

Pelatihan Canva sebagai Media Penguatan Literasi Digital bagi Siswa MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk

Canva Training as a Media for Strengthening Digital Literacy for Students of MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk

Eka Diana^{1*}, Uswatun Hasanah², Riska Purnama Sari³, Unzila Khumairohtus Shiyamah⁴

¹⁻⁴Fakultas Agama Islam/MPI/Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Alamat Kampus: Jl. PP Nurul Jadid, Dusun Tj. Lor, Karanganyar, Kec. Paiton, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67291

Korespondensi penulis: ekadianaalwi8@unuja.ac.id

Article History:

Received: Oktober 12, 2024;

Revised: Oktober 30, 2024;

Accepted: November 27, 2024;

Online Available: November 29, 2024;

Keywords: canva; digital, literacy; graphic, design; student

Abstract: *This community service programme aims to improve the digital literacy of Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk students through training on the use of Canva as a graphic design medium. Based on initial analysis, students have low digital literacy skills, while the adoption of technology in learning is still limited. This training involves the introduction of digital literacy, Canva interface, to the creation of graphic design based on academic and non-academic needs. The training process includes observation, module development, interactive session implementation, and evaluation of student work. With a practical approach and hands-on guidance, students were introduced to graphic design skills, such as creating posters and infographics, as well as an understanding of digital ethics. The results of the programme showed an increase in students' skills in utilising Canva to support learning. This programme not only provides a direct impact in the form of improved technical competencies, but also contributes to the development of broader digital literacy skills to face the challenges of the digital era.*

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk melalui pelatihan penggunaan Canva sebagai media desain grafis. Berdasarkan analisis awal, siswa memiliki kemampuan literasi digital yang rendah, sementara adopsi teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Pelatihan ini melibatkan pengenalan literasi digital, antarmuka Canva, hingga pembuatan desain grafis berbasis kebutuhan akademik dan non-akademik. Proses pelatihan meliputi observasi, penyusunan modul, pelaksanaan sesi interaktif, serta evaluasi hasil karya siswa. Dengan pendekatan praktis dan bimbingan langsung, siswa diperkenalkan dengan keterampilan desain grafis, seperti membuat poster dan infografis, serta pemahaman etika digital. Hasil program menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam memanfaatkan Canva untuk mendukung pembelajaran. Program ini tidak hanya memberikan dampak langsung berupa peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan literasi digital yang lebih luas untuk menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci: canva; desain, grafis; literasi, digital, siswa

1. PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk merupakan salah satu lembaga pendidikan di daerah Besuk yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswanya. Di era digital ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat

penting bagi para siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa kemampuan literasi digital siswa Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni masih tergolong rendah. Para siswa umumnya belum familiar dengan penggunaan aplikasi-aplikasi digital yang mendukung pembelajaran, salah satunya Canva. Aplikasi Canva, yang merupakan alat desain grafis berbasis online, sebenarnya memiliki potensi besar sebagai media untuk memperkuat literasi digital siswa, khususnya dalam menciptakan materi visual yang kreatif dan menarik (Haratua et al., 2024). Namun, kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva menyebabkan potensi ini belum dapat dimanfaatkan secara optimal.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu siswa Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni, adalah minimnya akses terhadap pelatihan yang dapat mengajarkan penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva. Di samping itu, lingkungan pendidikan di daerah Besuk yang masih kental dengan metode pembelajaran konvensional turut berkontribusi terhadap rendahnya adopsi teknologi digital dalam proses belajar-mengajar. Padahal, penguasaan literasi digital tidak hanya penting untuk keperluan akademik, tetapi juga menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin digital (Taqwilawaty et al., 2024).

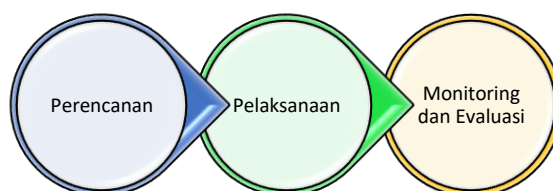
Untuk mengatasi permasalahan ini, rencana solusi yang diajukan adalah mengadakan program Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva sebagai media penguatan literasi digital bagi siswa Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang literasi digital dan memperkenalkan Canva sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat desain grafis. Melalui pelatihan ini, siswa akan diajarkan cara membuat materi visual yang dapat mendukung kegiatan belajar-mengajar, seperti poster, infografis, dan presentasi (Alkandari, 2024).

