Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

TRANSFORMASI EDUKASI KESEHATAN MELALUI IMPLEMENTASI POJOK LITERASI *INFORMATION TECHNOLOGY* DI SMP TRI BHAKTI TEGALDLIMO

Levy Martdiana Andika[1], Dewi Roso Wulan[2], Diansanto Prayoga[3]
[1,2,3]Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Kedokteran, dan Ilmu Alam, Universitas Airlangga, Banyuwangi
levy.martdiana.andika-2023@fikkia.unair.ac.id[1],
dewi.roso.wulan-2023@fikkia.unair.ac.id[2] , diansantoprayoga@fkm.unair.ac.id[3]

ABSTRACT

Technological transformation has become a national priority, yet adolescent health literacy in Indonesia remains low due to the dominance of conventional educational methods. Digital media such as Canva offers effective solutions for health information visualization. This community service program aimed to evaluate the effectiveness of the Information Technology Literacy Corner using a one-group pretest-posttest design to enhance students' health knowledge. The Project-Based Learning approach was implemented across two sessions targeting 21 PMR and OSIS members at SMP Tri Bhakti Tegaldlimo. Data were collected via Kahoot!-based pre-tests and post-tests. Results showed substantial score improvements: first session averages rose from 72.86 to 98.57; second session from 73.33 to 100.00. The Information Technology Literacy Corner successfully transformed conventional education into interactive learning through Canva infographics and PowerPoint slides. OSIS and PMR leaders are expected to independently apply these skills for sustainable peer education.

Keywords: Transformation Digital, Health education, Canva, Kahoot!, Project-Based Learning, Peer Education

ABSTRAK

Transformasi teknologi saat ini menjadi prioritas nasional, namun literasi kesehatan remaja di Indonesia masih rendah akibat dominasi metode edukasi konvensional. Media berbasis digital seperti Canva menawarkan solusi visualisasi informasi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan menganalisis efektivitas Pojok Literasi Information Technology dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan siswa. Metode yang digunakan adalah pengabdian masyarakat dengan pendekatan Project-Based Learning dalam dua pertemuan. Sasaran penelitian adalah 21 anggota PMR dan OSIS SMP Tri Bhakti Tegaldlimo. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test berbasis Kahoot!. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengetahuan signifikan. Pada pertemuan pertama, nilai rata-rata meningkat dari 72,86 menjadi 98,57. Pertemuan kedua meningkat dari 73,33 menjadi 100,00. Implementasi Pojok Literasi Information Technology efektif mengubah edukasi konvensional menjadi interaktif melalui infografis dan slide presentasi PowerPoint.

Diharapkan pengurus OSIS dan PMR dapat mengimplementasikan keterampilan ini secara mandiri untuk penyuluhan sebaya berkelanjutan.

Kata Kunci: Informasi Teknologi, Edukasi Kesehatan, Canva, Kahoot!, Project-Based Learning, Peer Education

A. Pendahuluan

Transformasi teknologi telah menjadi prioritas nasional dalam meningkatkan kualitas layanan kesehatan dan pendidikan di Indonesia. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menegaskan bahwa sistem kesehatan, termasuk promosi kesehatan dapat diinovasikan melalui teknologi, menjadi strategi utama untuk memperluas jangkauan informasi yang akurat dan terpercaya bagi Masyarakat (Kemenkes RI, 2021). Kebijakan ini mendorong pemanfaatan media digital seperti media sosial dan infografis interaktif untuk meningkatkan efektivitas penyebaran informasi kesehatan, khususnya bagi generasi muda yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap internet.

