Jurnal Taman Ilmu dan Inovasi Abdimas Bina Sehat
E-ISSN: 3124-6060
https://jabdimas.lppm-ubsppni.com
This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI "KESEHATAN REMAJA" BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI MTS. DARUN NAJAH

Moh. Zainudin[1*], Ahmad Miftahurroziq[2], M. Fadjar Gufianto[3]
[1, 2, 3]Universitas Bina Sehat PPNI, Mojokerto, Indonesia
Corresponding author*: zenika59@gmail.com

KATA KUNCI

Literasi Digital, Teks deskripsi, Kesehatan Remaja

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi, kreativitas, dan literasi digital siswa melalui pembelajaran teks deskripsi bertema "Kesehatan Remaja" berbasis proyek dan teknologi digital di MTs Darun Najah Gading. Kegiatan dilaksanakan menggunakan metode partisipatif yang meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi digital, serta pendampingan evaluatif. Siswa memperoleh pengalaman belajar melalui observasi lingkungan sekolah, pengambilan foto objek, penyusunan teks deskripsi secara bertahap, serta pembuatan poster dan galeri digital menggunakan Canva, Padlet, dan Google Classroom. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi Project-Based Learning dan media digital mampu meningkatkan kualitas tulisan deskriptif siswa, kreativitas dalam mengembangkan ide, kemampuan komunikasi visual, serta keterampilan kolaboratif. Selain itu, pembelajaran berbasis tema kesehatan remaja berhasil meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental. Program ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan literasi abad ke-21.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Rahayu et al., 2025). Perubahan tersebut menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan abad ke-21. Dalam konteks ini, kemampuan literasi tidak lagi terbatas pada keterampilan membaca dan menulis secara konvensional, tetapi telah berkembang menjadi literasi digital yang mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, mengolah, serta menyajikan informasi melalui berbagai perangkat teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab (Fatimah & Hidayati, 2023) . Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, teknologi berfungsi tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik melalui aktivitas literasi yang lebih kontekstual dan multimodal (Darmawan et al., 2025) .

Salah satu materi yang relevan untuk mendukung penguatan kompetensi tersebut adalah teks deskripsi dengan tema "Kesehatan Remaja". Materi ini menuntut siswa untuk melakukan pengamatan secara rinci, memilih kosakata yang tepat, serta menyusun paragraf yang runtut sehingga mampu menggambarkan objek atau fenomena secara jelas kepada

pembaca. Keterampilan menulis teks deskripsi memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan secara sistematis dan komunikatif (Atikah et al., 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kualitas tulisan deskriptif siswa, terutama dalam aspek kelengkapan detail, ketepatan informasi, dan kemampuan menyajikan gagasan secara lebih menarik, termasuk dalam tema yang berkaitan dengan kesehatan remaja (Nursyahida et al., 2026).

MTs Darun Najah Gading sebagai mitra dalam program pengabdian ini merupakan lembaga pendidikan yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi masih didominasi metode konvensional melalui ceramah guru dan latihan menulis di buku tulis. Selain itu, tema kesehatan remaja belum dimanfaatkan secara optimal sebagai materi pembelajaran menulis. Kondisi tersebut berpotensi membatasi pengembangan kreativitas siswa, terutama dalam menghasilkan ide, memperkaya isi tulisan, dan menyajikan teks yang lebih variatif. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa siswa sering menghadapi kesulitan dalam mengorganisasikan gagasan, mengembangkan kalimat menjadi paragraf deskriptif yang utuh, serta menjaga koherensi antarkalimat dan antarparagraf (Damanik et al., 2025). Keterbatasan integrasi teknologi dalam pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman menulis yang sesuai dengan tuntutan literasi digital masa kini (Sulyati & Kuswara, 2025). Selain itu, guru masih memerlukan pendampingan dalam memilih dan menerapkan platform digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang MTs (Damayanti et al., 2025; Sadikin et al., 2024).

Berbagai platform pembelajaran digital sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi. Canva, misalnya, dapat digunakan untuk menghasilkan poster deskriptif yang menarik, Google Classroom berfungsi sebagai media pengumpulan tugas dan pemberian umpan balik, sedangkan Padlet dapat dimanfaatkan sebagai ruang kolaborasi dan berbagi ide antar siswa (Fitriyah, 2025; Nursyahida et al., 2026; Tular et al., 2026). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Padlet mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan menulis melalui kolaborasi dan umpan balik sejawat (Kamalitdinovna, 2026; Rizal et al., 2025). Selain itu, Canva terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan ide sekaligus menyajikannya dalam bentuk visual yang kreatif. Pemanfaatan teknologi tersebut tidak selalu memerlukan fasilitas yang mahal, tetapi dapat diterapkan melalui perencanaan pembelajaran yang sederhana, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Aljamaliah et al., 2025; Zebua et al., 2025). Bahkan, penggunaan kamera pada gawai dapat dimanfaatkan sebagai media observasi visual yang membantu siswa menghasilkan deskripsi yang lebih rinci, konkret, dan faktual (Alawia, 2024; Pamungkas & Susilo, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian ini dirancang untuk mendampingi siswa MTs Darun Najah Gading dalam menerapkan pembelajaran teks deskripsi bertema "Kesehatan Remaja" berbasis teknologi digital secara sistematis dan aplikatif. Kegiatan yang dilakukan meliputi sosialisasi, pelatihan, implementasi media digital, serta pendampingan evaluatif. Program ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus memperkuat literasi digital peserta didik melalui inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi (Hamdani et al., 2026;

