



Penguatan Kompetensi Digital Siswa SMP melalui Workshop Desain Grafis dan Fotografi

Strengthening Junior High School Students' Digital Competence through Graphic Design and Photography Workshops

Soetam Rizky Wicaksono^{1*}, Didit Prasetyo Nugroho²

^{1,2} Universitas Ma Chung, Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi: soetam.rizky@machung.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 18 November, 2025;

Revisi: 19 Desember, 2025;

Diterima: 21 Januari 2026;

Terbit: 23 Januari 2026

Keywords: Community Service; Digital Literacy; Graphic Design; Practice-Based Learning; Vocational Workshops.

Abstract This community service program aimed to strengthen the digital competencies of junior high school students through a structured workshop on graphic design and photography. The activity was conducted on June 10–11, 2025 at Universitas Ma Chung and involved thirteen students from SMP Insan Amanah accompanied by their teachers. The program was designed based on prior identification of learning needs conducted through coordination with school representatives. The workshop integrated theoretical instruction and hands-on practice covering basic photography concepts such as angle, shot, triangle exposure, and three point lighting, followed by editorial layout training using Canva. Students were guided to edit photographs, arrange layouts, and select appropriate text elements. The results indicated improvements in students' technical skills, learning engagement, and collaborative behavior. A campus tour conducted at the end of the program provided additional insight into the academic environment of higher education. Overall, the program demonstrated that practice-based learning effectively supports digital skill development among junior high school students.

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi digital siswa sekolah menengah pertama melalui pelaksanaan workshop desain grafis dan fotografi yang terstruktur. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10–11 Juni 2025 di Universitas Ma Chung dan melibatkan tiga belas siswa SMP Insan Amanah beserta guru pendamping. Program ini dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran yang dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah. Workshop mengintegrasikan pembelajaran teori dan praktik yang mencakup konsep dasar fotografi seperti angle, shot, triangle exposure, dan three point lighting, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan editorial layout menggunakan aplikasi Canva. Siswa dibimbing untuk melakukan pengeditan foto, penyusunan tata letak, serta pemilihan elemen teks yang sesuai. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, serta kemampuan bekerja secara kolaboratif. Kegiatan campus tour pada akhir program turut memberikan wawasan tambahan mengenai lingkungan akademik perguruan tinggi. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan digital siswa sekolah menengah pertama.

Kata kunci: Desain Grafis; Literasi Digital; Pembelajaran Berbasis Praktik; Pengabdian Masyarakat; Workshop Vokasi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam pola belajar dan aktivitas remaja, termasuk pada jenjang pendidikan menengah pertama. Saat ini, peserta didik SMP tidak lagi hanya dihadapkan pada pembelajaran umum, tetapi juga mulai diperkenalkan pada model pembelajaran berbasis peminatan atau penjurusan, khususnya pada bidang teknologi informasi dan keterampilan digital (Arifin & Nurfaizah, 2024). Kondisi

tersebut menuntut ketersediaan wawasan dan kompetensi tambahan yang relevan agar siswa mampu memahami perkembangan teknologi secara terarah serta memiliki kesiapan awal menghadapi kebutuhan pendidikan lanjutan dan dunia kerja di masa mendatang. Oleh karena itu, pembekalan keterampilan praktis di bidang teknologi menjadi kebutuhan yang semakin penting bagi siswa SMP.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, berbagai sekolah mulai mengembangkan program vokasi atau pengayaan berbasis minat dan bakat. Salah satu bentuk implementasinya adalah penjurusan atau konsentrasi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam kompetensi tertentu sejak dini, termasuk bidang desain grafis dan teknologi informasi (Askar, Suhardiman, & Ikhsan, 2025; Kushiator, Klodzi, & Hamidu, 2023). Program ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran akademik, tetapi juga sebagai sarana pengembangan potensi siswa secara berkelanjutan. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu mengaitkan teori yang diperoleh di sekolah dengan praktik nyata yang relevan dengan perkembangan industri digital.