Adopsi teknologi di sektor kesehatan belum sepenuhnya diimbangi dengan tingkat literasi kesehatan remaja yang memadai. Berdasarkan Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) Banyuwangi menunjukkan tren perbaikan dari 65,58 (2023) menjadi 70,70 (2024), lebih tinggi dibanding Jember (55,45). Meskipun demikian, pencapaian kategori 'cukup' (skala 0-100) ini mengindikasikan bahwa akses perpustakaan, kunjungan baca, dan pemanfaatan sumber belajar masih terbatas (BPS Jatim, 2024). Literasi siswa SMP juga meningkat dari 73,48 (2023) menjadi 82,01 (2024) dengan numerasi melonjak dari 53,21 ke 78,09, namun kondisi awal yang rendah menegaskan perlunya intervensi literasi digital berkelanjutan di Banyuwangi (Dinas Pendidikan Banyuwangi, 2024). Meskipun pendekatan ceramah dan media cetak statis masih lazim digunakan, keterbatasannya dalam memvisualisasikan konsep abstrak seringkali menghambat retensi memori siswa. Sebagai alternatif strategis, media poster berbasis digital menawarkan penyederhanaan informasi kompleks menjadi skema visual yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa stimulasi visual pada media

digital mampu memperkuat pemahaman konsep dan daya ingat siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, integrasi media visual berbasis digital menjadi solusi strategis dalam transformasi edukasi kesehatan. Dalam konteks ini, aplikasi desain seperti Canva menawarkan fleksibilitas yang signifikan bagi pendidik untuk menyusun materi visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian grafis yang mendalam (Sobandi et al., 2023). Hal ini memungkinkan penyampaian informasi kesehatan yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna oleh siswa. Sementara platform evaluasi seperti Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar melalui umpan balik langsung dan elemen permainan (Sobandi et al., 2023).

Namun implementasi edukasi kesehatan berbasis digital di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya di wilayah pedesaan, masih sangat terbatas. Berdasarkan observasi awal di SMP Tri Bhakti Tegaldlimo, metode edukasi kesehatan masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan pemanfaatan media digital belum optimal. Kesenjangan antara potensi teknologi dengan praktik di lapangan ini menghambat upaya peningkatan literasi kesehatan siswa secara maksimal.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dirancang inovasi program Pojok Literasi *Information Technology*. Program ini mengintegrasikan pembuatan media edukasi kesehatan berbasis digital dan evaluasi dalam pembelajaran kesehatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan terukur. Oleh karena itu, kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi Pojok Literasi *Information Technology* sebagai strategi transformasi edukasi kesehatan dalam meningkatkan literasi digital serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembuatan infografis kesehatan di SMP Tri Bhakti Tegaldlimo. Studi ini dikemas melalui pengabdian masyarakat yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran kesehatan yang aplikatif dan relevan dalam membentuk generasi sehat, cerdas, dan berdaya saing.

B. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Tri Bhakti Tegaldlimo, Banyuwangi, dengan sasaran anggota PMR dan OSIS. Pemilihan organisasi siswa ini didasarkan pada peran mereka dalam memberikan edukasi kesehatan sebaya *(peer education)* untuk meningkatkan kesadaran kesehatan remaja di lingkungan sekolah (Annashr et al., 2025). Pembatasan sasaran pada kelompok ini merupakan strategi untuk memaksimalkan dampak program melalui efek multiplier, di mana peserta yang terpilih akan mendiseminasi pengetahuan kepada teman sebaya lainnya. Metode yang digunakan adalah pelatihan keterampilan digital melalui Pojok Literasi *Information Technology* dengan pendekatan *Project-Based Learning*, di mana peserta tidak hanya mempelajari materi, tetapi secara aktif menghasilkan produk media edukasi digital (infografis dan presentasi) melalui pendampingan fasilitator yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan masing - masing waktu 100 menit setiap 1 kali pertemuannya: pertemuan pertama fokus pada produksi desain, dan pertemuan kedua pada presentasi. Secara prosedural, metode ini diimplementasikan melalui tahapan:

