

PELATIHAN DIGITALISASI DAN DESAIN GRAFIS CANVA DI MTS HIDAYATUS'SAADAH DESA PABANGBON

Natasya Nurmaulida¹, Febri Palupi Muslikhah², Testa Pradia Nirwana³

^{1,2}, Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi, Institut Agama Islam Sahid Bogor

*Alamat email koresponden: natasyanurmaulida@gmail.com

ABSTRACT

This training on digitalization and graphic design using Canva was conducted as an effort to improve digital literacy and visual design skills among students and teachers at MTs Hidayatus'saadah, Pabangbon Village. The objective was to equip participants with basic knowledge and practical skills in utilizing the Canva platform as a creative tool for developing educational content. This research employed a descriptive qualitative method to illustrate the training process, participant engagement, and the outcomes achieved. The training was carried out over two days and divided into three main stages: material delivery, hands-on practice, and project evaluation. The training covered five main topics: an introduction to digitalization in education, fundamentals of graphic design, Canva usage, principles of visual design, and application of Canva in educational media creation. The results indicated that participants actively engaged in the sessions, applied the concepts effectively, and produced design works that met the criteria of visual appeal and functionality. This training successfully enhanced participants' understanding of digital technology and opened new opportunities to integrate Canva into the teaching and learning environment.

Keywords: training, digitalization, graphic design, Canva, digital literacy

ABSTRAK

Pelatihan digitalisasi dan desain grafis Canva ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain visual bagi siswa dan guru di MTs Hidayatus'saadah Desa Pabangbon. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan platform Canva sebagai sarana kreatif dalam pembuatan konten edukatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggambarkan secara rinci proses pelaksanaan pelatihan, keterlibatan peserta, serta hasil akhir dari kegiatan. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dan dibagi dalam tiga tahap, yaitu penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi karya. Materi pelatihan mencakup lima topik utama: pengenalan digitalisasi dalam pendidikan, dasar-dasar desain grafis, penggunaan Canva, prinsip desain visual, dan penerapan desain dalam media pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti kegiatan dengan baik, aktif dalam diskusi dan praktik, serta menghasilkan karya desain yang memenuhi kriteria estetika dan fungsional. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap pentingnya penguasaan teknologi digital dan membuka peluang pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan madrasah.

Kata Kunci: pelatihan, digitalisasi, desain grafis, Canva, literasi digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk tidak hanya beradaptasi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran agar tetap relevan dan efektif dalam membentuk generasi yang melek informasi dan teknologi. Digitalisasi pendidikan tidak lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah

kebutuhan dalam menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0 dan bahkan kini memasuki era Society 5.0, di mana teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), dan big data memainkan peran penting dalam kehidupan manusia (Fauzi et al., 2023). Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Era digitalisasi menuntut lembaga pendidikan untuk dapat mengadopsi teknologi informasi sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa serta tenaga pendidik. Salah satu aspek penting dalam digitalisasi pendidikan adalah penguasaan alat-alat desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Canva, sebagai salah satu *platform* desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, semakin populer dan banyak dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar dan guru (Pratama, 2020).

Salah satu aspek penting dalam proses digitalisasi pendidikan adalah penguasaan keterampilan desain grafis digital. Desain grafis merupakan media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Kemampuan dalam desain grafis tidak hanya bermanfaat bagi pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif, tetapi juga memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan abad 21 seperti critical thinking dan communication skill (Putra & Wibowo, 2022). Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi desain grafis berbasis web seperti Canva menjadi sangat relevan. Canva menawarkan *platform* yang ramah pengguna (user-friendly), dan mudah diakses, *platform* ini dilengkapi berbagai fitur yang memudahkan penggunaannya untuk merancang materi visual seperti poster, presentasi, infografis, hingga konten media sosial secara praktis.

