

Training on Creating Adolescent Health Education Content (Gadget Risks, Nutrition, and Sleep Patterns) Using Canva

Pelatihan Pembuatan Konten Edukasi Kesehatan Remaja (Bahaya Gadget, Gizi, dan Pola Tidur) dengan Canva

Dwi Indah Purnama*¹, Sri Utami Rizta², Ervira Dwiaprini Asyifa³, Tarbiyah Nurjannah⁴, Andi Cahyono⁵, Liant Pratama Ranu Kumbolo⁶, Fatahillah Sandy Ramadhan⁷

Informatika Medis, Universitas Sains dan Teknologi Indonesia

E-mail: dwiindahpurnama@usti.ac.id¹, sriutamirizta@usti.ac.id², erviradwiaprini@usti.ac.id³, tarbiyahnurjannah@usti.ac.id⁴, andicahyono@usti.ac.id⁵, 2417052801005@usti.ac.id⁶, 2417052801008@usti.ac.id⁷

Abstract

This community service activity aims to improve adolescents' knowledge and skills in creating digital health education content using Canva. The focus topics include the risks of excessive gadget use, balanced nutrition, and healthy sleep patterns. These issues are highly relevant considering the increasing use of digital devices among adolescents which potentially impacts physical and mental health. The training method involved interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice in designing educational posters and social media content. Participants were students at the senior high school level. The results showed an increase in participants' understanding of health topics and their ability to independently produce attractive and informative digital content. This activity is expected to support health promotion efforts among adolescents through creative and technology-based approaches

Keywords: Adolescent health education, Digital health content, Health promotion, Canva training, Vocational high school students

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja dalam membuat konten edukasi kesehatan berbasis digital menggunakan aplikasi Canva. Topik yang diangkat meliputi bahaya penggunaan gadget berlebihan, pentingnya gizi seimbang, serta pola tidur yang sehat. Permasalahan ini relevan dengan kondisi remaja saat ini yang sangat intens menggunakan perangkat digital sehingga berpotensi memengaruhi kesehatan fisik dan mental. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan poster serta konten media sosial edukatif. Peserta kegiatan adalah siswa tingkat sekolah menengah. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi kesehatan serta kemampuan menghasilkan konten digital yang menarik dan informatif. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung upaya promosi kesehatan remaja melalui pendekatan kreatif berbasis teknologi.

Kata kunci: Edukasi kesehatan remaja, Konten kesehatan digital, Pelatihan Canva, Promosi kesehatan, Siswa SMK

1. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase penting dalam siklus kehidupan yang ditandai dengan perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang cepat. Pada fase ini, remaja mulai membentuk kebiasaan dan gaya hidup yang berpotensi memengaruhi kondisi kesehatan mereka di masa dewasa. Perkembangan teknologi digital yang pesat turut memengaruhi perilaku remaja, khususnya dalam penggunaan gawai. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan, antara lain menurunnya aktivitas fisik, gangguan pola tidur, serta perubahan pola konsumsi makanan yang tidak seimbang (Bekak et al., 2025a; Solihatin et al., 2025; Sutisna et al., 2025).

Selain risiko penggunaan gawai, permasalahan gizi dan pola tidur juga masih menjadi tantangan kesehatan pada kelompok remaja. Banyak remaja cenderung mengonsumsi makanan tinggi gula dan lemak, namun rendah zat gizi, serta memiliki kebiasaan tidur larut akibat paparan layar gawai

(Irdan et al., 2025; Marhenisaputri, 2025; Purwanto et al., 2025; T. S. Wati et al., 2025). Pola gizi yang tidak seimbang dan kurang tidur dapat berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, gangguan pertumbuhan, serta peningkatan risiko masalah kesehatan di kemudian hari. Oleh karena itu, upaya promotif dan preventif melalui edukasi kesehatan remaja perlu dilakukan secara berkelanjutan dan efektif (Agustina & Syafiq, 2025; Rosidi et al., 2025; Siregar et al., 2025; Yarty et al., 2025).