Runimeirati et al., 2026; Sugiarti & Sari, 2026). Selain itu, penguatan literasi digital juga diharapkan mampu mendorong kreativitas siswa dalam menghasilkan karya tulis yang tidak hanya memenuhi aspek struktur dan kebahasaan, tetapi juga lebih ekspresif, komunikatif, dan inovatif (Alias et al., 2026; Darmawan et al., 2025; Febry et al., 2025). Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi dan menghasilkan portofolio karya digital yang bermanfaat bagi siswa maupun sekolah.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan siswa MTs. Darun Najah Desa Gading Kecamatan Jatirejo Kabupaten Mojokerto, sebagai mitra aktif. Tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Sosialisasi

Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru Bahasa Indonesia. Selanjutnya sosialisasi kepada siswa mengenai tujuan, agenda, serta output kegiatan. Pada tahap ini dilakukan pemetaan awal kebutuhan dan kesiapan perangkat sekolah.

2. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dengan materi:

a. konsep teks deskripsi “Kesehatan Remaja” dan penguatan kreativitas menulis,
b. strategi pembelajaran berbasis proyek,
c. pengenalan media digital sederhana (Canva, Padlet/Google Classroom),
d. pembuatan produk teks deskripsi “Kesehatan Remaja” berbasis visual.

3. Penerapan Teknologi

Penerapan dilakukan melalui praktik pembelajaran langsung di kelas, meliputi:

a. observasi objek (lingkungan sekolah, taman, perpustakaan, masjid, kelas),
b. pengambilan foto objek,
c. penyusunan teks deskripsi “Kesehatan Remaja” secara bertahap,
d. pembuatan poster/galeri digital hasil tulisan.

Ttahapan-tahapan tersebut dapat digambarkan melalui diagram alir berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan hasil dan pembahasan pengabdian masyarakat di MTs. Darun Najah.

Konsep Teks Deskripsi "Kesehatan Remaja" dan Penguatan Kreativitas Menulis

Teks deskripsi merupakan salah satu jenis teks yang bertujuan menggambarkan suatu objek, tempat, suasana, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut secara jelas (Ningtyas & Rahmawati, 2023; Rosyidah et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, teks deskripsi memiliki peran penting dalam melatih kemampuan observasi, imajinasi, serta keterampilan menuangkan ide secara sistematis dan komunikatif. Tema "Kesehatan Remaja" dipilih karena sangat relevan dengan kehidupan peserta didik saat ini, terutama di tengah meningkatnya berbagai permasalahan kesehatan remaja seperti pola hidup tidak sehat, kurang aktivitas fisik, kesehatan mental, penggunaan media sosial berlebihan, hingga rendahnya kesadaran menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Dengan mengangkat tema kesehatan remaja, siswa tidak hanya belajar

menulis, tetapi juga memperoleh edukasi kesehatan yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam teks deskripsi bertema kesehatan remaja, siswa diarahkan untuk mendeskripsikan berbagai fenomena kesehatan yang dialami atau diamati di lingkungan sekitar. Misalnya, siswa dapat mendeskripsikan kebiasaan hidup sehat di sekolah, pentingnya olahraga rutin, kondisi kantin sehat, kegiatan posyandu remaja, ataupun suasana lingkungan yang mendukung kesehatan mental. Penulisan teks deskripsi harus memperhatikan struktur teks yang terdiri atas identifikasi objek dan deskripsi bagian. Selain itu, penggunaan kosakata yang konkret, kalimat yang rinci, serta penggambaran suasana secara detail menjadi unsur penting agar tulisan lebih hidup dan menarik (Lushinta, 2025; Ningtyas & Rahmawati, 2023). Melalui latihan ini, siswa belajar menyusun ide secara runtut sekaligus meningkatkan sensitivitas terhadap isu kesehatan di lingkungan mereka. Berikut adalah foto kegiatan siswa.



Gambar 2. Kegiatan siswa dalam menyusun teks

Penguatan kreativitas menulis menjadi aspek utama dalam pembelajaran ini. Kreativitas menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyusun kalimat yang baik, tetapi juga kemampuan mengembangkan ide secara orisinal, menarik, dan komunikatif. Guru perlu memberikan ruang eksplorasi kepada siswa agar mereka mampu mengembangkan sudut pandang yang unik terhadap tema kesehatan remaja (Lutzow, 2025; Rahman & Cindi, 2025). Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui observasi langsung, diskusi kelompok, brainstorming ide, serta penggunaan media visual sebagai pemantik kreativitas. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menyalin informasi, tetapi mampu menghasilkan karya tulis yang mencerminkan pengalaman, pengamatan, dan pemikiran mereka sendiri.

Pada era digital saat ini, kreativitas menulis menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki generasi muda. Kemampuan menulis kreatif dapat membantu siswa menyampaikan gagasan secara efektif dalam berbagai media digital. Oleh karena itu, pembelajaran teks deskripsi tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi bahasa, tetapi juga pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, dan literasi digital. Dengan pembelajaran yang kontekstual dan menarik, siswa diharapkan mampu memahami pentingnya kesehatan remaja sekaligus meningkatkan kemampuan menulis deskriptif secara kreatif dan bermakna.

Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek

Strategi pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan suatu proyek nyata secara kolaboratif (Poerdianto et al., 2023; Rahman & Cindi, 2025). Model pembelajaran ini berorientasi pada proses investigasi, pemecahan masalah, kreativitas, serta produksi karya sebagai hasil akhir pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran teks deskripsi bertema kesehatan remaja, strategi berbasis proyek sangat relevan karena memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan menghasilkan produk yang bermakna. Pendekatan ini juga sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi, kreativitas, dan pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan pemberian masalah atau tema utama yang relevan dengan kehidupan siswa, yaitu kesehatan remaja (Dalimunthe, 2023; Wijaya, 2023). Guru dapat mengawali pembelajaran dengan diskusi mengenai berbagai fenomena kesehatan yang terjadi di kalangan remaja saat ini, seperti pentingnya pola hidup sehat, kesehatan mental, penggunaan gadget, maupun bahaya makanan cepat saji. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menentukan proyek yang akan dibuat. Dalam kegiatan ini, siswa berperan aktif mencari informasi, melakukan observasi, berdiskusi, dan menyusun teks deskripsi berdasarkan hasil temuan mereka. Proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada aktivitas dan kreativitas siswa (Nisa et al., 2026; Yuliardi et al., 2024).

Salah satu keunggulan pembelajaran berbasis proyek adalah kemampuannya mengintegrasikan berbagai keterampilan sekaligus. Dalam proyek pembuatan teks deskripsi kesehatan remaja, siswa tidak hanya belajar menulis, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis, dan memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, proyek yang dilakukan secara kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial dan rasa tanggung jawab siswa. Mereka belajar membagi tugas, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan masalah bersama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Strategi pembelajaran berbasis proyek juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk menghasilkan karya nyata yang dapat dipublikasikan atau dipresentasikan, mereka akan merasa lebih termotivasi dan percaya diri. Produk yang dihasilkan, seperti poster digital, infografis kesehatan, atau teks deskripsi berbasis visual, dapat menjadi media edukasi yang bermanfaat bagi lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, penerapan Project-Based Learning tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik siswa, tetapi juga membentuk karakter kreatif, mandiri, dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di era modern.

Pengenalan Media Digital Sederhana (Canva, Padlet, dan Google Classroom)

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan media digital sederhana seperti Canva, Padlet, dan Google Classroom dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik bagi siswa (Ismail et al., 2025; Nurhikmah et al., 2024). Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas, komunikasi, dan literasi digital siswa. Dalam pembelajaran teks deskripsi bertema kesehatan remaja, penggunaan media digital dapat membantu siswa menyajikan ide dan informasi secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan menarik perhatian pembaca.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang sangat populer dan mudah digunakan oleh siswa. Melalui Canva, siswa dapat membuat poster, infografis, presentasi, maupun media visual lainnya dengan berbagai template menarik. Dalam pembelajaran ini, Canva dapat digunakan untuk mendesain teks deskripsi kesehatan remaja menjadi produk visual yang kreatif dan edukatif. Misalnya, siswa dapat membuat poster tentang pola hidup sehat, kesehatan mental remaja, atau pentingnya olahraga rutin dengan mengombinasikan teks, gambar, warna, dan ikon menarik. Penggunaan Canva membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir visual sekaligus meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan pesan.

Padlet merupakan platform digital berbasis kolaborasi yang memungkinkan siswa berbagi ide, tulisan, gambar, maupun video secara daring. Dalam pembelajaran teks deskripsi, Padlet dapat dimanfaatkan sebagai papan diskusi digital tempat siswa mengunggah hasil tulisan, memberikan komentar, dan bertukar pendapat dengan teman-temannya. Penggunaan Padlet mendorong interaksi aktif dan kolaborasi antar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Selain itu, siswa juga dapat belajar memberikan umpan balik secara positif dan membangun terhadap karya teman.

Google Classroom berfungsi sebagai platform manajemen pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengelola kelas digital. Melalui Google Classroom, guru dapat membagikan materi, memberikan tugas, mengumpulkan hasil pekerjaan siswa, serta memberikan penilaian dan umpan balik secara online (Dito & Pujiastuti, 2021). Dalam pembelajaran teks deskripsi berbasis proyek, Google Classroom membantu proses pembelajaran menjadi lebih terorganisir dan fleksibel. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Pemanfaatan media digital sederhana dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar, media digital juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan integrasi teknologi yang tepat, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi digital saat ini.

Pembuatan Produk Teks Deskripsi "Kesehatan Remaja" Berbasis Visual

Pembuatan produk teks deskripsi berbasis visual merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan kemampuan literasi dan teknologi digital (Ismail et al., 2025; Rahmawati et al., 2025). Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menulis teks deskripsi, tetapi juga mengembangkan tulisan tersebut menjadi produk visual yang menarik dan komunikatif. Tema "Kesehatan Remaja" dipilih karena memiliki relevansi tinggi dengan kehidupan peserta didik serta dapat menjadi sarana edukasi kesehatan yang efektif. Produk berbasis visual memungkinkan pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan memiliki daya tarik yang lebih besar dibandingkan teks biasa.