Namun demikian, keterbatasan fasilitas, sumber daya, serta akses terhadap lingkungan pembelajaran berbasis praktik sering kali menjadi kendala dalam pelaksanaan program pengayaan di tingkat sekolah menengah pertama. Oleh sebab itu, keterlibatan perguruan tinggi sebagai mitra strategis dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi sangat penting. Perguruan tinggi memiliki sumber daya akademik, fasilitas, serta tenaga pendidik yang mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran vokasi bagi siswa SMP. Kolaborasi ini memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan dan keterampilan yang lebih aplikatif serta kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan workshop pengayaan vokasi bagi siswa SMP menjadi salah satu bentuk solusi yang relevan untuk memperkuat kompetensi awal siswa pada bidang teknologi dan desain digital. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu, wawasan, serta pengalaman praktis yang tidak sepenuhnya diperoleh di ruang kelas. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep dasar teknologi informasi dan desain grafis, tetapi juga memiliki gambaran awal mengenai penerapannya dalam lingkungan akademik dan profesional. Pendekatan ini diharapkan mampu mendukung terbentuknya sumber daya manusia muda yang lebih siap menghadapi tantangan era transformasi digital.

Dalam konteks kebutuhan tersebut, SMP Insan Amanah sebagai salah satu institusi pendidikan menengah tingkat pertama di Kota Malang telah mengembangkan program vokasi unggulan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih bidang konsentrasi sesuai minat dan bakat, termasuk di dalamnya bidang desain grafis yang memiliki keterkaitan

erat dengan teknologi informasi. Program vokasi ini disusun secara berjenjang mulai dari kelas tujuh hingga kelas sembilan, dengan kombinasi pembelajaran teori dan praktik. Namun, keterbatasan akses terhadap lingkungan kerja nyata dan fasilitas pembelajaran tingkat lanjut menyebabkan perlunya dukungan eksternal agar proses penguatan kompetensi siswa dapat berjalan lebih optimal dan terarah sesuai perkembangan kebutuhan industri digital (Sarva, Lāma, Oļesika, Daniela, & Rubene, 2023).

Sebagai bentuk kontribusi akademik dan sosial, Universitas Ma Chung melalui Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Sistem Informasi telah memfasilitasi kegiatan workshop pengayaan vokasi bagi siswa SMP Insan Amanah. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk pelatihan terstruktur yang mencakup pembekalan teori dasar fotografi, praktik pemotretan, pengenalan konsep editorial design, serta pelatihan pengolahan visual dan tata letak menggunakan perangkat lunak desain. Melalui pendekatan tersebut, permasalahan keterbatasan pengalaman praktis dan wawasan teknologi yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dapat diatasi secara sistematis. Kegiatan workshop ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai upaya penguatan kesiapan akademik siswa dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dan tuntutan era digital.

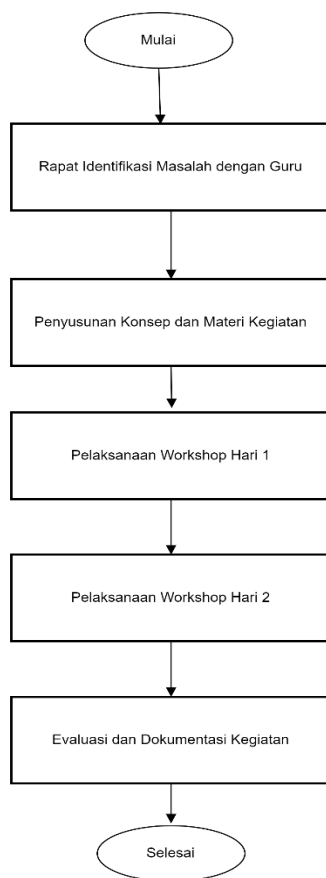
2. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam rentang waktu satu minggu dengan tahapan yang sistematis dan terstruktur. Pada tahap awal, dilakukan kegiatan rapat koordinasi dan identifikasi permasalahan yang melibatkan tim pelaksana dari Universitas Ma Chung bersama para guru SMP Insan Amanah. Proses identifikasi ini difokuskan pada pemetaan kebutuhan pembelajaran siswa, keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah, serta kompetensi yang perlu diperkuat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan desain grafis. Hasil diskusi tersebut menjadi dasar perumusan bentuk kegiatan pengayaan yang dianggap paling sesuai untuk menjawab kebutuhan siswa secara akademik maupun praktis.