Pelatihan akan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang mencakup pengenalan antarmuka Canva, pembuatan desain dasar, hingga penerapan desain dalam konteks pembelajaran. Setiap sesi akan disusun secara sistematis dengan pendekatan yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat dengan cepat menguasai keterampilan yang diajarkan. Selain itu, pelatihan ini juga akan memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih secara langsung, dengan bimbingan dari para fasilitator yang kompeten di bidangnya. Dalam pelatihan ini, akan diberikan tugas-tugas praktis yang dirancang untuk mengasah kemampuan siswa dalam memanfaatkan Canva untuk keperluan akademik maupun non-akademik.

Diharapkan melalui program pelatihan ini, siswa Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni dapat meningkatkan literasi digital mereka, khususnya dalam hal penggunaan aplikasi desain grafis. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran, serta mampu menghadapi tantangan di era digital dengan lebih percaya diri (Efrizal, 2024). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi siswa yang lebih luas, yang nantinya akan berguna bagi mereka di masa depan.

2. METODE

Metode Pengabdian kepada Masyarakat pelatihan Canva sebagai media penguatan literasi digital bagi siswa MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk dirancang secara menyeluruh agar tujuan program dapat tercapai dengan optimal. Proses ini melibatkan berbagai tahapan yang terstruktur mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga monitoring dan evaluasi. Setiap tahap dirancang dengan strategi yang matang dan melibatkan kolaborasi berbagai pihak untuk memastikan keberhasilan program.



Gambar 1. Tahapan Pelatihan Canva

Tahap awal dimulai dengan observasi dan analisis kebutuhan. Langkah ini dilakukan untuk memahami kemampuan literasi digital siswa serta fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah. Hasil observasi memberikan gambaran tentang kondisi riil yang dihadapi siswa, sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekolah. Diskusi dengan pihak sekolah juga menjadi bagian penting dalam tahap ini untuk menggali harapan dan tujuan mereka terkait program pelatihan. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi, tim pelaksana merancang modul pelatihan secara sistematis. Modul ini mencakup pengenalan Canva hingga kemampuan desain grafis tingkat lanjut, yang disusun oleh tenaga ahli di bidang pendidikan dan teknologi informasi. Selain itu, disiapkan pula bahan ajar tambahan berupa video tutorial dan panduan tertulis agar siswa dapat terus belajar secara mandiri setelah

pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan, pelatihan dilakukan berdasarkan jadwal yang telah ditentukan. Setiap sesi dimulai dengan pengenalan konsep literasi digital yang relevan dengan kebutuhan siswa di era informasi. Selanjutnya, siswa diajak untuk memahami antarmuka Canva, mengenal fitur-fiturnya, serta mempraktikkan desain sederhana seperti membuat poster atau kartu ucapan. Fasilitator, yang terdiri dari anggota tim pelaksana dan guru, memberikan bimbingan langsung kepada siswa, termasuk dalam memberikan umpan balik atas hasil desain mereka. Selain tugas individu, siswa juga dilibatkan dalam proyek kelompok untuk menyelesaikan desain yang lebih kompleks, seperti infografis atau presentasi visual. Aspek penguatan literasi digital diintegrasikan sepanjang pelatihan. Siswa tidak hanya diajarkan keterampilan teknis, tetapi juga dibekali pengetahuan tentang pentingnya etika digital dan cara memanfaatkan sumber daya online secara bertanggung jawab.

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan setelah pelatihan untuk menilai progres siswa dan efektivitas program. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap karya siswa, wawancara dengan peserta dan guru, serta pengisian kuesioner. Hasil evaluasi digunakan untuk menyusun rekomendasi kepada sekolah, termasuk pengintegrasian Canva dalam pembelajaran dan pelatihan lanjutan. Dengan pendekatan yang sistematis, program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa tetapi juga menumbuhkan kesadaran pentingnya literasi digital di era global.

Selain itu, Partisipasi mitra menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan program pelatihan Canva untuk penguatan literasi digital bagi siswa MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk. Pihak sekolah, yang meliputi kepala sekolah dan guru, memainkan peran sentral dengan menyediakan fasilitas seperti ruang kelas, komputer, dan internet, serta mendukung perencanaan dan pelaksanaan program. Kepala sekolah memberikan izin dan dukungan administratif, sementara para guru, khususnya guru teknologi informasi, berkontribusi sebagai fasilitator dan penyusun modul pelatihan agar materi relevan dengan kurikulum. Siswa berperan aktif sebagai mitra utama dalam pelatihan ini, mulai dari partisipasi dalam sesi, praktik desain grafis, hingga penerapan keterampilan yang diperoleh. Orang tua siswa juga memberikan dukungan moral yang mendorong motivasi siswa. Kolaborasi semua pihak ini menciptakan sinergi yang diharapkan memberikan dampak positif berkelanjutan dalam pengembangan literasi digital siswa. Dalam menjalankan kegiatan Pelatihan Canva, berikut adalah deskripsi peran dosen pembimbing dan enam mahasiswa KKN dalam bentuk table berikut ini.

