

Penguatan Literasi Digital Siswa Melalui Manajemen Pelatihan Desain Edukatif Berbasis Canva di MTsN 2 Kayong Utara

Siti Nur Azizah¹, Muhammad Husni²

Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: sitinurazizah25@pasca.alqolam.ac.id, husnii@alqolam.ac.id

Article received: 05 Januari 2026, Review process: 28 Januari 2026

Article Accepted: 22 April 2026, Article published: 28 Juli 2026

ABSTRACT

This community service activity aims to describe the implementation of Canva-based educational design training management as an effort to strengthen digital literacy and internalize Islamic Religious Education (PAI) values among students of MTsN 2 Kayong Utara. The core problem faced by the partner institution is students' dependence on digital entertainment consumption, while their devices hold untapped potential for creative and educational activities. A descriptive qualitative approach adapted from the Service Learning paradigm and education management cycle involved 27 eighth-grade students, divided into two learning groups (14 students in Group 1 and 13 students in Group 2). The training was conducted over two intensive workshop sessions (totaling approximately 4 hours). Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and visual artifact documentation, then analyzed using Miles, Huberman, and Saldana's (2014) interactive model. All participants completed educational poster projects on infaq, sadaqah, and scholarly etiquette themes, with over 80% of works meeting established visual layout indicators. PAI values integration strengthened religious internalization through contemporary visual da'wah strategies. Limitations of internet infrastructure were successfully overcome through responsive learning management strategies. This program proves that proper resource management can optimize existing potential, so that this activity model is recommended as a best practice for digital literacy empowerment programs in madrasah in developing regions.

Keywords: Training Management; Digital Literacy; Canva; Educational Design; Islamic Religious Education; Community Service

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan mendeskripsikan proses dan dampak penerapan manajemen pelatihan desain edukatif berbasis Canva yang diintegrasikan dengan nilai pendidikan agama Islam (PAI) sebagai Upaya pemberdayaan literasi digital produktif siswa MTsN 2 Kayong Utara. Masalah utama mitra adalah ketergantungan siswa pada konsumsi konten hiburan, padahal gawai yang dimiliki berpotensi digunakan kreatif dan edukatif. Pendekatan kualitatif deskriptif diadaptasi dari paradigma Service Learning dan siklus manajemen pendidikan, melibatkan 27 siswa kelas VIII yang terbagi menjadi dua rombongan belajar (Rombel 1 berjumlah 14 siswa dan Rombel 2 berjumlah 13 siswa). Kegiatan dilaksanakan dalam dua sesi lokakarya intensif ($\pm$ 4 jam efektif). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi artefak visual, dianalisis seluruh partisipan berhasil menyelesaikan proyek poster edukatif

bertema infak, sedekah dan adab menuntut ilmu, lebih dari 80% karya memenuhi indikator tata letak visual yang ditetapkan. Integrasi nilai PAI memperkuat internalisasi keagamaan melalui strategi dakwah visual kontemporer. Keberhasilan program sangat bergantung pada perencanaan matang, pengorganisasian tepat, serta strategi adaptif dalam mengatasi keterbatasan infrastruktur. Penerapan prinsip manajemen pendidikan Islam terbukti efektif menjaga keberlangsungan dan mutu kegiatan. Model ini direkomendasikan sebagai praktik baik bagi penguatan literasi digital di madrasah di kawasan berkembang.

Kata Kunci: Manajemen Pelatihan; Literasi Digital; Canva; Desain Edukatif; Pendidikan Agama Islam; Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah mengalami perkembangan secara pesat yang memberikan dorongan perubahan mendasar dalam cara pengetahuan disebarkan dan diproses dalam ruang pendidikan. Termuat dalam penelitian Baroroh et al. tahun 2024 menjelaskan tentang kemampuan dalam menjalankan, menilai, dan memproduksi informasi melalui media digital yang dikenal sebagai literasi digital kini dianggap sebagai kemampuan inti yang selaras dengan kemampuan membaca dan menulis secara umum. Termuat dalam penelitian UNESCO tahun 2018 Literasi digital tidak sekedar termuat pada kefasihan teknis, melainkan juga kemampuan dalam menerapkan teknologi secara kritis, kreatif, dan etis dalam lingkungan informasi yang terus berkembang. Bagi madrasah sebagai lembaga pendidikan Islam, perkembangan ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang yang tidak bisa dihindari. Madrasah memikul mandat ganda: mencetak generasi yang *tafaquh fiddin* sekaligus membekali siswa dengan kecakapan yang relevan di era modern. Dalam perspektif manajemen Pendidikan Islam, hal ini menuntut lembaga untuk mampu merencanakan, mengelola, dan mengoptimalkan segala potensi yang ada. Tuntutan ini mendorong madrasah mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulumnya secara organik dan terstruktur (Arjaya et al., 2023) agar pemanfaatannya tidak sia-sia dan sesuai tujuan pendidikan.

