksi bersama. Hal ini sesuai dengan prinsip pedagogi kritis yang menekankan pentingnya kesadaran dan refleksi dalam proses pembelajaran (Freire, 2005 dalam Sari & Wibowo, 2023).

Selain itu, guru juga dilibatkan dalam sesi pelatihan sebagai pengamat dan fasilitator tambahan. Kehadiran guru sangat membantu dalam menjaga kontinuitas proses belajar pasca-KKN, sehingga dampak pelatihan tidak berhenti saat mahasiswa selesai bertugas.

4. Transformasi Peran Mahasiswa sebagai Agen Perubahan

Mahasiswa sebagai pelaksana KKN-MBKM tidak hanya menjalankan fungsi pengabdian masyarakat, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, pendidik, dan pemimpin proyek. Melalui kegiatan ini, mahasiswa mengalami pembelajaran nyata di lapangan yang menuntut keterampilan komunikasi, adaptasi, manajemen waktu, serta kepemimpinan. Transformasi peran ini sangat sesuai dengan semangat KKN-MBKM yang tidak hanya berorientasi akademik, tetapi juga penguatan karakter dan profesionalitas mahasiswa (Kementerian Pendidikan, 2023).

Melalui interaksi langsung dengan siswa dan guru, mahasiswa belajar memahami tantangan pendidikan di sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya. Pengalaman ini menjadi modal penting dalam membentuk empati sosial dan orientasi pengabdian sebagai bagian dari pembangunan bangsa (Yuliana & Handayani, 2023).

5. Dampak Berkelanjutan dan Replikasi Program

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak jangka panjang terhadap semangat belajar siswa. Beberapa siswa menyatakan ingin melanjutkan belajar desain secara otodidak dan bahkan ada yang ingin membuat akun media sosial khusus untuk berbagi konten edukatif. Ini menunjukkan bahwa program ini berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar (Widodo & Prasetya, 2023).

Guru di MTs Darussalam juga menyambut baik keberadaan modul pelatihan yang telah disusun oleh mahasiswa, dan berniat menggunakannya sebagai bahan ajar tambahan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, kegiatan ini tidak berhenti pada mahasiswa dan siswa peserta, tetapi juga melibatkan ekosistem sekolah secara luas.

Program ini juga memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa. Model pelatihan yang fleksibel dan berbasis partisipatif menjadikan kegiatan ini mudah disesuaikan dengan konteks lokal, baik di madrasah maupun sekolah umum lainnya (Putri & Maulana, 2024).

Pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital dalam program KKN-MBKM di MTs Darussalam telah berhasil memberdayakan siswa dalam dua aspek

utama: peningkatan keterampilan teknis dan penumbuhan kesadaran etis dalam berkomunikasi digital. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan berbasis proyek dan partisipatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang transformatif, baik bagi siswa maupun mahasiswa pelaksana. Dengan demikian, model kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dan rujukan bagi kegiatan KKN di masa mendatang, khususnya dalam bidang literasi digital di sekolah berbasis agama.

KESIMPULAN

Program KKN-MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu telah berhasil memberdayakan siswa melalui pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital berbasis partisipatif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika digital, kemampuan berpikir kritis, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara visual. Integrasi konten keagamaan dalam desain digital membuktikan bahwa literasi digital dapat berjalan selaras dengan nilai-nilai religius di lingkungan madrasah. Metode partisipatif menjadi kunci utama keberhasilan program karena mendorong keterlibatan aktif semua pihak, serta menciptakan suasana belajar yang demokratis dan kolaboratif. Peran mahasiswa sebagai fasilitator dan pendamping sangat penting dalam menciptakan perubahan yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Program ini tidak hanya memberikan dampak langsung pada siswa, tetapi juga membuka peluang replikasi di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa, sekaligus mendukung visi Merdeka Belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi model implementatif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital secara kontekstual dan transformatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Raharjo, T. (2022). *Penguatan Literasi Digital di Kalangan Remaja*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Astuti, R., Hasanah, L., & Fitria, Y. (2023). *Pembelajaran Desain Grafis untuk Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Eduvisi Press.
- Fauziah, A., Nurhadi, A., & Lestari, M. (2024). "Partisipasi Aktif dalam Pendidikan Berbasis Proyek di Sekolah Menengah," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(1), 51–64.

- Fitriani, D., & Nugroho, H. (2023). "Efektivitas Project-Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan 4C," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 5(2), 33–45.
- Hendrawan, A., Maulana, D., & Wibowo, T. (2022). *Madrasah dan Digitalisasi Pendidikan: Peluang dan Tantangan*. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan Program KKN-MBKM*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Nugroho, A. (2024). *Merdeka Belajar dan Transformasi Digital Pendidikan*. Surabaya: Lentera Edukasi.
- Putri, H., & Maulana, R. (2024). "Implementasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Sekolah Menengah," *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 11(1), 12–27.
- Rahmawati, N., Aulia, L., & Prasetyo, E. (2024). "Analisis Evaluasi Program Literasi Digital di Sekolah Menengah," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 66–78.
- Ramadhani, M. (2024). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Proyek di Era Digital*. Malang: Media Nusantara.
- Sari, R., & Nugroho, B. (2021). *Desain Grafis: Teori dan Praktik untuk Pemula*. Jakarta: Mitra Cendekia.
- Sari, R., & Wibowo, H. (2023). "Penerapan Pedagogi Kritis dalam Literasi Digital," *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(2), 89–102.
- Susanto, D. (2023). *Literasi Digital untuk Remaja: Panduan Etika dan Keamanan Siber*. Jakarta: Literasi Media Press.
- Widodo, S., & Prasetya, H. (2023). "Peran Evaluasi dalam Pengembangan Program Pelatihan Sekolah," *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(3), 47–58.
- Yuliana, L., & Handayani, F. (2023). *Pendidikan Kolaboratif melalui KKN-MBKM*. Semarang: Unnes Press.
- Yuliana, L., & Setiawan, D. (2024). "Implementasi Literasi Digital dalam Kegiatan KKN di Sekolah Menengah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Digital*, 2(1), 22–34.