Setelah tahapan identifikasi masalah disepakati, pihak SMP Insan Amanah secara formal menyampaikan undangan pelaksanaan kegiatan kepada tim pengabdian dari Universitas Ma Chung. Undangan tersebut menjadi dasar administratif sekaligus legalitas pelaksanaan program workshop. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan jadwal kegiatan, penetapan materi pelatihan, pembagian peran narasumber, serta penyiapan sarana dan prasarana pendukung seperti ruang pelatihan, peralatan fotografi, dan perangkat komputer untuk praktik desain. Seluruh persiapan dilakukan secara kolaboratif agar pelaksanaan

kegiatan dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan workshop yang berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi teori, demonstrasi, serta praktik langsung yang melibatkan seluruh peserta siswa. Selama proses pelaksanaan, dilakukan pendampingan intensif oleh tim pengabdian untuk memastikan setiap siswa dapat memahami materi dan menyelesaikan tugas praktik dengan baik. Evaluasi informal juga dilakukan melalui observasi langsung terhadap keterlibatan siswa, tingkat pemahaman materi, serta hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan.

3. HASIL DAN DISKUSI

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan workshop yang berlangsung sesuai dengan jadwal yang Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop pengayaan vokasi dilaksanakan pada tanggal 10 sampai dengan 11 Juni 2025 dan bertempat di Universitas Ma Chung. Kegiatan ini diikuti oleh tiga belas orang siswa SMP Insan Amanah beserta guru pendamping. Seluruh rangkaian kegiatan disusun untuk memberikan penguatan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis dengan fokus pada keterampilan fotografi dasar

dan penyusunan editorial layout. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur melalui kombinasi penyampaian materi teori dan praktik langsung yang melibatkan seluruh peserta secara aktif. Kehadiran siswa dan guru pendamping sejak awal hingga akhir kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dan mencerminkan kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Pada hari pertama, materi yang disampaikan difokuskan pada pengenalan konsep dasar fotografi. Materi tersebut meliputi pemahaman mengenai angle, shot, triangle exposure, serta teknik three point lighting. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dengan pendekatan sederhana agar dapat dipahami oleh peserta yang sebagian besar belum memiliki pengalaman formal dalam bidang fotografi. Konsep angle diperkenalkan sebagai cara menentukan sudut pengambilan gambar yang berpengaruh terhadap kesan visual foto. Konsep shot diperkenalkan sebagai teknik penentuan jarak pengambilan gambar yang mempengaruhi fokus dan komposisi objek. Sementara itu, triangle exposure dijelaskan sebagai hubungan antara aperture, shutter speed, dan ISO dalam menentukan kualitas pencahayaan foto. Teknik three point lighting disampaikan sebagai metode pencahayaan standar untuk menghasilkan foto dengan distribusi cahaya yang seimbang.



Gambar 2. Workshop di Studio.

Setelah penyampaian materi teori, seluruh peserta diarahkan untuk mengikuti sesi praktik fotografi secara langsung. Pada sesi ini, siswa diminta untuk memotret teman mereka secara bergantian dengan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Praktik dilakukan dengan menggunakan skenario pemotretan foto profil yang telah ditentukan sebelumnya. Setiap siswa diminta menghasilkan foto dengan angle eye level dan jenis shot medium close up, sesuai dengan standar foto editorial. Selain itu, teknik pencahayaan yang digunakan dalam praktik adalah three point lighting, sehingga siswa dapat secara langsung mengamati perbedaan hasil foto dengan pengaturan cahaya yang tepat. Seluruh kegiatan praktik dilakukan di bawah

pendampingan tim pengabdian dan guru pendamping untuk memastikan setiap siswa dapat memahami instruksi dan menyelesaikan tugas dengan baik.