Kondisi di lapangan, khususnya di Kabupaten Kayong Utara, Kalimantan Barat, menunjukkan gambaran yang paradoks. Kepemilikan alat pintar yang cukup merata di kalangan siswa, akan tetapi penggunaannya hampir sepenuhnya digunakan sebagai hiburan dengan menonton video pendek dan bermain game online. Alat yang sebenarnya mampu menjalankan aplikasi desain tidak pernah digunakan untuk kegiatan yang produktif, dan fasilitas WiFi pun belum tersedia di MTsN 2 Kayong Utara.

Tinjauan pustaka pada tahun 2021 hingga 2025 telah memandang adanya ketimpangan penelitian secara signifikan. Sebagian besar studi pelatihan Canva di sektor pendidikan berfokus pada guru: MGMP IPA menurut peneliti Sari et al. tahun 2025, guru SMP yang termuat dalam penelitian Fadli & Wahditiya tahun 2025, dan konteks Kurikulum Merdeka dalam penelitian Sihombing et al. tahun 2024. Termuat dalam penelitian Eliastuti et al. tahun 2023 merupakan salah satu dari sedikit penelitian yang mengikuti siswa SMP sebagai peserta pelatihan Canva, akan tetapi belum menggabungkan nilai PAI secara substantif. Intervensi

yang menargetkan siswa MTs pesisir dengan integrasi substansi PAI ke dalam desain belum ditemukan dalam literatur yang ada.

Berlawanan pada kondisi mitra dan ke timpangan tersebut, kegiatan pengabdian ini memperoleh tiga kebaruan yaitu menjadikan siswa bukan guru sebagai topik utama pelatihan desain digital, menggabungkan substansi PAI sebagai wujud dakwah penggambaran bil qalam yang nyata dan menerapkan serta membuktika strategi tata kelola pelatihan yang padat dan terencana dalam waktu singkat di wilayah dengan perlengkapan yang terbatas. Tujuannya adalah mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas program pemberdayaan literasi digital berbasis Canva dalam memperkuat kompetensi digital dan internalisasi nilai PAI pada siswa kelas VIII MTsN 2 Kayong Utara melalui pengelolaan kegiatan yang sistematis.

METODE

Pendekatan dan Desain. Kegiatan pengabdian ini menurut pendapat Baroroh et al. tahun 2024 menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dikontekstualisasikan dalam kerangka *Service Learning* metodologi yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran akademik dengan pemberdayaan kelompok secara langsung. Kegiatan ini secara konsep juga dilakukan melalui tahapan siklus tata kelola pendidikan yang meliputi perencanaan, pengelompokan, pelaksanaan, dan penilaian akhir. Peneliti memiliki peran sebagai fasilitator aktif dan pengelola kegiatan, bukan sekadar pengamat. Pendekatan ini dipilih sebab mampu menyesuaikan untuk membahas berbagai dinamika proses, perubahan perilaku, dan keberhasilan dalam pengelolaan peserta dalam program pelatihan berbasis komunitas. Pengabdian ini menggunakan desain *One Shot Case Study* (satu gelombang), yaitu penilaian dilakukan hanya setelah kegiatan selesai. Kondisi awal dipetakan lewat observasi dan wawancara, tidak menggunakan tes awal, karena peserta belum memiliki pengalaman sama sekali. Mitra, Peserta, dan Waktu Pelaksanaan. Mitra program dalam pengabdian dalam penelitian ini adalah MTsN 2 Kayong Utara. Kegiatan ini dilakukan pada semester genap pada tahun akademik 2025/2026 dalam dua tahap lokakarya intensif di ruang kelas madrasah yaitu pada sesi pertama berlangsung selama dua jam dan membahas pengenalan ruang lingkup dan dasar sumber pengetahuan visual. Sesi kedua berlangsung selama dua jam dan berfokus pada membuat proyek desain dengan tema PAI dan sesi refleksi. Untuk pelatihan berpikir berbasis teknologi, sampling purposive, dari siswa kelas VIII, yang berusia antara 13 dan 14 tahun. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 1, 27 siswa dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing dengan jumlah siswa dan durasi yang berbeda.