Remaja merupakan kelompok sasaran yang sangat akrab dengan media digital dan visual. Namun demikian, hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra menunjukkan bahwa materi edukasi kesehatan yang tersedia masih didominasi oleh teks dan penyampaian satu arah, sehingga kurang menarik dan kurang sesuai dengan karakteristik remaja. Kondisi ini menyebabkan pesan-pesan kesehatan tidak tersampaikan secara optimal dan sulit dipahami oleh remaja (Bekak et al., 2025b; Nur Arifatus Sholihah et al., 2025; Taaropetan et al., 2025).

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, diperlukan pendekatan edukasi kesehatan yang lebih interaktif, kreatif, dan mudah dipahami oleh remaja. Pemanfaatan media visual digital menjadi salah satu strategi yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman remaja terhadap informasi kesehatan. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan konten edukasi kesehatan adalah Canva, yang memiliki tampilan antarmuka sederhana dan mudah dioperasikan oleh pengguna pemula (Alfiarini et al., 2025; Dini et al., 2025; Huda et al., 2025; *Pelatihan Media Sosial Dan Canva Di Posyandu Cempaka Kelurahan Lok Bahu, Kota Samarinda | Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, n.d.).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan pembuatan konten edukasi kesehatan remaja yang mencakup topik risiko penggunaan gawai, gizi seimbang, dan pola tidur sehat dengan menggunakan Canva (*Edukasi Canva Dan Pendampingan Ibu Balita Menjaga Kesehatan Gigi Anak Di Posyandu Baumata | Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, n.d.). Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kesehatan serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menyusun konten edukasi kesehatan berbasis visual yang menarik dan mudah dipahami. Melalui kegiatan ini diharapkan remaja mampu menjadi agen promosi kesehatan di lingkungannya masing-masing secara berkelanjutan (R. Wati et al., 2025).

2. METODE

2.1 Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterberdayaan siswa dan siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam memahami kesehatan remaja serta menyusun konten edukasi kesehatan berbasis digital. Fokus kegiatan adalah pembuatan konten edukasi kesehatan yang mencakup risiko penggunaan gawai, gizi seimbang, dan pola tidur sehat dengan memanfaatkan platform Canva.

2.2 Sasaran, Waktu, dan Lokasi Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa dan siswi SMK yang sedang melaksanakan kegiatan magang di Kampus Universitas Sains dan Teknologi Indonesia. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan Kampus Universitas Sains dan Teknologi Indonesia pada periode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai tim pelaksana.

2.2 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan
Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan mitra kegiatan, penentuan peserta, serta penyusunan materi pelatihan. Materi edukasi kesehatan disusun berdasarkan permasalahan kesehatan remaja yang umum terjadi, khususnya terkait penggunaan gawai, gizi seimbang, dan pola tidur sehat. Selain itu, tim pengabdian menyiapkan modul pelatihan, instrumen evaluasi, serta template desain menggunakan Canva sebagai media pendukung kegiatan.
- b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan
Pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, diskusi, dan demonstrasi. Peserta diberikan pemahaman mengenai materi kesehatan remaja, dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur dasar Canva serta langkah-langkah pembuatan konten edukasi kesehatan berbasis visual. Peserta dilibatkan secara aktif dalam sesi praktik pembuatan konten.
- c. Tahap pendampingan
Pada tahap pendampingan, peserta dibimbing secara langsung dalam menyusun konten edukasi kesehatan menggunakan Canva. Tim pengabdian memberikan pendampingan teknis dan umpan balik terkait keakuratan materi kesehatan, kejelasan pesan, serta tampilan visual desain agar konten yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik remaja.
- d. Tahap Evaluasi
Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan dan tingkat keterberdayaan peserta. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta observasi selama kegiatan berlangsung. Hasil karya peserta juga dikumpulkan sebagai luaran kegiatan pengabdian.