Canva merupakan salah satu *platform* desain grafis berbasis web yang sangat populer dan digunakan secara luas di bidang pendidikan, bisnis, dan sosial media. Dengan antarmuka yang sederhana serta ribuan template yang tersedia, Canva memberikan kemudahan bagi pemula untuk menghasilkan materi visual berkualitas (Setiawan, 2021). Dalam konteks pendidikan, Canva telah banyak dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu pembelajaran untuk membuat media visual yang menarik dan komunikatif. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran visual dan digital literacy yang semakin ditekankan dalam kurikulum modern. Canva juga telah digunakan dalam berbagai pelatihan dan workshop literasi digital di sekolah dan madrasah (Sari & Hidayat, 2022), karena mendukung peningkatan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, komunikasi visual, dan kolaborasi digital.

MTs Hidayatus'Saadah, yang terletak di Desa Pabangbon, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berperan dalam mencetak generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Namun, tantangan yang dihadapi sekolah di daerah pedesaan seperti keterbatasan fasilitas, akses informasi, dan pelatihan teknologi seringkali menjadi hambatan dalam penerapan digitalisasi pendidikan (Sari & Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva menjadi langkah strategis untuk membekali siswa dan guru dengan keterampilan dasar desain yang mudah diakses, intuitif, serta tidak memerlukan perangkat berat. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dan guru dengan keterampilan dasar dalam menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran dan konten digital yang menarik. Kegiatan ini juga mendukung peningkatan literasi digital, yang menjadi salah satu indikator penting dalam Kurikulum Merdeka maupun dalam upaya memperkuat Pendidikan Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagaimana dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022). Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa MTs Hidayatus'Saadah

tidak hanya mampu menggunakan Canva untuk keperluan akademik seperti membuat presentasi dan poster edukatif, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dan potensi digital yang dapat berguna di masa depan.

Pelatihan ini juga selaras dengan program transformasi digital yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui kebijakan Merdeka Belajar, yang salah satunya mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2021). Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga mendukung tujuan nasional dalam membangun generasi yang melek teknologi dan kreatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pelatihan digitalisasi dan desain grafis menggunakan Canva kepada siswa dan guru di MTs Hidayatus'saadah Desa Pabangbon. Metode ini digunakan untuk menggambarkan secara rinci tahapan pelaksanaan, keterlibatan peserta, serta capaian hasil pelatihan berdasarkan observasi dan dokumentasi kegiatan.

Pelaksanaan penelitian ini dibagi dalam dua tahapan utama, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi kegiatan koordinasi awal dengan pihak madrasah untuk mendapatkan izin dan dukungan teknis pelaksanaan pelatihan, serta pemilihan peserta berdasarkan kriteria tertentu seperti keterlibatan aktif dalam kegiatan sekolah, minat terhadap teknologi digital, dan ketersediaan perangkat (HP/laptop). Selain itu, peneliti juga menyusun kebutuhan administrasi seperti surat undangan, daftar hadir, serta menyusun jadwal pelatihan dan materi presentasi yang akan digunakan.

Tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya. Materi pelatihan disampaikan dalam lima topik utama, yaitu pengenalan digitalisasi dalam pendidikan, dasar-dasar desain grafis, pengenalan dan penggunaan *platform* Canva, prinsip desain visual dan tata letak, serta aplikasi Canva dalam pembuatan poster edukatif dan media pembelajaran. Setelah penyampaian materi, peserta diminta untuk menerapkan teori yang diperoleh dengan membuat karya desain grafis menggunakan Canva, seperti poster, pamflet kegiatan, atau infografis sederhana. Dalam sesi praktik ini, peserta diberikan arahan langsung dan didampingi oleh fasilitator. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap hasil desain peserta berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, seperti kesesuaian tema, keterbacaan teks, tata letak visual, pemilihan warna, dan unsur estetika. Evaluasi dilakukan dengan diskusi terbuka serta pemberian umpan balik secara individu untuk mendorong peningkatan kualitas desain peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan digitalisasi dan desain grafis menggunakan Canva di MTs Hidayatus'saadah Desa Pabangbon dilaksanakan dengan melibatkan 30 peserta yang terdiri dari siswa kelas 3 MTs. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari dan dibagi dalam tiga tahapan utama, yaitu penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama pelatihan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan peserta menunjukkan antusiasme tinggi terhadap materi yang disampaikan.