1. Pembagian dan pengisian kuesioner *Pre-Test*
   Pengukuran pengetahuan awal peserta dilakukan menggunakan kuis interaktif berbasis Kahoot! melalui gawai siswa, dengan materi dasar pengenalan Canva dan literasi kesehatan untuk mengetahui baseline pemahaman peserta.
2. Metode Ceramah
   Materi disampaikan melalui presentasi *PowerPoint* pembuatan akun, tutorial navigasi aplikasi, dan teknik pemanfaatan template untuk infografis serta slide presentasi edukasi kesehatan, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.
3. Praktik langsung *(Hands-On)*
   Peserta mempraktikkan materi secara berkelompok dengan rasio fasilitator dan peserta 4:5 untuk memastikan pendampingan yang intensif bagi setiap tim. Peserta mengakses aplikasi Canva versi *Free* menggunakan smartphone pribadi yang terhubung pada jaringan Wi-

Fi sekolah. Prosedur kerja kelompok dirancang sistematis, dimulai dari pembentukan 4 tim, pembuatan akun, eksplorasi template, hingga produksi media edukasi kesehatan berupa infografis dan slide presentasi. berbeda yang diselesaikan dalam dua kali pertemuan dengan 4 tema diantaranya, 6 langkah cuci tangan, PHBS, Anemia, Kesehatan Reproduksi. Empat tema ini dipilih karena urgensi masalahnya pada remaja dan potensinya untuk dikomunikasikan secara efektif melalui transformasi media digital

4. Pengisian kuesioner *Post-Test* dan Evaluasi

   Evaluasi dilakukan melalui kuesioner *Post-Test* dengan instrumen sama seperti *Pre-Test* untuk mengukur peningkatan pemahaman. Luaran kegiatan ini berupa infografis kesehatan yang dicetak dan dipajang di mading sekolah sebagai media edukasi berkelanjutan.

Uji validitas pada instrumen *Pre-Test* dan *Post-Test* dilakukan menggunakan metode *expert judgement* (validitas isi/content validity). Instrumen berupa 10 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kompetensi materi literasi digital dan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan infografis kesehatan remaja dengan prosedur uji validitas sebagai berikut:

1. Penyusunan kisi-kisi soal berdasarkan:
   a. Materi dasar mengenai Canva
   b. Tren aplikasi digital untuk pelajar
   c. Materi dasar Informasi Digital
2. Instrumen dikonsultasikan kepada dosen pendamping kegiatan dan kurikulum pihak sekolah

Sementara itu Reliabilitas instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang sistematis dan telah melalui proses validasi dosen pendamping dan kurikulum sekolah.



Gambar 1. Materi Pertemuan 1 Pengenalan Canva dan Materi Pertemuan 2 Teknik Penyusunan Presentasi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini telah memenuhi prinsip etika penelitian dan perlindungan partisipan. Persetujuan institusi diperoleh secara resmi dari Kepala Sekolah SMP Tri Bhakti Tegaldlimo melalui surat penugasan kegiatan. Kegiatan Pojok Literasi *Information Technology* dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama diselenggarakan pada hari Jumat, 8 Agustus 2025, di ruang pertemuan SMP Tri Bhakti Tegaldlimo yang dihadiri oleh 21 peserta dari anggota PMR dan pengurus OSIS dengan latar belakang kelas yang berbeda (VII–IX) untuk memastikan representasi peserta dari berbagai jenjang. Kegiatan diawali dengan *Pre-Test* interaktif berbasis aplikasi Kahoot! untuk mengukur pemahaman awal sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya tim pengabdian masyarakat menyampaikan materi melalui metode ceramah dengan bantuan media *PowerPoint* yang diproyeksikan. Materi yang disampaikan meliputi panduan pembuatan akun Canva, navigasi aplikasi, serta teknik pemanfaatan template untuk pembuatan infografis kesehatan remaja. Usai penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung *(hands-on)* di mana peserta menggunakan smartphone masing-masing untuk mulai membuat infografis kesehatan secara berkelompok. Pada tahap ini, beberapa peserta mengalami kendala dalam mengoperasikan Canva karena masih baru, sehingga tim memberikan pendampingan.