2.3 Pengukuran Keterberdayaan Peserta.

Pengukuran keterberdayaan peserta dilakukan menggunakan metode pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta terkait kesehatan remaja dan pemanfaatan media digital sebagai sarana edukasi. Post-test diberikan setelah seluruh rangkaian pelatihan dan pendampingan selesai dilaksanakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan peserta dalam membuat konten edukasi kesehatan secara mandiri menggunakan Canva.

2.4 Instrumen Evaluasi.

Instrumen evaluasi berupa kuesioner terstruktur yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda dan pernyataan dengan skala Likert. Kuesioner dirancang untuk mengukur aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta terkait topik kesehatan remaja serta kemampuan dalam pembuatan konten edukasi kesehatan berbasis visual. Instrumen disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK agar mudah dipahami oleh peserta.

2.5 Teknik Analisa Data.

Data hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase peningkatan skor peserta. Hasil observasi dan umpan balik peserta dianalisis secara naratif untuk menggambarkan peningkatan keterampilan dan keterberdayaan peserta setelah mengikuti kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Pelatihan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan konten edukasi kesehatan remaja menggunakan Canva yang diikuti oleh siswa dan siswi SMK yang sedang melaksanakan magang di Kampus Universitas Sains dan Teknologi Indonesia. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi pemaparan materi mengenai dasar-dasar pengelolaan dan fungsi utama Canva sebagai platform desain visual. Pada sesi ini, peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva, pemilihan template, pengaturan tata letak, serta pemanfaatan elemen visual untuk menyampaikan pesan edukasi kesehatan secara efektif.



Gambar 1 Pengenalan Fitur Canva

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi demonstrasi penggunaan Canva oleh dosen sebagai fasilitator. Dosen memperagakan secara langsung langkah-langkah pembuatan konten edukasi kesehatan, mulai dari pemilihan desain, pengaturan elemen visual, hingga penyusunan pesan kesehatan yang ringkas dan mudah dipahami. Sesi demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran praktid kepada para peserta sebelum mereka melakukan praktik secara mandiri.



Gambar 2 Demo penggunaan canva dalam pembuatan konten edukasi kesehatan

Pada saat pelatihan berlangsung, siswa peserta menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif. Peserta tampak memperhatikan penjelasan yang diberikan, mengikuti setiap tahapan demonstrasi, serta mengajukan pertanyaan terkait penggunaan fitur Canva dan penyusunan konten edukasi kesehatan. Keterlibatan aktif peserta menunjukkan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa selama menjalani kegiatan magang di lingkungan kampus.



Gambar 3 peserta pelatihan memperhatikan dan mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan konten edukasi kesehatan

Tahap berikutnya adalah sesi praktik, di mana siswa peserta diminta untuk mencoba secara langsung pembuatan konten edukasi kesehatan menggunakan Canva. Peserta menyusun poster atau konten media sosial dengan tema risiko penggunaan gawai, gizi seimbang, dan pola tidur

sehat. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan pendampingan dan umpan balik secara langsung agar konten yang dihasilkan sesuai dengan prinsip edukasi kesehatan dan menarik secara visual. Sebagai bentuk apresiasi dan motivasi, kegiatan pelatihan diakhiri dengan pemberian merchandise kepada siswa peserta yang menghasilkan desain konten terbaik.



Gambar 4 Praktik pembuatan konten edukasi kesehatan menggunakan Canva

Sebagai penutup rangkaian kegiatan pelatihan, dilakukan pemberian merchandise kepada siswa peserta yang menghasilkan desain konten terbaik. Kegiatan apresiasi ini diberikan sebagai bentuk penghargaan atas kreativitas dan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan materi pelatihan. Pemberian apresiasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri peserta untuk terus mengembangkan keterampilan pembuatan konten edukasi kesehatan serta mendorong peran aktif mereka sebagai agen promosi kesehatan di lingkungan sekitarnya.