Tabel 1. Peran Masing-Masing Anggota Pelatihan

| Nama | Peran | Deskripsi |
|---|--------------------------|---|
| Eka Diana | Dosen Pembimbing | Dosen pembimbing bertindak sebagai pemimpin utama yang mengarahkan seluruh kegiatan pengabdian masyarakat. Ia bertanggung jawab atas perencanaan strategis, termasuk penyusunan modul pelatihan Canva, dan memastikan bahwa program ini berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, dosen pembimbing juga berperan sebagai penghubung antara tim pengabdian dan pihak sekolah, memastikan koordinasi yang efektif serta memonitor perkembangan dan evaluasi program. Ia memberikan bimbingan metodologis kepada mahasiswa KKN, menawarkan umpan balik berkelanjutan, dan membantu menyelesaikan masalah yang mungkin muncul selama pelaksanaan program. Dosen pembimbing juga memastikan bahwa hasil dari program ini terdokumentasi dengan baik dan dievaluasi untuk keberlanjutan program di masa depan. |
| Uswatun Hasanah dan Parati | Koordinator lapangan | Koordinator lapangan, yang bertanggung jawab mengelola logistik dan operasional di lapangan. Mereka memastikan bahwa semua peralatan dan fasilitas yang diperlukan untuk pelatihan tersedia dan siap digunakan. Koordinator lapangan juga mengatur jadwal pelatihan, mengkoordinasikan kehadiran siswa, dan memastikan kelancaran setiap sesi pelatihan. Mereka bertanggung jawab untuk mengatasi kendala teknis yang mungkin terjadi selama pelatihan dan menjaga komunikasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah. |
| Uus Devi Nurjannah dan Riska Purnama Sari | Fasilitator Utama | Fasilitator utama selama pelatihan, yang secara langsung memandu siswa dalam menggunakan Canva. Mereka memberikan instruksi langkah demi langkah, membantu siswa memahami konsep dan fitur-fitur aplikasi, serta mendukung siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas praktis yang diberikan selama pelatihan. Fasilitator utama juga memberikan bimbingan personal kepada siswa yang mungkin memerlukan bantuan tambahan dan memberikan umpan balik terhadap karya-karya yang dihasilkan siswa selama pelatihan. |
| Putri Fatmawati dan Unzila Khumairohtus Shiyamah | Evaluasi dan Dokumentasi | Bertanggung jawab atas proses evaluasi dan dokumentasi program. Mereka mengelola pengumpulan data untuk evaluasi, seperti mengadministrasikan kuesioner, melakukan wawancara dengan siswa dan guru, serta mendokumentasikan seluruh kegiatan pelatihan melalui foto, video, dan catatan tertulis. Selain itu, mereka menganalisis data yang diperoleh untuk menilai efektivitas program, menyusun laporan akhir, dan membantu dosen pembimbing dalam menyusun rekomendasi untuk perbaikan program di masa depan. Dokumentasi yang mereka lakukan juga digunakan untuk mempromosikan program kepada pihak-pihak yang berkepentingan dan untuk menginspirasi program serupa di masa yang akan datang. |

3. HASIL

Tahap Perencanaan

Implementasi perencanaan program pelatihan Canva sebagai media penguatan literasi digital di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk melibatkan berbagai tahap yang telah dilaksanakan dengan cermat dan sistematis. Perencanaan yang matang menjadi fondasi bagi pelaksanaan program ini, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat untuk meningkatkan literasi digital mereka. Perencanaan ini terdiri dari tiga tahapan utama: observasi dan analisis kebutuhan, penyusunan modul pelatihan, dan penentuan jadwal pelatihan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa program ini sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat dilaksanakan dengan efektif di lingkungan sekolah.

Langkah pertama dimulai dengan kunjungan awal ke MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk oleh tim pelaksana yang terdiri dari dosen pembimbing dan mahasiswa KKN. Tujuan dari kunjungan ini adalah untuk melakukan observasi langsung terhadap kondisi sekolah, khususnya terkait dengan literasi digital siswa dan fasilitas teknologi yang tersedia. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan belajar mengajar yang menggunakan teknologi informasi, serta melakukan wawancara dengan guru-guru terkait. Dari hasil observasi, diketahui bahwa literasi digital siswa di sekolah ini masih berada pada tingkat dasar, dengan sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan terbatas tentang penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Canva. Selain itu, fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah, seperti komputer dan akses internet, masih terbatas dan memerlukan pengelolaan yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi ini, tim pelaksana kemudian melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan apa saja yang diperlukan agar program pelatihan Canva dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Analisis ini mencakup penilaian terhadap kemampuan dasar siswa dalam menggunakan komputer, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak di sekolah, serta kebutuhan akan sumber daya tambahan seperti modul pelatihan dan bahan ajar pendukung. Tim juga mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi selama pelaksanaan program, seperti keterbatasan waktu siswa di luar jam pelajaran dan ketersediaan akses internet yang stabil. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar bagi penyusunan rencana pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan spesifik di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk.