1. Penyampaian Materi

Pada sesi awal, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya digitalisasi dalam dunia pendidikan serta peran desain grafis dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Penyampaian lima topik utama dilakukan secara interaktif dengan penggunaan media

presentasi dan contoh desain nyata. Peserta tampak aktif dalam sesi tanya jawab dan diskusi, terutama pada saat pengenalan *platform* Canva. Sebagian peserta mengaku belum familiar dengan Canva, sehingga pelatihan ini menjadi pengalaman baru yang bermanfaat.



2. Praktik Langsung

Sesi praktik menjadi bagian paling interaktif dalam pelatihan. Peserta diminta membuat karya desain grafis seperti poster edukatif, pamflet kegiatan sekolah, dan infografis menggunakan Canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti instruksi dengan baik dan memanfaatkan berbagai fitur Canva secara mandiri, seperti pemilihan template, penggunaan elemen grafis, serta pengaturan tata letak dan warna. Bagi peserta yang mengalami kesulitan teknis, fasilitator memberikan pendampingan langsung.



3. Evaluasi Hasil Karya

Setelah praktik, karya peserta dikumpulkan dan dievaluasi berdasarkan beberapa aspek seperti kesesuaian tema, keterbacaan teks, pemilihan warna, tata letak, dan estetika visual. Secara umum, hasil karya peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan. Sebanyak 80% karya peserta telah memenuhi unsur dasar desain grafis yang baik, sementara sisanya masih membutuhkan peningkatan pada aspek konsistensi desain dan pemilihan elemen visual. Evaluasi dilakukan secara terbuka melalui diskusi dan umpan balik personal, yang bertujuan memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan kemampuan selanjutnya.



4. Persepsi dan Dampak Pelatihan

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan terhadap beberapa peserta, diketahui bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuka wawasan baru dalam dunia digital. Guru yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa mereka akan mencoba menerapkan Canva dalam pembuatan media ajar dan materi evaluasi. Sementara itu, siswa merasa termotivasi untuk lebih kreatif dalam membuat desain untuk kegiatan sekolah.

5. Pembahasan

Pelatihan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Pratama (2020) dan Putri & Santoso (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual seperti Canva mampu meningkatkan keterampilan teknologi serta kreativitas peserta didik. Dalam konteks ini, pelatihan Canva bukan hanya meningkatkan kompetensi teknis peserta, tetapi juga mendorong kolaborasi, berpikir visual, dan keterampilan komunikasi. Kegiatan ini juga mendukung pencapaian kompetensi abad 21, seperti literasi digital, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang relevan dalam pengembangan pendidikan modern.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan digitalisasi dan desain grafis menggunakan Canva berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta, baik dari kalangan siswa maupun guru. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan, terbukti dari partisipasi aktif dalam sesi materi, praktik, serta kualitas karya desain yang dihasilkan. Materi pelatihan yang mencakup pengenalan digitalisasi, dasar-dasar desain grafis, penggunaan *platform* Canva, serta prinsip visual dan penerapannya berhasil disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami. Melalui praktik langsung, peserta mampu menghasilkan karya desain grafis yang cukup baik sesuai dengan kriteria penilaian seperti kesesuaian tema, keterbacaan, dan estetika visual. Pelatihan ini juga meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya penguasaan teknologi digital dalam dunia pendidikan, serta membuka peluang bagi guru dan siswa untuk menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran dan konten kreatif lainnya. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas dan literasi digital sebagai bagian dari kompetensi abad 21.

REFERENSI

- Kemendikbudristek. (2021). *Kebijakan Merdeka Belajar dan Transformasi Digital Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sari, D. P., & Wahyuni, I. (2020). Tantangan Implementasi Teknologi Digital di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45-54.
- Setiawan, A. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Desain Grafis Sederhana dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(2), 101-110.
- Fauzi, A., Prasetyo, A. R., & Wibowo, S. A. (2023). *Digital Literacy and Education in the Era of Society 5.0*. *Journal of Educational Research and Development*, 7(1), 45-54.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kebijakan Kurikulum Merdeka dan Transformasi Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Putra, R. A., & Wibowo, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 112–122.
- Pratama, B. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 5(3), 77-85.