Gambar 5 pemberian merchandise kepada siswa peserta dengan desain konten edukasi kesehatan terbaik

3.2 Karakteristik Peserta

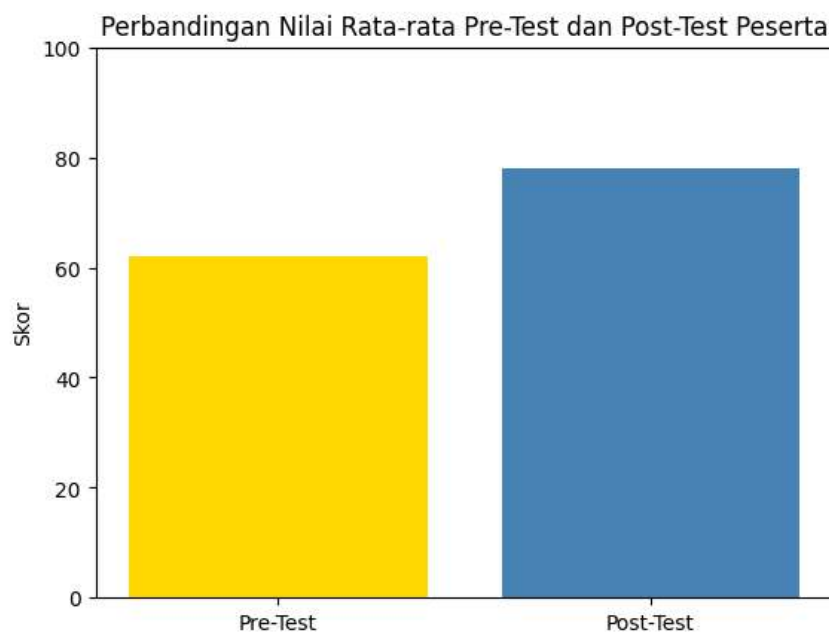
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 36 siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sedang melaksanakan kegiatan magang di Kampus Universitas Sains dan Teknologi Indonesia. Peserta merupakan siswa pada jenjang kelas menengah atas dengan rentang usia 16–18 tahun dan berasal dari beberapa program keahlian yang berbeda.

Secara umum, peserta telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan pembelajaran maupun komunikasi. Namun demikian, sebagian besar peserta belum pernah memperoleh pelatihan khusus terkait pembuatan konten edukasi kesehatan berbasis visual. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan melalui kegiatan pelatihan yang mengombinasikan pemanfaatan teknologi digital dengan penyampaian pesan-pesan kesehatan remaja.

3.3 Hasil Pre-Test dan Post-Test

Evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Pre-test diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan untuk mengukur pengetahuan awal peserta terkait kesehatan remaja dan pemanfaatan media digital sebagai sarana edukasi kesehatan.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata pre-test peserta berada pada kisaran 60–65, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 75–80. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi kesehatan remaja serta mampu mengaitkannya dengan praktik pembuatan konten edukasi kesehatan menggunakan Canva.



Gambar 6 Perbandingan Nilai Rata rata Pre-Test dan Post-Test

Peningkatan nilai pre-test dan post-test tersebut mencerminkan adanya peningkatan kapasitas dan keterberdayaan peserta sebagai sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara sederhana namun bermakna.

3.4 Peningkatan Keterampilan dan Luaran Kegiatan

Selain peningkatan pengetahuan yang ditunjukkan melalui hasil pre-test dan post-test, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga menghasilkan peningkatan keterampilan peserta dalam