Tahap awal pembuatan produk dimulai dengan menentukan topik kesehatan remaja yang akan diangkat. Siswa dapat memilih berbagai tema seperti pola hidup sehat, kesehatan mental, pentingnya olahraga, bahaya merokok, penggunaan media sosial sehat, atau gizi

seimbang. Setelah menentukan tema, siswa melakukan observasi dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber terpercaya. Informasi tersebut kemudian dikembangkan menjadi teks deskripsi yang runtut, jelas, dan detail. Pada tahap ini, siswa belajar mengorganisasi ide serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah penulisan.

Setelah teks selesai disusun, siswa mulai mengembangkan produk visual menggunakan aplikasi seperti Canva. Dalam proses desain, siswa belajar memilih kombinasi warna, gambar, ikon, dan tata letak yang sesuai dengan isi teks. Integrasi antara teks dan visual bertujuan agar pesan kesehatan yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Produk yang dihasilkan dapat berupa poster digital, infografis, booklet kesehatan, maupun slide presentasi interaktif. Proses ini melatih kreativitas siswa dalam menggabungkan kemampuan literasi dan desain visual secara bersamaan.

Pembuatan produk berbasis visual juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Poerdianto et al., 2023; Rahmawati et al., 2025; Susanti et al., 2025). Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pencipta karya yang memiliki nilai edukatif. Selain meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap hasil karya yang dibuat. Produk yang dihasilkan bahkan dapat dipublikasikan melalui media sosial sekolah, pameran kelas, atau platform pembelajaran digital sehingga memiliki dampak yang lebih luas bagi lingkungan sekitar.

Dalam konteks pendidikan modern, kemampuan menghasilkan produk visual berbasis informasi menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki siswa. Oleh karena itu, pembelajaran teks deskripsi berbasis visual tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membentuk generasi yang kreatif, komunikatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital (Ping et al., 2022).

Observasi Objek (Lingkungan Sekolah, Taman, Perpustakaan, Masjid, Kelas)

Observasi objek merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pembelajaran teks deskripsi berbasis proyek. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan siswa dalam mengamati lingkungan sekitar secara detail dan sistematis. Melalui observasi langsung, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata dalam mengenali objek yang berkaitan dengan tema "Kesehatan Remaja" (Mursid et al., 2021). Lingkungan sekolah dipilih sebagai sumber belajar kontekstual karena dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari dan memiliki banyak objek yang dapat dijadikan bahan deskripsi, seperti taman sekolah, perpustakaan, ruang kelas, kantin sehat, maupun tempat ibadah sekolah.

Dalam pelaksanaan observasi, siswa diarahkan untuk memperhatikan kondisi fisik, suasana, kebersihan, kenyamanan, dan aktivitas yang terjadi pada objek yang diamati (Yudhanto & Indihadi, 2026). Misalnya, saat mengamati taman sekolah, siswa dapat mendeskripsikan udara yang sejuk, pepohonan hijau, tempat duduk yang bersih, serta suasana nyaman yang mendukung kesehatan mental remaja. Pada observasi perpustakaan, siswa dapat mengamati ketenangan ruangan, susunan buku yang rapi, pencahayaan yang baik, serta fungsi perpustakaan sebagai tempat belajar yang mendukung kesehatan intelektual siswa. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan sensitivitas terhadap lingkungan sehat di sekitar mereka.

Selain meningkatkan keterampilan menulis deskriptif, observasi objek juga menjadi sarana pembelajaran karakter dan literasi lingkungan. Siswa belajar menghargai fasilitas sekolah serta memahami pentingnya menjaga lingkungan yang sehat dan nyaman bagi remaja. Melalui kegiatan observasi, siswa tidak hanya memperoleh data untuk menulis teks deskripsi, tetapi juga membangun kesadaran mengenai pentingnya kesehatan fisik, mental, dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, observasi menjadi fondasi penting dalam menghasilkan tulisan deskriptif yang kaya informasi, detail, dan kontekstual.

Pengambilan Foto Objek

Pengambilan foto objek merupakan bagian penting dalam pembelajaran berbasis visual karena berfungsi sebagai media dokumentasi sekaligus pendukung teks deskripsi yang dibuat siswa. Dalam kegiatan ini, siswa diajak memanfaatkan teknologi digital sederhana, seperti kamera smartphone, untuk mendokumentasikan objek yang telah diamati. Penggunaan foto dalam pembelajaran membantu siswa menghubungkan antara kemampuan literasi dan literasi digital sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini (Nafahah & Ratnasari, 2025). Selain itu, foto juga dapat memperkuat isi teks deskripsi karena memberikan gambaran visual yang nyata kepada pembaca.

Proses pengambilan foto dilakukan dengan memperhatikan aspek estetika dan informasi visual (Ferrari et al., 2025). Siswa diarahkan memilih sudut pengambilan gambar yang jelas, pencahayaan yang baik, serta objek yang sesuai dengan tema kesehatan remaja. Misalnya, siswa dapat mengambil gambar taman sekolah yang bersih dan hijau sebagai simbol lingkungan sehat, foto perpustakaan yang nyaman untuk belajar, atau ruang kelas yang tertata rapi dan mendukung kesehatan belajar siswa. Kegiatan ini melatih kreativitas siswa dalam memilih objek visual yang mampu memperkuat pesan edukatif dari teks yang akan dibuat.