Selanjutnya, tim pelaksana melakukan diskusi dengan pihak sekolah untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai harapan dan tujuan yang ingin dicapai melalui program ini. Diskusi ini melibatkan kepala sekolah, guru, dan staf administrasi, yang semuanya berperan penting dalam mendukung pelaksanaan program. Dari diskusi ini, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang visi sekolah dalam meningkatkan literasi digital siswa, serta harapan agar program pelatihan Canva ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreatif yang dapat mereka aplikasikan dalam berbagai mata endidika. Pihak sekolah juga menyampaikan keinginan agar program ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memupuk sikap positif siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.



Gambar 2. Sosialisasi Pelatihan Kepada Peserta

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan, tim pelaksana mulai merancang modul pelatihan yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk. Modul ini dirancang secara sistematis dan bertahap, dimulai dari pengenalan dasar aplikasi Canva hingga pembuatan desain grafis yang lebih kompleks. Materi pelatihan mencakup pengenalan antarmuka Canva, cara membuat akun, memilih dan mengedit template, hingga endid-teknik lanjutan dalam mendesain poster, presentasi, dan infografis.

Penjadwalan pelatihan dilakukan dengan mempertimbangkan waktu belajar siswa serta kegiatan sekolah lainnya. Tim pelaksana berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu yang paling tepat bagi pelaksanaan pelatihan, sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar endidi. Pelatihan ini dirancang untuk berlangsung selama beberapa sesi, dengan setiap sesi berlangsung selama 1-2 jam. Sesi-sesi pelatihan disusun sedemikian rupa agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk memahami dan menguasai

materi yang diajarkan. Selain itu, jeda waktu antara sesi pelatihan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan yang mereka pelajari sebelum melanjutkan ke sesi berikutnya.

Selain penentuan jadwal, tim pelaksana juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan ketersediaan fasilitas yang dibutuhkan selama pelatihan. Fasilitas yang dibutuhkan meliputi ruang kelas yang dilengkapi dengan endidik, proyektor, dan koneksi internet. Tim juga memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses ke perangkat endidik selama pelatihan, sehingga mereka dapat mengikuti praktik langsung dengan menggunakan Canva. Selain itu, tim pelaksana menyiapkan rencana endidik untuk mengatasi kemungkinan kendala teknis, seperti gangguan internet atau masalah perangkat keras, agar pelatihan dapat tetap berjalan endid.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan program pelatihan Canva sebagai media penguatan literasi digital di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk berlangsung dengan penuh antusiasme dan melibatkan berbagai kegiatan operasional yang terencana dengan baik. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan siswa keterampilan praktis dalam menggunakan Canva, sekaligus memperkuat literasi digital mereka. Setiap tahap pelatihan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa menggunakan teknologi digital untuk tujuan kreatif dan endidikan.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Canva

Tahap pelaksanaan dimulai dengan sesi pengenalan konsep dasar literasi digital, yang disampaikan oleh fasilitator. Fasilitator terdiri dari anggota tim pelaksana yang telah berpengalaman serta beberapa guru dari sekolah yang sebelumnya telah mengikuti pelatihan khusus tentang Canva. Pada sesi ini, siswa diperkenalkan dengan pentingnya literasi digital dalam dunia yang semakin terhubung secara global. Mereka diajarkan tentang dasar-dasar literasi digital, termasuk pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan menciptakan konten kreatif. Siswa juga diajarkan tentang etika penggunaan teknologi, seperti pentingnya menghormati hak cipta, menjaga privasi online, dan menggunakan media sosial secara bijak.

Setelah siswa memahami konsep dasar literasi digital, sesi dilanjutkan dengan pengenalan antarmuka Canva. Fasilitator memandu siswa untuk memahami berbagai fitur yang ada di Canva, mulai dari cara membuat akun hingga menggunakan template desain yang tersedia. Siswa diperkenalkan dengan antarmuka Canva secara detail, termasuk menu utama, alat-alat desain, dan fitur-fitur lainnya yang penting untuk diketahui. Fasilitator menggunakan proyektor untuk menampilkan langkah-langkah penggunaan Canva di layar besar, sehingga siswa dapat mengikuti instruksi dengan mudah. Selama sesi ini, siswa didorong untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami, dan fasilitator dengan sabar menjelaskan setiap pertanyaan yang muncul.