Gambar 2. Demonstrasi Infografis Kesehatan Secara Berkelompok

Setelah sesi praktik selesai, tim pelaksana memberikan kuesioner post-test melalui aplikasi Kahoot!. Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan membandingkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan jumlah 10 soal dan pertanyaan yang sama untuk mengukur peningkatan pemahaman pesert. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Peningkatan Pengetahuan Siswa-siswi SMP Tri Bhakti pada Tatap Muka 1

	N	Minimum	Maksimum	$\bar{x}$
Pre-Test	21	60	90	72,86
Post-Test	21	80	100	98,57

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Jumat, 15 Agustus 2025, dengan fokus pada teknik penyusunan presentasi menggunakan template Canva. Peserta diberikan materi lanjutan mengenai pembuatan slide presentasi yang menarik, termasuk pemilihan template, penataan teks, dan integrasi elemen visual untuk mendukung kampanye kesehatan. Pada pertemuan kali ini terdapat perbedaan tampilan device peserta yang mempengaruhi kecepatan dan tampilan akses aplikasi Canva. Selanjutnya, peserta memfinalisasi infografis berdasarkan empat tema dari pertemuan pertama, yaitu 6 langkah cuci tangan, anemia, kesehatan reproduksi, dan PHBS. Tema-tema tersebut dipilih karena relevan dengan isu kesehatan remaja dan penting dalam membentuk perilaku hidup sehat di lingkungan sekolah. Selanjutnya infografis diintegrasikan ke dalam slide presentasi, serta mempresentasikan hasilnya di depan kelompok sebagai simulasi *peer-educator*.



Gambar 3. Hasil 4 Tema Infografis Digital

Kegiatan diakhiri dengan penempelan karya pada mading sekolah sebagai bentuk peresmian Pojok Literasi *Information Technology* selain itu langkah ini bertujuan untuk menjamin keberlanjutan informasi kesehatan, sebab media visual di ruang publik sekolah dinilai efektif menjangkau khalayak luas dan memperkuat ingatan siswa secara berkelanjutan. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan *Post-Test* yang terdiri dari 10 soal. Berdasarkan perbandingan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* pada pertemuan kedua diperoleh hasil peningkatan pemahaman peserta sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Peningkatan Pengetahuan Siswa-siswi SMP Tri Bhakti pada Tatap Muka 2

	N	Minimum	Maksimum	$\bar{x}$
Pre-Test	21	50	90	73,33
Post-Test	21	80	100	100

Kegiatan Pojok Literasi *Information Technology* yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa dalam pengenalan dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media edukasi kesehatan oleh siswa SMP Tri Bhakti Tegaldlimo. Pada Tatap Muka 1, yang berfokus pada produksi desain infografis menggunakan Canva, nilai rata-rata peserta meningkat secara deskriptif dari 72,86 *(Pre-Test*) menjadi 98,57 (*Post-Test*), dengan selisih peningkatan sebesar 25,71 poin. Kondisi awal yang belum optimal ini disebabkan oleh kesulitan peserta dalam mengoperasikan Canva yang masih baru, diperumit oleh variasi tampilan Canva yang responsif di berbagai spesifikasi *device* yang digunakan peserta akan tetapi kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan secara berkelompok oleh setiap tim pada sesi praktik.

Pendampingan ini tidak lepas dari metode *hands-on* yang diterapkan, di mana peserta langsung mempraktikkan pembuatan media menggunakan smartphone masing-masing. Hal ini sejalan dengan temuan (Sahputri et al., 2024) yang menyatakan bahwa pelatihan desain kreatif menggunakan Canva bagi pendidik dan peserta didik mampu menghasilkan media pembelajaran inovatif secara efektif, karena aplikasi ini menawarkan fleksibilitas template tanpa memerlukan keahlian grafis mendalam. Penggunaan smartphone dalam pembelajaran juga mendukung keberagaman gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual yang dominan pada generasi digital, sehingga informasi kesehatan lebih mudah diproses (Supit et al., 2023).