Selain sebagai media pendukung pembelajaran, pengambilan foto objek juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21, terutama kreativitas dan literasi digital. Siswa belajar menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab untuk menghasilkan karya edukatif. Foto-foto yang dihasilkan kemudian dapat diolah menjadi poster digital, galeri foto edukasi, atau media presentasi visual. Dengan demikian, kegiatan pengambilan foto tidak hanya menjadi aktivitas dokumentasi, tetapi juga bagian dari proses kreatif yang mendukung pengembangan kemampuan komunikasi visual siswa dalam menyampaikan pesan tentang kesehatan remaja.

Penyusunan Teks Deskripsi "Kesehatan Remaja" secara Bertahap

Penyusunan teks deskripsi dilakukan secara bertahap agar siswa mampu menghasilkan tulisan yang runtut, jelas, dan komunikatif. Tahapan ini dimulai dengan pengumpulan ide berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi objek yang telah dilakukan sebelumnya. Guru membimbing siswa untuk menentukan topik utama, menyusun kerangka tulisan, serta mengidentifikasi bagian-bagian penting yang akan dideskripsikan. Dalam tema kesehatan remaja, siswa dapat memilih berbagai topik seperti lingkungan sekolah sehat, pentingnya kebersihan kelas, suasana taman yang mendukung kesehatan mental, atau aktivitas remaja yang mencerminkan pola hidup sehat.

Pada tahap pengembangan teks, siswa diarahkan untuk menggunakan bahasa deskriptif yang konkret dan detail. Mereka belajar menggambarkan suasana, warna, bentuk, aktivitas,

dan kondisi objek secara jelas sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut dengan baik. Guru juga memberikan bimbingan mengenai penggunaan kosakata yang tepat, struktur kalimat yang efektif, serta kaidah kebahasaan dalam teks deskripsi. Penyusunan dilakukan secara bertahap mulai dari draft awal, revisi isi, perbaikan bahasa, hingga penyempurnaan hasil akhir. Proses bertahap ini membantu siswa memahami bahwa menulis merupakan proses kreatif yang memerlukan pengembangan dan evaluasi secara terus-menerus.

Selain meningkatkan kemampuan literasi, penyusunan teks deskripsi secara bertahap juga melatih kemampuan berpikir sistematis dan reflektif siswa. Mereka belajar menuangkan hasil pengamatan ke dalam tulisan yang terstruktur dan bermakna. Proses revisi dan penyempurnaan tulisan membantu siswa meningkatkan kualitas karya sekaligus membangun rasa percaya diri terhadap kemampuan menulis mereka. Dengan pendekatan yang terarah dan bertahap, siswa dapat menghasilkan teks deskripsi yang tidak hanya baik secara struktur bahasa, tetapi juga memiliki nilai edukatif terkait pentingnya kesehatan remaja. Berikut ini disajikan beberapa contoh karya siswa.

Contoh 1 — Lingkungan Sekolah Sehat

Sekolahku memiliki lingkungan yang bersih, hijau, dan nyaman untuk belajar. Di halaman sekolah terdapat banyak pohon rindang yang membuat udara terasa sejuk pada pagi hari. Taman sekolah dipenuhi bunga berwarna-warni yang tertata rapi sehingga menambah keindahan lingkungan. Tempat sampah tersedia di berbagai sudut sekolah sehingga siswa terbiasa menjaga kebersihan bersama.

Lingkungan sekolah yang sehat sangat penting bagi kesehatan remaja. Ruang kelas yang bersih membuat siswa merasa nyaman saat belajar. Selain itu, sekolah juga menyediakan tempat cuci tangan dan fasilitas sanitasi yang memadai untuk menjaga kesehatan siswa. Suasana sekolah yang nyaman membantu siswa lebih fokus belajar dan terhindar dari berbagai penyakit.

Contoh 2 — Pentingnya Olahraga bagi Remaja

Olahraga merupakan kegiatan yang sangat penting bagi kesehatan remaja. Setiap pagi, siswa di sekolahku rutin melakukan senam bersama di lapangan sekolah. Lapangan yang luas dan bersih membuat kegiatan olahraga terasa menyenangkan. Banyak siswa terlihat bersemangat mengikuti gerakan senam sambil tertawa bersama teman-temannya.

Dengan berolahraga secara rutin, tubuh menjadi lebih sehat dan bugar. Selain menjaga kesehatan fisik, olahraga juga membantu mengurangi stres dan meningkatkan semangat belajar. Remaja yang rajin berolahraga biasanya lebih aktif, percaya diri, dan memiliki daya tahan tubuh yang lebih baik. Oleh karena itu, olahraga perlu menjadi kebiasaan positif dalam kehidupan remaja.

Contoh 3 — Kantin Sehat Sekolah

Kantin sehat di sekolahku terlihat bersih dan tertata rapi. Meja dan kursi disusun dengan baik sehingga siswa merasa nyaman saat makan. Makanan yang dijual juga beragam, mulai dari nasi, sayur, buah-buahan, hingga minuman sehat. Penjual kantin selalu menggunakan sarung tangan dan menjaga kebersihan makanan yang dijual.

Kantin sehat memiliki peran penting dalam menjaga kesehatan remaja. Makanan bergizi membantu siswa memiliki energi yang cukup untuk belajar dan beraktivitas. Selain itu, kebersihan makanan juga mencegah berbagai penyakit seperti sakit perut dan keracunan makanan. Dengan adanya kantin sehat, siswa dapat belajar membiasakan pola makan sehat sejak dini.