pembuatan konten edukasi kesehatan berbasis visual. Melalui sesi praktik dan pendampingan, peserta mampu mengaplikasikan materi yang telah diberikan ke dalam bentuk desain konten edukasi kesehatan menggunakan Canva. Luaran kegiatan berupa poster digital dan konten media sosial yang memuat pesan mengenai risiko penggunaan gawai, gizi seimbang, dan pola tidur sehat. Konten yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun pesan kesehatan secara ringkas, jelas, dan menarik secara visual. Peningkatan keterampilan ini mencerminkan keterberdayaan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana promosi kesehatan remaja.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan konten edukasi kesehatan remaja menggunakan Canva yang dilaksanakan bagi siswa dan siswi SMK yang sedang magang di Kampus Universitas Sains dan Teknologi Indonesia berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif. Pelatihan ini mampu meningkatkan pengetahuan peserta mengenai risiko penggunaan gawai, gizi seimbang, dan pola tidur sehat, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil pre-test dan post-test. Selain itu, peserta juga mengalami peningkatan keterampilan dalam menyusun konten edukasi kesehatan berbasis visual yang menarik dan komunikatif. Kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan keterberdayaan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana promosi kesehatan remaja dan berpotensi untuk dikembangkan serta diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sains dan Teknologi Indonesia atas dukungan fasilitas dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta kegiatan atas partisipasi aktif dan kerja sama selama pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., & Syafiq, A. (2025). DAMPAK PROGRAM PEMBERIAN MAKANAN DI SEKOLAH TERHADAP ASUPAN GIZI PADA ANAK USIA SEKOLAH: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS. *JKM (Jurnal Kesehatan Masyarakat) Cendekia Utama*, 13(3), 311–325. <https://doi.org/10.31596/jkm.v13i3.2938>
- Alfiarini, A., Apriadi, D., Yanto, R., & Widhiarso, W. (2025). PEMBERDAYAAN KADER POSYANDU DALAM PEMBUATAN MEDIA PROMOSI KESEHATAN DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(6), 1526–1534. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i6.3393>
- Bekak, T. M. A., Diah, S. P. A., Klaran, A. A., LelanTakaeb, A. E., & Marni, M. (2025a). Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Promosi Kesehatan Masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(9), 151–160. <https://doi.org/10.9963/rtt1hj09>
- Bekak, T. M. A., Diah, S. P. A., Klaran, A. A., LelanTakaeb, A. E., & Marni, M. (2025b). Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Promosi Kesehatan Masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(9), 151–160. <https://doi.org/10.9963/rtt1hj09>
- Dini, A., Salma, D., Pasaribu, G., & Pasaribu, E. (2025). Promosi Kesehatan Dengan Menggunakan Media Aplikasi Canva Di RS Mitra Sejati. *Sevaka : Hasil Kegiatan Layanan Masyarakat*, 3(3), 161–166. <https://doi.org/10.62027/sevaka.v3i3.500>