Pada Tatap Muka 2, dengan fokus pada teknik presentasi dan simulasi peer education, peningkatan pengetahuan tetap terjaga bahkan menunjukkan tren yang lebih tinggi: nilai rata-rata meningkat secara deskriptif dari 73,33 *(Pre-Test)* menjadi 100,00 (*Post-Test*), dengan selisih peningkatan 26,67 poin. Meskipun terdapat variasi tampilan device yang mempengaruhi kecepatan akses aplikasi, hal ini dapat diatasi melalui kolaborasi kelompok saat finalisasi materi dan simulasi presentasi dengan pembagian peran teknis: peserta dengan perangkat lebih mumpuni menangani proses rendering dan integrasi visual, sementara anggota lain fokus pada penyusunan konten dan narasi presentasi. Capaian nilai maksimal (*perfect score*) pada *Post-Test* pertemuan kedua mengindikasikan bahwa keterampilan yang diperoleh pada pertemuan pertama telah terinternalisasi dan semakin menguat setelah peserta mempraktikkan materi melalui simulasi presentasi. peningkatan skor tinggi terletak pada penyampaian materi yang mudah dipahami yang menggunakan analogi sederhana sehingga konsep navigasi dan template dapat mudah ingatan. Hal ini didukung juga oleh (Annashr et al., 2025) yang melaporkan bahwa pelatihan berjenjang (*training of trainer)* kepada kader kesehatan sekolah mampu meningkatkan kompetensi peer educator secara berkelanjutan, karena peserta tidak hanya menerima informasi tetapi juga memproduksi dan mendiseminasikannya kepada teman sebaya. Selain itu, pemilihan sasaran

anggota PMR dan OSIS sebagai agen perubahan kesehatan juga menjadi faktor kunci. (Tando et al., 2024) menegaskan bahwa edukasi kesehatan yang melibatkan kader sebaya efektif dalam meningkatkan kepatuhan dan kesadaran kesehatan remaja, karena pesan yang disampaikan oleh teman sebaya cenderung lebih mudah diterima dan tidak menggurui.

Keberhasilan peningkatan skor pada kedua pertemuan ini juga dipengaruhi oleh penggunaan platform evaluasi interaktif berbasis gamifikasi (Kahoot!). Suasana belajar yang menyenangkan mengurangi kecemasan peserta saat mengerjakan evaluasi, sehingga hasil *Post-Test* mencerminkan pemahaman sebenarnya. Temuan ini konsisten dengan (Safitri et al., 2024) yang melaporkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test* yang terstruktur mampu mengukur peningkatan hasil belajar secara akurat, dengan nilai N-gain yang signifikan pada kategori sedang hingga tinggi. Kombinasi antara produksi media *(Project-Based Learning)* dan evaluasi interaktif menciptakan siklus belajar aktif yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional.

Dari sisi luaran kegiatan, seluruh infografis kesehatan yang telah dibuat peserta dicetak dan ditempel di mading sekolah sebagai bagian dari peresmian Pojok Literasi *Information Technology*. Langkah ini strategis karena mengubah karya digital menjadi media fisik yang berkelanjutan. (Situngkir et al., 2022) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media poster berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena adanya paparan berulang (*repeated exposure*) setiap kali siswa melewati mading. Hal ini memperkuat (Utami, 2024) bahwa media visual seperti poster dan infografis efektif dalam meningkatkan pemahaman materi melalui penyederhanaan informasi kompleks menjadi skema visual yang terstruktur, serta mampu meningkatkan daya ingat siswa melalui visualisasi yang menempel di lingkungan belajar.