Contoh 4 — Remaja dan Kesehatan Mental

Kesehatan mental sangat penting bagi kehidupan remaja. Banyak remaja sering mengalami stres karena tugas sekolah, pergaulan, atau penggunaan media sosial yang berlebihan. Di sekolahku terdapat ruang konseling yang nyaman dan tenang untuk membantu siswa yang memiliki masalah. Ruangan tersebut dilengkapi kursi yang empuk dan suasana yang menenangkan sehingga siswa merasa aman untuk bercerita.

Menjaga kesehatan mental dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti berbicara dengan orang terpercaya, beristirahat cukup, dan melakukan kegiatan positif. Remaja yang memiliki kesehatan mental baik biasanya lebih mudah berkonsentrasi dan memiliki hubungan sosial yang baik. Oleh karena itu, setiap remaja perlu belajar menjaga kesehatan fisik dan mental secara seimbang.

Contoh 5 — Taman Sekolah sebagai Tempat Relaksasi Remaja

Taman sekolahku menjadi tempat favorit siswa untuk beristirahat saat jam istirahat tiba. Taman tersebut dipenuhi rumput hijau, bunga yang indah, dan pohon besar yang membuat suasana terasa sejuk. Di beberapa sudut taman terdapat bangku kayu yang digunakan siswa untuk membaca buku atau bercakap-cakap bersama teman. Burung-burung kecil sering terlihat beterbangan sehingga taman terasa semakin hidup dan menyenangkan.

Taman sekolah tidak hanya berfungsi sebagai penghias lingkungan, tetapi juga membantu menjaga kesehatan remaja. Suasana yang asri dapat mengurangi rasa lelah dan stres setelah belajar di kelas. Udara segar dan lingkungan hijau membuat pikiran menjadi lebih tenang dan nyaman. Oleh karena itu, keberadaan taman sekolah sangat penting untuk mendukung kesehatan fisik dan mental siswa.

Pembuatan Poster/Galeri Digital Hasil Tulisan

Pembuatan poster atau galeri digital merupakan tahap akhir dalam pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan mengintegrasikan kemampuan menulis dengan kreativitas visual. Setelah siswa menyusun teks deskripsi, hasil tulisan tersebut dikembangkan menjadi media visual digital yang menarik dan komunikatif. Poster digital dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara singkat, jelas, dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media visual dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sekaligus memperluas jangkauan pesan edukatif mengenai kesehatan remaja.

Dalam proses pembuatan poster atau galeri digital, siswa memanfaatkan aplikasi desain sederhana seperti Canva untuk mengombinasikan teks, gambar, warna, dan elemen grafis lainnya. Guru membimbing siswa dalam memilih desain yang sesuai dengan tema kesehatan remaja agar pesan yang disampaikan lebih efektif dan menarik perhatian pembaca. Misalnya, siswa dapat membuat poster tentang pentingnya menjaga kesehatan mental, pola hidup sehat di sekolah, atau manfaat olahraga bagi remaja. Produk visual yang dibuat tidak hanya berfungsi sebagai tugas pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai media kampanye kesehatan di lingkungan sekolah.

Pembuatan galeri digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil karya mereka kepada teman-teman dan guru. Kegiatan ini melatih kemampuan komunikasi, rasa percaya diri, dan apresiasi terhadap karya orang lain. Selain itu, hasil poster dapat dipublikasikan melalui media sosial sekolah, website sekolah, atau dipamerkan dalam kegiatan literasi sekolah sehingga memberikan dampak edukatif yang lebih luas. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada proses menulis, tetapi berkembang menjadi pengalaman kreatif yang mengintegrasikan literasi, teknologi, dan edukasi kesehatan secara menyeluruh. Berikut adalah contoh pembuatan poster.



Gambar 2. Contoh Poster

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran teks deskripsi bertema “Kesehatan Remaja” berbasis proyek dan media digital mampu meningkatkan kemampuan literasi menulis, kreativitas, serta literasi digital siswa MTs. Darun Najah secara signifikan. Kegiatan observasi lingkungan, pengambilan foto objek, penyusunan teks deskripsi secara bertahap, hingga pembuatan poster dan galeri digital memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Pemanfaatan media digital seperti Canva, Padlet, dan Google Classroom juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, kemampuan komunikasi visual, serta keterampilan kolaboratif siswa dalam menghasilkan karya berbasis teknologi. Selain itu, program ini berhasil membangun kesadaran siswa terhadap pentingnya kesehatan fisik dan mental remaja melalui integrasi edukasi kesehatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan utama kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi Project-Based Learning dan literasi digital tidak hanya efektif meningkatkan kualitas tulisan siswa, tetapi juga mampu menciptakan budaya pembelajaran kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Alawia, A. (2024). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar. Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 147–158. https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959

Alias, Kausar, Muh. A., Keke, A., Lestariwati, Said, T., & Karoluslina. (2026). Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Iklan. Jurnal Pengabdian Meambo, 5(1), 79–85. https://doi.org/10.56742/jpm.v5i1.207