- Edukasi Canva dan Pendampingan Ibu Balita Menjaga Kesehatan Gigi Anak Di Posyandu Baumata / Jompa Abdi: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. (n.d.). Retrieved February 5, 2026, from <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jpabdi/article/view/1911>
- Huda, A. N., Untari, D., Yanti, Y., & Siallagan, T. F. P. (2025). Pelatihan Penggunaan Microsoft Office/Canva dalam Mendukung Pelayanan Prima pada Kader Posyandu. *Abdi Cendekia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 442-448. <https://doi.org/10.61253/abdicensdekia.v4i3.365>
- Irdan, A. A. K. P. A., Zahirah, T. A., Mimsyad, I. R., Arif, A. M. G., & Khoiri. (2025). PENELITIAN OBSERVASIONAL MENGENAI DURASI TIDUR DAN FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN TIDUR PADA SISWA MADRASAH KOTA MAKASSAR. *Proceeding Conference on Da'wah and Communication Studies*, 4, 727-735. <https://doi.org/10.61994/cdcs.v4i.332>
- Marhenisaputri, I. (2025). Pengaruh Pola Tidur Terhadap Konsentrasi Dan Performa Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Uin Raden Mas Said Surakarta. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2(3), 72-77. <https://doi.org/10.70134/identik.v2i3.441>
- Nur Arifatus Sholihah, Nengsih Nur Olivia, Abdul Hafidzirrahman, Faridah Faridah, Wahida Sukmasari, Wahyudi Joko Suwono, Yuli Ikeyanti, & Yenni Anggreni. (2025). Efektivitas Promosi Kesehatan Menggunakan Teknologi Informasi Media Sosial. *Antigen : Jurnal Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Gizi*, 3(1), 23-30. <https://doi.org/10.57213/antigen.v3i1.509>
- Pelatihan Media Sosial dan Canva di Posyandu Cempaka Kelurahan Lok Bahu, Kota Samarinda / *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*. (n.d.). Retrieved February 5, 2026, from <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/6153>
- Purwanto, W., Balasad, N., Ardianto, R., & Lestari, P. (2025). PENGARUH KEBIASAAN TIDUR TERHADAP FOKUS BELAJAR SISWA: TIDUR AWAL VS. BEGADANG. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 22(1), 1-7. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v22i1.160>
- Rosidi, A., Aupia, A., Suhaemi, Sari, A. S., & Paramitha, I. A. (2025). Edukasi Bahaya Rokok Elektrik (VAPE) Bagi Kesehatan Remaja Di SMAN 01 Wanasaba. *Indonesian Journal of Community Dedication*, 7(1), 12-16. <https://doi.org/10.35892/community.v7i1.2141>
- Siregar, W. H., Zulfa, N., Syafrida, N., Izzati, N., Pratama, B., Hafish, A. A., Parmohonan, S., Bagus, D., & Tri, D. (2025). EDUKASI KESEHATAN MENTAL REMAJA DI ERA DIGITAL: "BAPERAN? NGGAK MASALAH, ASAL SADAR DIRI!" *Bida: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 33-42. <https://doi.org/10.34307/bida.v2i1.19>
- Solihatin, R. komariyatus, Sari, W. N., & Ansar, M. (2025). Analisis Psikologis Perilaku Bermain Game Berlebihan pada Laki-Laki Dewasa Awal dan Implikasinya terhadap Pola Tidur. *PUBLIK: Publikasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(1), 10-18. <https://doi.org/10.47945/publik.v5i1.2714>
- Sutisna, M., Abduh, M., & Nuraini, A. (2025). Strategi Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Tidur dan Kesehatan Remaja di SMK Ibnu Sina Bogor. *Jurnal PAKAR "Pancasila Dan Kewarganegaraan"*, 1(2), 104-111. <https://doi.org/10.0000/5914xz84>
- Taaropetan, C. N., Kaseke, M. M., Kaunang, T. M. D., Lampus, H. F., & Sapulete, M. R. (2025). Pengaruh Media Video Promosi Kesehatan terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang Tuberkulosis di Pulau Salibabu. *Jurnal Promotif Preventif*, 8(5), 1051-1060. <https://doi.org/10.47650/jpp.v8i5.2293>
- Wati, R., Banjari, S. A., Rahmawati, D., Isnaini, N., Ahmadi, K. Z. A., Karina, R., & Nurrachmawati, A. (2025). Edukasi Kesehatan Reproduksi dan Pelatihan Media Promosi Kesehatan untuk Aktivasi Posyandu Remaja Kelurahan Sengkotek Samarinda. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(3), 1337-1345. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i3.19082>
- Wati, T. S., Saputri, L. R. D., & Junarti. (2025). Pengaruh Jam Tidur Malam terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa dengan Konsentrasi Belajar Kelas XI SMA Negeri 3 Bojonegoro. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 4(2), 47-55. <https://doi.org/10.30734/jr.v4i2.5234>

Yarty, Y. M. B. G., Mentari, C., Lubis, J., Hasbianda, R. A. P., & Susanti, S. (2025). Perilaku Merokok Remaja Gen Z Di Percut Sei Tuan Dan Implikasi Kesehatan Sosial. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(5). <https://doi.org/10.31004/v4jbxg38>