Secara keseluruhan perbedaan nilai *Pre-Test* antara Tatap Muka 1 (72,86) dan Tatap Muka 2 (73,33) yang relatif kecil menunjukkan konsistensi pemahaman awal peserta, meskipun materi yang disampaikan berbeda. Pada Tatap Muka 1, peserta

dihadapkan pada materi dasar pengoperasian Canva yang masih baru, sehingga nilai *Pre-Test* mencerminkan tingkat literasi digital awal yang beragam. Sementara pada Tatap Muka 2, peserta telah memiliki fondasi dari pertemuan sebelumnya, namun tetap menghadapi tantangan baru dalam teknik penyusunan presentasi dan simulasi peer education. Secara keseluruhan, transformasi edukasi kesehatan melalui integrasi teknologi (Canva & Kahoot!) dan media fisik (mading) menciptakan ekosistem belajar yang hybrid. (Yuniarti et al., 2023) menyebutkan bahwa kombinasi media konvensional (cetak/poster) dan media digital dalam pembelajaran mampu saling melengkapi kekurangan masing-masing, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Kombinasi antara produksi media, evaluasi interaktif, dan keberlanjutan fisik ini menciptakan siklus belajar aktif yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional yang dominan di sekolah pedesaan.

D. Kesimpulan

Implementasi Pojok Literasi *Information Technology* di SMP Tri Bhakti Tegaldlimo terbukti efektif meningkatkan pengetahuan kesehatan siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata *Post-Test* meningkat dari 72,86 menjadi 98,57 pada pertemuan pertama dan dari 73,33 menjadi 100,00 pada pertemuan kedua. Program ini berhasil mentransformasi metode edukasi konvensional menjadi lebih interaktif dan kreatif melalui pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan infografis dan slide presentasi, serta Kahoot! untuk evaluasi berbasis gamifikasi. Dengan melibatkan anggota PMR dan OSIS sebagai agen perubahan, diharapkan keterampilan yang diperoleh dapat diimplementasikan secara mandiri dalam kegiatan penyuluhan sebaya *(peer education)* di masa mendatang, sehingga keberlanjutan penggunaan media presentasi digital ini menjadi kunci untuk menciptakan generasi yang melek teknologi dan sadar kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

Annashr, N. N., Sarofah, R., & Astriani, A. S. (2025). Pelatihan Peer Education Anggota PMR Sebagai Upaya Pencegahan Anemia pada Remaja SMAN 3 Tasikmalaya. *Jurnal Abdimas Kesehatan Tasikmalaya*,

07(April), 16–24. https://ejurnal.respati-tasikmalaya.ac.id/index.php/abdimas/article/view/552

Kemenkes RI. (2021). *Cetak Biru Strategi Transformasi Digital Kesehatan 2024*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. https://www.kemkes.go.id/

Safitri, N., Pestalozi, D., & Valen, A. (2024). Pengembangan Media Poster Materi Keragaman Agama di Indonesia Berbasis Karakter Toleransi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(2), 346–353. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.439

Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(5), 1515–1522. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.22078

Situngkir, W., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri No. 124386 Jl. Pisang. *Pedagogika:Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, *10*(2), 199–207. https://journal.unsika.ac.id/index.php/pedagogika

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *8*(1), 98–109. https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920

Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, *5*(3), 6994–7003. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487

Tando, Y. D., Titaley, C. R., Tahitu, R., Asmin, E., & Sara, L. S. (2024). KEPATUHAN KONSUMSI TABLET TAMBAH DARAH PADA REMAJA PUTRI. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *8*(1), 1318–1325. https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20774

Utami, N. L. (2024). Efektivitas Penerapan Media Poster dalam Pembelajaran di Sekolah: Studi Literatur. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, *5*(1), 310–323. https://doi.org/10.52690/jitim.v5i1.999

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN. *JUTECH: Journal Education and Technology*, *4*(2), 84–95. https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920

BPS Jatim. (2024). Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat dan unsur

penyusunnya menurut kabupaten/kota di Provinsi Jawa Timur, 2024. https://jatim.bps.go.id[web:9

Dinas Pendidikan Banyuwangi. (2024). Kemampuan literasi dan numerasi di Banyuwangi meningkat. ANTARA Jatim. https://jatim.antaranews.com/berita/814831