Gambar 3. Aktifitas Praktek Fotografi.

Hasil dari sesi praktik fotografi pada hari pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menerapkan konsep yang telah disampaikan secara memadai. Meskipun pada tahap awal beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengatur posisi kamera dan pencahayaan, proses pendampingan yang dilakukan secara intensif memungkinkan terjadinya peningkatan pemahaman secara bertahap. Melalui pengulangan praktik dan bimbingan langsung, siswa mulai mampu mengidentifikasi kesalahan teknis seperti pencahayaan yang tidak merata, komposisi objek yang kurang seimbang, serta kesesuaian jarak pengambilan gambar dengan konsep medium close up. Proses ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep fotografi yang bersifat teknis dan aplikatif.

Interaksi antar siswa selama sesi praktik juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Setiap siswa tidak hanya berperan sebagai fotografer, tetapi juga sebagai objek foto bagi teman lainnya. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang mendorong siswa untuk saling memberikan umpan balik sederhana terhadap hasil foto yang diperoleh. Guru pendamping dan tim pengabdian turut memberikan evaluasi langsung terhadap hasil karya siswa, terutama terkait ketepatan penggunaan angle, jenis shot, dan distribusi cahaya. Dengan demikian, siswa memperoleh pemahaman yang lebih konkret mengenai standar kualitas foto yang diperlukan untuk keperluan editorial.

Dokumentasi hasil foto yang dihasilkan pada hari pertama kemudian dikumpulkan dan disimpan sebagai bahan utama untuk kegiatan pada hari kedua, yaitu pelatihan editorial layout. Pemanfaatan hasil karya siswa sendiri sebagai bahan pembelajaran lanjutan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dapat melihat keterkaitan langsung

antara proses pengambilan gambar dan proses penyusunan layout. Hal ini juga membantu siswa memahami bahwa setiap tahap produksi visual saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada pemahaman alur kerja produksi desain secara menyeluruh.

Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan, fokus pembelajaran dialihkan pada materi editorial layout yang merupakan kelanjutan langsung dari kegiatan fotografi sebelumnya. Sesi ini diawali dengan pengenalan konsep dasar penyusunan layout serta peran visual dalam menyampaikan informasi secara sistematis dan menarik. Siswa diperkenalkan pada fungsi editorial design dalam media cetak dan digital, khususnya dalam konteks buletin dan majalah sekolah. Penyampaian materi dilakukan dengan pendekatan sederhana dan bertahap, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara elemen visual, teks, dan struktur halaman sebagai satu kesatuan yang saling mendukung dalam komunikasi visual.

Setelah penyampaian konsep dasar, siswa diarahkan untuk melakukan praktik penyusunan layout menggunakan aplikasi Canva sebagai perangkat lunak desain yang mudah diakses dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta. Dalam sesi praktik ini, siswa menggunakan foto hasil pemotretan hari pertama sebagai bahan utama. Materi praktik meliputi proses menghilangkan background foto, mengubah foto menjadi hitam putih, menambahkan teks, serta memilih jenis huruf yang sesuai dengan tema dan tujuan komunikasi. Setiap langkah dilakukan secara bertahap dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian dan guru pendamping. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami setiap tahapan proses desain tanpa merasa terbebani oleh kompleksitas teknis perangkat lunak.

Hasil karya layout yang dihasilkan siswa pada akhir sesi hari kedua menunjukkan bahwa tujuan kegiatan dalam meningkatkan pemahaman dasar desain grafis telah tercapai secara umum. Setiap siswa mampu menyusun satu halaman desain editorial sederhana yang memuat foto, judul, teks pendukung, serta elemen visual lainnya dengan struktur yang cukup rapi. Meskipun kualitas teknis setiap karya masih bervariasi, secara keseluruhan siswa telah menunjukkan penguasaan awal terhadap konsep editorial design dan keterampilan dasar pengolahan visual. Capaian ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang diterapkan dalam kegiatan workshop memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa.