Setelah pengenalan antarmuka, siswa diarahkan untuk mempraktikkan fitur-fitur dasar Canva dengan membuat desain grafis sederhana, seperti poster atau kartu ucapan. Pada tahap ini, siswa mulai belajar bagaimana memilih template yang sesuai dengan tujuan desain mereka, mengganti teks dan gambar, serta menyesuaikan warna dan tata letak. Fasilitator memberikan bimbingan langsung kepada setiap siswa, memastikan bahwa mereka dapat mengikuti setiap langkah dengan benar. Beberapa siswa yang lebih cepat dalam memahami materi diberikan tugas tambahan untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, sementara siswa yang masih membutuhkan bantuan diberikan perhatian lebih untuk memastikan bahwa mereka tidak tertinggal.

Selama pelatihan, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri menggunakan perangkat komputer yang telah disediakan. Setiap sesi pelatihan dirancang untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk bereksperimen dengan Canva dan mengembangkan keterampilan desain mereka. Siswa diwajibkan untuk menyelesaikan tugas-tugas praktis yang diberikan pada setiap sesi, seperti membuat poster bertema tertentu atau mendesain kartu ucapan untuk acara tertentu. Tugas-tugas ini dirancang untuk mengasah kemampuan siswa dalam menggunakan Canva secara kreatif dan efektif. Fasilitator terus

memberikan umpan balik langsung kepada siswa terkait hasil desain mereka, memberikan saran tentang cara memperbaiki atau memperkaya desain yang telah dibuat. Fasilitator juga berbagi tips dan trik yang dapat membantu siswa meningkatkan kualitas desain mereka, seperti penggunaan tipografi yang tepat, pemilihan palet warna yang harmonis, dan cara mengatur elemen visual agar lebih menarik.

Selain tugas individu, siswa juga diajak untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek desain yang lebih kompleks. Proyek ini melibatkan pembuatan infografis atau presentasi visual yang memerlukan kerjasama dan pemikiran kreatif dari seluruh anggota kelompok. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain siswa, tetapi juga mengajarkan mereka tentang pentingnya bekerja sama dalam tim, berbagi ide, dan menerima masukan dari orang lain. Setiap kelompok diberikan topik tertentu yang harus mereka visualisasikan dalam bentuk infografis atau presentasi, dan mereka harus bekerja sama untuk menyusun konsep, memilih elemen desain yang sesuai, dan menyusun hasil akhir yang menarik dan informatif. Fasilitator memberikan panduan dan arahan selama proses ini, namun siswa didorong untuk mengambil inisiatif dan membuat keputusan desain mereka sendiri.

Selama proses pelatihan, tim pelaksana mengintegrasikan aspek penguatan literasi digital dalam setiap sesi. Ini dilakukan dengan menyisipkan materi pembelajaran tentang bagaimana menggunakan teknologi secara etis dan bertanggung jawab dalam konteks global saat ini. Misalnya, saat siswa diajarkan tentang penggunaan gambar dalam desain mereka, fasilitator menjelaskan tentang pentingnya menggunakan gambar yang memiliki lisensi yang tepat dan menghormati hak cipta. Siswa juga diajarkan tentang cara mencari dan menggunakan sumber daya online yang sah, seperti situs web yang menyediakan gambar dan elemen grafis gratis dengan lisensi Creative Commons. Pengetahuan ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga memahami etika dan tanggung jawab yang menyertai penggunaan teknologi.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dalam pelatihan Canva di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk berlangsung dengan pendekatan yang komprehensif dan berkesinambungan. Monitoring ini dilakukan sejak awal hingga akhir pelatihan untuk memastikan bahwa semua aspek program berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Setiap langkah monitoring tidak hanya berfokus pada kehadiran dan partisipasi siswa, tetapi juga memperhatikan perkembangan mereka dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan.



Gambar 4. Pelaksanaan Monev Pelatihan Canva

Monitoring harian dimulai dengan pemantauan kehadiran siswa di setiap sesi pelatihan. Tim pelaksana dengan teliti mencatat kehadiran untuk memastikan bahwa siswa yang telah terdaftar benar-benar mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Kehadiran yang konsisten dianggap penting karena pelatihan ini dirancang secara berkelanjutan, di mana setiap sesi membangun keterampilan yang diajarkan pada sesi sebelumnya. Kehadiran yang kurang atau tidak konsisten dapat menghambat proses pembelajaran siswa, sehingga tim pelaksana memastikan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala yang mungkin dihadapi siswa dalam hal kehadiran. Selain pemantauan kehadiran, partisipasi aktif siswa juga menjadi fokus utama dalam monitoring ini. Tim pelaksana memantau tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pelatihan, termasuk keterlibatan mereka dalam diskusi, respons terhadap tugas yang diberikan, dan inisiatif yang diambil dalam proyek-proyek desain. Siswa yang menunjukkan partisipasi tinggi diberi apresiasi untuk mendorong motivasi mereka, sementara siswa yang kurang aktif didorong untuk lebih berpartisipasi melalui pendekatan personal. Fasilitator secara aktif memberikan bimbingan kepada siswa yang mungkin mengalami kesulitan, membantu mereka untuk tetap terlibat dan berkontribusi dalam pelatihan.