Aljamaliah, S. N. M., Sastromiharjo, A., & Darmadi, D. (2025). Strategi Inovatif Guru dalam Mengintegrasikan Media Pembelajaran untuk Kreativitas Siswa. Caraka Jurnal Ilmu Kebahasaan Kesastraan Dan Pembelajarannya, 11(2), 454–465. https://doi.org/10.30738/caraka.v11i2.18797

Atikah, A., Ningrum, S. K., & Handayani, D. F. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS X DI SMAN 5 PADANG. Dialektologi, 10(1), 1–10. https://doi.org/10.52237/jd.v10i1.337

Dalimunthe, D. S. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat Nilai-nilai Spiritual, Etika, dan Pemahaman Keislaman dalam Konteks Modern. Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 75–96. https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i1.426

Damanik, K. A., Siahaan, M. D. L., Sihombing, C., & Sianturi, E. (2025). Analisis Kesulitan Menulis Karangan Deskripsi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial, 4(4), 621–632. https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i4.1161

Damayanti, W., Cahyani, I., Halimah, H., Yulianeta, Y., Hamidah, S., & Damaianti, V. S. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital Berbasis Noveltoon bagi Guru Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sastra. E-Dimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 16(3), 586–594. https://doi.org/10.26877/e-dimas.v16i3.20952

Darmawan, A., Koriah, S., Anshori, M. H., & Mas'ud, Z. M. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Upaya Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 16(3), 362–362. https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16(3).362-372

Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jurnal Sains Dan Edukasi Sains, 4(2), 59–65. https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65

Fatimah, I., & Hidayati, D. (2023). Program Literasi Digital sebagai Upaya Mengembangkan Budaya Literasi di SMP. Jurnal Basicedu, 7(6), 3535–3547. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5838

Febry, D., Jamilah, F., Palupi, M. T., Wulandari, A., & Wahyuni, P. (2025). PENGARUH APLIKASI WATTPAD SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA SMK. Triangulasi Jurnal Pendidikan Kebahasaan Kesastraan Dan Pembelajaran, 5(2), 138–145. https://doi.org/10.55215/triangulasi.v5i2.37

Ferrari, R., Purbasari, S., & Ulum, M. A. B. (2025). Perancangan Praproduksi E-Book Persiapan Sertifikasi Uji Kompetensi Fotografi Level 3 oleh Angin Photoschool

untuk Usia 18–22 Tahun di Kota Bandung. ArtComm Jurnal Komunikasi Dan Desain, 8(2), 203–218. https://doi.org/10.37278/artcomm.v8i2.1400

Fitriyah, A. N. (2025). The Effectiveness of Estafet Writing Strategy Using Padlet Application on Students Writing Skill. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(2), 12204–12211. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.4000

Hamdani, N., Ihsani, D., & Yusuf, M. B. (2026). STRATEGI GURU DALAM MENGAJARKAN BAHASA INDONESIA YANG MENYENANGKAN (TEACHER'S STRATEGY IN TEACHING FUN INDONESIAN). Jurnal Lentera Edukasi, 4(1), 22–31. https://doi.org/10.70305/jle.v4i1.187

Ismail, S., Zain, A. E. M., Ibrahim, H., Ismail, N., Hassan, N. A. A., & Meral, F. F. D. (2025). Kepentingan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Anak Muda Era Industri 4.0. Semarak International Journal of STEM Education, 1(1), 28–38. https://doi.org/10.37934/sijste.1.1.2838b

Kamalitdinovna, S. X. R. D. N. (2026). THE ROLE OF PADLET IN EFL CLASSROOM. Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research). https://doi.org/10.5281/zenodo.18232320

Lushinta, I. P. (2025). ANALISIS WACANA KOGNITIF PADA CERITA PENDEK KARYA PENDERITA GANGGUAN MENTAL DI FAM HEALTH INDONESIA. PENTAS Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11(1), 44–55. https://doi.org/10.52166/pentas.v11i1.9364

Lutzow, C. (2025). Embracing Chatbots in Higher Education: The Use of Artificial Intelligence in Teaching, Administration, and Scholarship. The Journal of Continuing Higher Education, 1–3. https://doi.org/10.1080/07377363.2025.2497578

Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2021). The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes. International Journal of Education in Mathematics Science and Technology, 10(1), 218–235. https://doi.org/10.46328/ijemst.2244

Nafahah, Z., & Ratnasari, F. D. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA pada Materi Energi Terbarukan. UPEJ (Unnes Physics Education Journal)/UPEJ : Unnes Physics Education Journal, 14(2), 223–240. https://doi.org/10.15294/upej.v14i2.24550

Ningtyas, H. A., & Rahmawati, L. E. (2023). Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII. Imajeri Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(1), 52–71. https://doi.org/10.22236/imajeri.v6i1.10977

Nisa, G. P., Putra, R. A., & Mustopa, U. H. (2026). PENGARUH METODE CIRCUIT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA. J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), 7(1), 213–213. https://doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.21419

Nurhikmah, H., Ramli, A. M., Sujarwo, S., Bena, B. A. N., Arwadi, F., Syawaluddin, A., & Nur, I. D. M. (2024). Teachers' Readiness in Online Learning: Digital Literacy-Self-Efficacy, Pedagogical Competence, Attitude, Infrastructure, and Management

Support. The Electronic Journal of E-Learning, 22(8), 93–105. https://doi.org/10.34190/ejel.22.8.3358