Gambar 4. Aktifitas di Lab.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan sikap belajar siswa. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, baik pada sesi fotografi maupun pada sesi editorial layout. Kehadiran penuh ketiga belas siswa beserta guru pendamping selama dua hari pelaksanaan mencerminkan komitmen dan minat yang kuat terhadap kegiatan yang diselenggarakan. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap sesi juga menunjukkan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan awal kegiatan, yaitu memberikan wawasan baru dan pengalaman praktis bagi siswa SMP yang telah memiliki penjurusan atau konsentrasi khusus di bidang teknologi dan desain.

Pelaksanaan workshop ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai hubungan antara pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan keterampilan di dunia nyata. Melalui rangkaian kegiatan yang disusun secara sistematis, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai fotografi dan desain grafis, tetapi juga memahami bagaimana keterampilan tersebut diterapkan dalam proses kerja yang terstruktur. Siswa diperkenalkan pada tahapan perencanaan, produksi, hingga penyelesaian karya visual yang memiliki fungsi komunikasi. Pemahaman ini membantu siswa menyadari bahwa proses belajar tidak berhenti pada penguasaan teori semata, tetapi juga menuntut kemampuan menerapkan konsep secara praktis dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja yang dihasilkan.

Interaksi antara siswa, guru pendamping, dan tim pengabdian selama kegiatan berlangsung menunjukkan terbentuknya lingkungan belajar yang kondusif dan kolaboratif. Guru pendamping berperan sebagai fasilitator yang membantu menjaga kedisiplinan dan fokus siswa selama kegiatan, sementara tim pengabdian memberikan bimbingan teknis dan

akademik secara langsung. Kolaborasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh (Wicaksono & Mustapa, 2021). Siswa tidak hanya belajar menerima instruksi, tetapi juga dilatih untuk bertanya, berdiskusi, serta memperbaiki hasil kerja berdasarkan masukan yang diberikan (Sad, Wisnu, & Wicaksono, 2022). Proses ini berkontribusi terhadap pembentukan sikap belajar yang lebih mandiri dan terbuka terhadap evaluasi (Nurul Iskandar, Mustaji, Miftakhul Jannah, & Soetam Rizky Wicaksono, 2021).

Dari sisi capaian kegiatan, keterlibatan aktif seluruh peserta menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis workshop sangat sesuai diterapkan bagi siswa SMP yang telah memiliki penjurusan atau konsentrasi khusus di bidang teknologi dan desain. Kegiatan ini mampu menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan penguatan kompetensi praktis. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelatihan keterampilan, tetapi juga sebagai model pembelajaran alternatif yang dapat direplikasi dalam program pengayaan vokasi di sekolah menengah pertama.

Respon guru pendamping dan siswa terhadap pelaksanaan kegiatan ini dinilai sangat positif. Para guru menyampaikan bahwa kegiatan workshop memberikan manfaat nyata dalam memperkuat program vokasi yang telah berjalan di sekolah, khususnya dalam memberikan pengalaman praktis yang belum sepenuhnya dapat difasilitasi di lingkungan sekolah (Budiarto, 2019; Fahminnansih, Rahmawati, & Wardhanie, 2021). Berdasarkan hasil diskusi informal yang dilakukan setelah kegiatan, pihak sekolah menyatakan komitmen untuk melanjutkan kerja sama serupa pada tahun berikutnya dengan cakupan materi yang lebih luas dan durasi pelaksanaan yang lebih terstruktur. Respon positif juga ditunjukkan oleh para siswa yang menyampaikan ketertarikan tinggi terhadap materi yang diberikan serta keinginan untuk mengikuti kegiatan lanjutan di masa mendatang. Mengingat jumlah peserta yang relatif sedikit, proses pengumpulan umpan balik tidak dilakukan melalui instrumen angket tertulis, melainkan melalui pertanyaan terbuka dan percakapan langsung dengan siswa dan guru pendamping. Pendekatan ini memungkinkan diperolehnya masukan yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, tingkat pemahaman materi, serta saran pengembangan kegiatan di masa depan.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop pengayaan vokasi bagi siswa SMP Insan Amanah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis

praktik memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pengembangan kompetensi siswa di bidang teknologi dan desain grafis. Kegiatan ini membuktikan bahwa ketika siswa diberikan kesempatan untuk belajar langsung melalui pengalaman nyata, proses pemahaman konsep menjadi lebih efektif dan bermakna. Integrasi antara materi fotografi dan editorial layout memungkinkan siswa memahami keterkaitan antar keterampilan dalam satu alur kerja produksi visual yang utuh, sehingga pembelajaran tidak terfragmentasi pada penguasaan keterampilan teknis semata, tetapi berkembang menuju pemahaman proses kerja yang sistematis dan kontekstual.

Selain penguatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan sikap belajar siswa yang lebih aktif, terbuka, dan kolaboratif. Lingkungan belajar yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan tim pengabdian menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara penuh, mengemukakan pendapat, serta menerima masukan terhadap hasil kerja yang dihasilkan. Pengalaman melihat secara langsung lingkungan perguruan tinggi melalui kegiatan campus tour turut memperluas wawasan siswa mengenai jenjang pendidikan lanjutan dan memberikan orientasi awal terhadap dunia akademik. Dengan demikian, kegiatan ini berperan tidak hanya dalam peningkatan keterampilan jangka pendek, tetapi juga dalam pembentukan kesiapan akademik dan arah pengembangan pendidikan siswa di masa depan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar kegiatan pengabdian serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang serta cakupan materi yang lebih beragam sesuai dengan perkembangan kebutuhan kompetensi digital siswa. Selain itu, perlu dipertimbangkan pengembangan model evaluasi yang lebih sistematis untuk mengukur peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa secara lebih terstruktur, tanpa mengurangi fleksibilitas pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif. Keterlibatan lebih luas antara sekolah dan perguruan tinggi juga direkomendasikan agar kolaborasi ini dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap penguatan kualitas pendidikan vokasi di tingkat sekolah menengah pertama

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S., & Nurfaizah. (2024). Pelatihan Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis di SMP Muhammadiyah Kebasen. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 5(2), 97–104. <https://doi.org/10.35671/jpmm.v5i2.2842>
- Askar, M., Suhardiman, S., & Ikhsan, A. N. (2025). Berkreativ dengan Canva: Pelatihan desain grafis melalui aplikasi Canva untuk mendorong kreativitas siswa MTs Sinoa. *Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(4), 751–759.
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3.23457>

- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan desain grafis dan multimedia di sekolah menengah kejuruan. *Pendidikan*, 7(2), 82–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah islami berbasis kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Iskandar, N., Mustaji, Jannah, M., & Wicaksono, S. R. (2021). The problem based learning in enhancing students' critical thinking for reading skills in English teaching at vocational school. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(2), 237–249. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i2.93>
- Kushiator, G., Klodzi, I. Y., & Hamidu, I. (2023). Digital literacy: Teachers' challenges integrating graphic design technology in classrooms. *SIBATIK Journal*, 2(11), 3549–3550. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i11.1452>
- Sad, F., Wisnu, W., & Wicaksono, S. R. (2022). Pelatihan guru TK dalam menghadapi proses pembelajaran daring. *Batara Wisnu Journal: Indonesian Journal of Community Services*, 2(1), 128–133. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i1.76>
- Sarva, E., Lāma, G., Olesika, A., Daniela, L., & Rubene, Z. (2023). Development of education field student digital competences: Student and stakeholders' perspective. *Sustainability*, 15(13), Article 9895. <https://doi.org/10.3390/su15139895>
- Wicaksono, S. R., & Mustapa, K. (2021). Implementasi collaborative project based-learning menggunakan podcast di masa pandemi. *Snastep*, 1. Universitas Negeri Malang.