Progres siswa dalam menguasai materi yang diajarkan juga dimonitor secara ketat. Tim pelaksana melakukan penilaian harian terhadap tugas-tugas yang diberikan kepada siswa, seperti pembuatan poster atau kartu ucapan menggunakan Canva. Penilaian ini didasarkan pada beberapa aspek, termasuk kreativitas, ketepatan dalam mengikuti instruksi, dan kualitas visual dari desain yang dihasilkan. Umpan balik langsung diberikan kepada siswa setelah setiap sesi, memungkinkan mereka untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan mereka. Progres siswa dicatat secara individual, sehingga tim pelaksana dapat melacak perkembangan masing-masing siswa selama pelatihan berlangsung. Pada akhir setiap sesi pelatihan, evaluasi singkat dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa. Siswa diminta mengisi kuesioner yang

mencakup pertanyaan tentang pengalaman belajar mereka, kesulitan yang dihadapi, dan saran untuk perbaikan pelatihan. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan data yang berguna bagi tim pelaksana dalam menyesuaikan pendekatan pelatihan pada sesi-sesi berikutnya. Evaluasi singkat ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kebutuhan atau harapan mereka terkait pelatihan, yang kemudian digunakan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar mereka.

Setelah seluruh sesi pelatihan selesai, evaluasi akhir dilakukan untuk menilai hasil keseluruhan dari program. Evaluasi ini melibatkan penilaian terhadap karya-karya siswa yang dihasilkan selama pelatihan. Setiap karya dinilai berdasarkan kriteria tertentu, seperti kreativitas, kesesuaian dengan tema yang diberikan, dan kualitas visual. Tim pelaksana mengidentifikasi siswa-siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain mereka, serta siswa yang mungkin membutuhkan pelatihan tambahan. Hasil penilaian ini menjadi dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan program dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain penilaian terhadap karya, wawancara dengan siswa dan guru juga dilakukan sebagai bagian dari evaluasi akhir. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai pandangan siswa dan guru terhadap efektivitas pelatihan dan dampaknya terhadap literasi digital siswa. Siswa diminta untuk merefleksikan pengalaman mereka selama pelatihan, serta bagaimana keterampilan yang mereka peroleh dapat diterapkan dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Guru-guru juga diminta untuk memberikan masukan mengenai perubahan yang mereka lihat pada siswa setelah mengikuti pelatihan, seperti peningkatan kemampuan dalam menggunakan teknologi atau kreativitas dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Untuk memastikan keberlanjutan program, hasil dari monitoring dan evaluasi ini digunakan untuk menyusun rekomendasi bagi pihak sekolah. Rekomendasi ini mencakup saran untuk integrasi penggunaan Canva dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk. Misalnya, Canva dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam membuat materi ajar yang lebih menarik secara visual, atau sebagai platform bagi siswa untuk mengerjakan proyek-proyek kreatif. Selain itu, tim pelaksana juga merekomendasikan penyelenggaraan pelatihan lanjutan bagi siswa yang ingin mengembangkan keterampilan desain mereka lebih lanjut. Pelatihan lanjutan ini dapat difokuskan pada aspek-aspek tertentu dari desain grafis yang lebih kompleks, atau pada penggunaan Canva untuk keperluan yang lebih spesifik, seperti pembuatan presentasi atau infografis.



Gambar 5. Pemberian Hadiah Kepada Peserta Terbaik

4. DISKUSI

Analisis kritis terhadap implementasi program pelatihan Canva sebagai media penguatan literasi digital di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk mengungkapkan beberapa aspek penting terkait efektivitas, tantangan, dan potensi dampak jangka panjang dari program ini (Lase et al., 2024). Program ini, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dan memperkuat literasi digital mereka, memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang perlu dianalisis secara mendalam untuk menilai keberhasilan dan arah perbaikan yang diperlukan.