Nursyahida, H. M., Tarihoran, N., & Kheryadi, K. (2026). THE EFFECTIVENESS OF CANVA AS A DIGITAL TOOL IN IMPROVING STUDENTS' DESCRIPTIVE WRITING SKILLS. Wiralodra English Journal, 10(1), 131–143. https://doi.org/10.31943/wej.v10i1.542

Pamungkas, F. P., & Susilo, J. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA SMP MENGGUNAKAN MEDIA FILM DOKUMENTER TEMPAT WISATA DAN KULINER KHAS CIREBON. Jurnal Tuturan, 14(1), 24–31. https://doi.org/10.33603/jurnaltuturan.v14i1.10888

Ping, C. K., Peng, N. G., Peng, F. A., & Lun, W. W. (2022). Pembelajaran Kemahiran Bahasa Terhadap Bahasa Cina Sekolah Kebangsaan (BCSK): Satu Analisis Keperluan. Jurnal Dunia Pendidikan. https://doi.org/10.55057/jdpd.2022.4.1.20

Poerdianto, A., Sugono, D., & Syamsudin, O. R. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Circuit Learning dan Penguasaan Diksi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi (Eksperimen Pada SMA Swasta Di Kabupaten Bekasi). Bulletin KNOB, 6(2), 123–123. https://doi.org/10.30998/diskursus.v6i2.19638

Rahayu, R., Wulandari, G., Atika, N., Siregar, R., & Siregar, R. (2025). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIKALANGAN MAHASISWA. EDUCATIONAL Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran, 5(4), 1433–1440. https://doi.org/10.51878/educational.v5i4.7884

Rahman, S., & Cindi, D. T. (2025). Eksploitasi Alam dalam Perspektif Sastra: Kajian Ekologi Sastra Novel Tiang Garam Karya Royyan Julian dan Implikasinya pada Pendidikan Literasi Lingkungan. GHANCARAN Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.18166

Rahmawati, K. S. N., Suratno, S., & Wardani, R. P. (2025). Critical thinking transformation in the digital era: The effectiveness of e-module based on read-STEM in elementary school. Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(5), 627–642. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v14i5.p627-642

Rizal, N. A. R., Ngui, W., Emilia, E., & Dewi, F. (2025). Investigating The Impact of Using Padlet to Enhance Secondary Level Students' Writing Performance. Journal Of ICT In Education, 12(2), 59–75. https://doi.org/10.37134/jictie.vol12.2.4.2025

Rosyidah, L., Hermawan, A., & Utami, S. (2023). Pengembangan media belanja kata dan gambar untuk menulis teks deskripsi dengan pendekatan kontekstual siswa kelas VII SMP/MTs. Patria Eduacational Journal (PEJ), 3(2). https://doi.org/10.28926/pej.v3i2.1030

Runimeirati, Risal, A. O. A., & Arifin, D. C. (2026). Implementasi AI (Chat GPT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Amanah Makassar. ABDI SAMULANG Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1). https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v5i1.89

Sadikin, I. S., Fatonah, K., Mujazi, M., & Damayanti, I. (2024). Menyongsong Memberdayakan Generasi Muda Digital Natives: Menggali Potensi Literasi Teknologi melalui Aplikasi dan Situs Web Pembelajaran di SD Pusaka Rakyat 02. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 9(2), 517–526. https://doi.org/10.30653/jppm.v9i2.776

Sugiarti, & Sari, M. N. (2026). Pendampingan Penguatan Literasi Bahasa Indonesia bagi Siswa MTs NU Umbul Sari di Era Digital. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (DIASYA), 2(1), 83–92. https://doi.org/10.71200/f8nffy31

Sulyati, E., & Kuswara, K. (2025). Leveraging Digital Literacy for Indonesian Language Learning: Strategies to Enhance High School Students' Writing Skills–Opportunities and Obstacles. AL-ISHLAH Jurnal Pendidikan, 17(2). https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.5727

Susanti, E., Wulandari, T., Hapizah, H., Indaryanti, Isrok'atun, & Simarmata, R. H. (2025). Digital-Worksheets Based Creative Problem Solving to Support Students Mathematical Thinking for Audio-Visual Students. Jurnal Pendidikan Matematika, 19(1), 23–46. https://doi.org/10.22342/jpm.v19i1.pp23-46

Tular, I. L. E., Katuuk, U. M. K. A., & Polii, I. J. (2026). PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS IKLAN, SLOGAN DAN POSTER. Kompetensi, 5(3), 1083–1093. https://doi.org/10.53682/jsvsgn27

Wijaya, L. (2023). Peran Guru Profesional Untuk Meningkatkan Standar Kompetensi Pendidikan. Jurnal Multidisiplin Indonesia, 2(6), 1222–1230. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.273

Yudhanto, F. S., & Indihadi, D. (2026). STUDI LITERATUR: PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR LINGKUNGAN FISIK SEKOLAH UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI MURID SD. Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12(1), 197–207. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11657

Yuliardi, R., Kusumah, Y. S., Nurjanah, N., Juandi, D., & Suparman, S. (2024). Development of a STEM-based digital learning space platform to enhance students' mathematical creativity in future learning classrooms. Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education, 20(12). https://doi.org/10.29333/ejmste/15665

Zebua, S. F., Lase, A., Laoli, E. S., & Lahagu, A. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 5(1), 278–285. https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5276