Salah satu kelebihan utama dari program pelatihan Canva ini adalah pendekatan sistematis dan terstruktur yang diterapkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan perencanaan yang meliputi observasi dan analisis kebutuhan memberikan dasar yang kuat untuk desain materi pelatihan yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa (Manengkey et al., 2024). Modul pelatihan yang disusun dengan mempertimbangkan kurikulum dan kebutuhan spesifik siswa memastikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dan mudah dipahami oleh peserta. Penyusunan modul yang melibatkan tenaga ahli di bidang pendidikan dan teknologi informasi menunjukkan upaya untuk menyajikan materi dengan cara yang sistematis dan efektif (Caswita & Noviyani, 2024).

Dalam tahap pelaksanaan, penekanan pada praktik langsung dan bimbingan individual merupakan pendekatan yang sangat efektif. Siswa diberikan kesempatan untuk berlatih menggunakan Canva dengan cara yang langsung dan terarah, yang memungkinkan mereka untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif (Sulistia et al., 2024). Kolaborasi dalam kelompok kecil untuk proyek desain yang lebih kompleks juga merupakan metode yang baik untuk mendorong kerja sama dan kreativitas di antara siswa. Pengintegrasian literasi digital dalam setiap sesi pelatihan memastikan bahwa

siswa dan praktis dari penggunaan teknologi (Savitri et al., 2024).

Tahap monitoring dan evaluasi juga menunjukkan pendekatan yang menyeluruh, dengan pemantauan harian terhadap kehadiran dan partisipasi siswa, serta penilaian hasil karya dan umpan balik dari siswa dan guru (Muhajir et al., 2024). Evaluasi akhir yang melibatkan penilaian terhadap hasil karya siswa serta wawancara dengan siswa dan guru memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas pelatihan (Umilatifah & Faridi, 2024). Rekomendasi yang diberikan untuk keberlanjutan program menunjukkan komitmen terhadap peningkatan berkelanjutan dan integrasi literasi digital dalam kegiatan sekolah.

Meskipun program ini memiliki banyak kelebihan, beberapa kelemahan dan tantangan juga perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dan sumber daya. Pelatihan yang dilakukan dalam waktu yang terbatas mungkin tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk menguasai keterampilan secara mendalam (Hidayatullah et al., 2024). Keterbatasan dalam jumlah sesi pelatihan dapat membatasi kesempatan siswa untuk bereksperimen dan memperbaiki desain mereka. Selain itu, jika fasilitas teknologi di sekolah tidak memadai, seperti keterbatasan jumlah komputer atau koneksi internet yang tidak stabil, ini dapat menghambat efektivitas pelatihan.

Aspek lain yang mungkin menjadi tantangan adalah variabilitas dalam kemampuan awal siswa. Siswa yang memiliki latar belakang teknologi yang lebih kuat mungkin dapat mengikuti pelatihan dengan lebih mudah dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan dasar yang terbatas (Alamsyah, 2024). Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam pencapaian hasil pelatihan, di mana beberapa siswa mungkin merasa lebih cepat atau lebih lambat dalam menguasai materi. Pendekatan yang lebih personal mungkin diperlukan untuk mengatasi perbedaan ini dan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan manfaat yang setara dari pelatihan (Sihombing et al., 2024).

Program pelatihan Canva memiliki potensi untuk memberikan dampak jangka panjang yang signifikan terhadap literasi digital siswa dan kualitas pendidikan di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk. Dengan keterampilan desain grafis yang diperoleh, siswa dapat menerapkan kemampuan ini dalam berbagai aspek akademik dan kehidupan sehari-hari mereka. Kemampuan untuk membuat materi visual yang menarik dapat meningkatkan kualitas presentasi dan proyek sekolah, serta memberikan siswa alat yang berguna dalam konteks profesional di masa depan (Wahidasiana et al., 2024).

Namun, dampak jangka panjang dari program ini sangat tergantung pada keberlanjutan dan penerapan keterampilan yang telah dipelajari. Integrasi Canva dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari dan penyelenggaraan pelatihan lanjutan untuk siswa dan guru dapat

membantu memastikan bahwa keterampilan desain grafis tetap relevan dan berkembang seiring waktu. Evaluasi tindak lanjut yang direncanakan untuk beberapa bulan setelah pelatihan akan memberikan wawasan penting tentang sejauh mana siswa telah menerapkan keterampilan mereka dan dampaknya terhadap pembelajaran di sekolah.

Pelatihan Canva di MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk merupakan contoh dari upaya yang efektif untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain grafis siswa. Dengan pendekatan yang sistematis dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, program ini menunjukkan potensi besar untuk memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. Namun, untuk mencapai dampak jangka panjang yang diinginkan, tantangan yang ada perlu diatasi, dan upaya berkelanjutan harus dilakukan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh siswa dapat terus berkembang dan diterapkan secara efektif dalam berbagai konteks.

5. KESIMPULAN

Pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk berhasil meningkatkan literasi digital siswa melalui pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Dengan tahapan perencanaan yang detail, pelaksanaan yang melibatkan praktik langsung dan umpan balik, serta evaluasi yang mendalam, program ini telah memperkuat keterampilan desain grafis siswa dan menanamkan pemahaman tentang pentingnya literasi digital. Program ini memberikan siswa alat yang berguna untuk kreativitas dan komunikasi visual, sekaligus meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan era digital.

Program pelatihan ini memiliki implikasi signifikan untuk pendidikan di era digital. Pertama, keberhasilan program menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi yang terencana dengan baik dapat meningkatkan keterampilan teknis siswa dan memperluas literasi digital mereka. Ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin digital. Kedua, keberlanjutan dan penerapan keterampilan yang dipelajari dalam kegiatan belajar sehari-hari menunjukkan bahwa investasi dalam pelatihan profesional bagi guru dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai adalah kunci untuk memastikan dampak jangka panjang.

Untuk meningkatkan efektivitas program dan dampaknya, beberapa rekomendasi dapat diterapkan. Pertama, menyediakan sesi pelatihan tambahan untuk memberikan siswa waktu lebih untuk menguasai keterampilan secara mendalam dan menyelesaikan proyek dengan kualitas yang lebih tinggi. Kedua, menyesuaikan pendekatan pelatihan untuk menangani perbedaan kemampuan siswa melalui bimbingan personal dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Ketiga, memperbaiki fasilitas teknologi seperti komputer dan koneksi

internet di sekolah untuk mendukung pelatihan yang lebih efektif. Terakhir, menyediakan pelatihan lanjutan untuk membantu mereka mengintegrasikan keterampilan desain grafis dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga memastikan penerapan keterampilan yang berkelanjutan dan efektif di lingkungan sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Alamsyah, A. I. S. (2024). Peran aplikasi Canva dalam mendukung UMKM bersaing di era digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 8(2), 343. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v8i2.1448>
- Alkandari, K. (2024). Impact of online field practice on Islamic education preservice teachers: Expectations, learning loss, and professional skill formation. *International Journal of Distance Education Technologies*, 22(1), 1–17. <https://doi.org/10.4018/IJDET.347215>
- Caswita, C., & Noviyani, S. (2024). Efforts to improve teacher competence in utilizing Canva digital media in learning through IHT at SDN Syekh Tubagus Abdullah, Tasikmalaya City. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.1031>
- Efrizal, D. (2024). English reading materials with Islamic materials and values at Islamic boarding schools-based communicative language teaching. *Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching*, 9(1), 62. <https://doi.org/10.29300/ling.v9i1.3882>
- Haratua, C. S., Jemah, M., Andriani, A., Abidin, Z., Maryana, E., & Muniyah, M. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) materi sistem tata surya melalui metode kooperatif tipe make a match dengan media kartu berpasangan siswa kelas VI semester II SD Islam Plus Al Hambra. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 124–135. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.3019>
- Hidayatullah, T., Nurussyifa, N., Sari, F. N., & Anbiya, B. F. (2024). Perspectives of 2022 Islamic education students on the utilization of Canva as a multimedia presentation-based learning media. *Educational Insights*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.58557/eduinsights.v2i1.19>
- Lase, J. H., Gea, L. I., Telaumbanua, K. S., & Ndruru, M. (2024). Analisis pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas mahasiswa PBSI pada mata kuliah penulisan modul. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3617–3623. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1409>
- Manengkey, T. K., Kawatu, F. S., & Wuisang, J. (2024). Analisis media pembelajaran digital berbantuan Canva dalam menunjang pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 196–203. <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v5i1.9779>
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Bin Ibrahim, A. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in*

Education (RaDEn), 4(1), 698–708. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>

Savitri, I. D., Khotimah, S. K., & Rusmawati, R. (2024). Digital literacy training: Canva application in strengthening women's entrepreneurship in Ngenep Village Karangploso District Malang Regency. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.1386>

Sihombing, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika khususnya di sekolah SD/MI. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 15–26. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>

Sulistia, E., Alfatih, M. S., Imansya, A. N., & Yendra, N. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada siswa MA Daar Al-Ilmi. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 197–203. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i2.3642>

Taqwilawaty, I., Azizahwati, A., & Sahal, M. (2024). Increasing student creativity through a project-based learning model assisted by local wisdom on vibrations and waves material class 8 MTs. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 15(1), 140. <https://doi.org/10.20527/quantum.v15i1.17848>

Umilatifah, A., & Faridi, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & BP fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91–104. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>

Wahidasiana, U., Pramana, D. I., Ardhia, N. R., & Nugraha, F. (2024). Pelatihan pembuatan poster menggunakan platform Canva bagi guru SD. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 6(1), 56–60. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v6i1.12899>