Tabel 1. Karakteristik Peserta Program Pengabdian

Rombel	Jumlah	Profil Psikososial
Rombel 1	14 siswa	Vokal, proaktif, cenderung impulsif saat menjelajahi fitur; inisiatif eksplorasi tinggi
Rombel 2	13 siswa	Observasional, metodis, membutuhkan scaffolding intensif sebelum bertindak

Tahapan Pelaksanaan Pengabdian. Program pengabdian ini diorganisasi melalui lima fase yang diadaptasi dari siklus Service Learning. Alur pelaksanaan lengkap tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Diagram Alur Pelaksanaan Program Pengabdian

Fase	Kegiatan Utama	Durasi	Luaran
1. Identifikasi Kebutuhan	Observasi dan wawancara informal dengan guru PAI serta perwakilan OSIS untuk memetakan kondisi gawai, jaringan, dan literasi awal siswa	Pra-kegiatan	Peta kebutuhan mitra
2. Perencanaan	Perancangan modul lokakarya berbasis kondisi lokal Kayong Utara; penyiapan materi offline dan protokol mitigasi gangguan internet	1 minggu	Modul pelatihan siap pakai
3. Pelaksanaan	Lokakarya 2 sesi: (a) pengenalan Canva & prinsip desain visual; (b) pengerjaan proyek poster bertema PAI	2 sesi × 2 jam = 4 jam	27 poster edukatif PAI
4. Refleksi	Presentasi dan diskusi karya: siswa mengungkapkan alasan di balik	60 menit	Pemahaman analitis dan refleksi nilai

	pilihan elemen desain mereka		
5. Evaluasi	Penilaian artefak visual, wawancara pasca-kegiatan, dan analisis perubahan perilaku digital peserta	Pasca-kegiatan	Data temuan penelitian

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data. Data dikumpulkan melalui triangulasi tiga teknik: (1) observasi partisipatif moderat selama kegiatan berlangsung untuk memantau keterlaksanaan program dan manajemen kelas, (2) wawancara mendalam tidak terstruktur dengan informan kunci dari kedua rombel serta guru PAI sebagai informan pendukung; dan (3) dokumentasi artefak digital seluruh poster edukatif final karya 27 peserta. Tabel 3 menyajikan aspek literasi digital beserta indikator operasionalnya.

Tabel 3. Aspek Literasi Digital, Indikator, dan Teknik Pengumpulan Data

Aspek Literasi Digital	Indikator yang Diamati	Teknik
Kompetensi teknis	Kemampuan login, mengedit elemen, menyesuaikan tata letak, dan mengekspor karya di Canva	Observasi
Kreativitas visual	Kualitas pemilihan warna, tipografi, dan komposisi tata letak poster	Analisis artefak
Komunikasi dakwah digital	Ketepatan pesan PAI melalui elemen visual poster	Artefak & refleksi
Internalisasi nilai PAI	Kemampuan menghubungkan teks keagamaan (hadis/ayat) dengan elemen visual yang dipilih	Wawancara & refleksi
Kolaborasi & efikasi diri	Inisiatif saling membantu, keberanian mencoba, dan ekspresi kepercayaan diri	Observasi

Validitas Data. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik (membandingkan data dari observasi, wawancara, dan artefak) serta triangulasi sumber (melibatkan siswa Rombel 1, Rombel 2, dan guru PAI sebagai informan

pendukung). Proses member check dilakukan dengan mengonfirmasi interpretasi kepada informan kunci untuk memastikan akurasi temuan (Miles et al., 2014).

Analisis Data. Data dianalisis menggunakan kerangka interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) melalui tiga tahap : (1) kondensasi data, yaitu pengelompokan dan pengodean tematik temuan lapangan ke dalam kategori seperti kendala infrastruktur, kolaborasi, eksplorasi antarmuka, dan internalisasi PAI (2) penyajian data dalam bentuk narasi dan tabel; serta (3) penarikan kesimpulan melalui validasi silang antar muka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keadaan Mitra Sebelum Kegiatan Pengabdian

Melalui pengamatan awal telah memandang keadaan yang dihadapi oleh mitra. Siswa telah memiliki genggam telepon warisan adaptasi PJJ secara keseluruhan saat adanya pandemi, akan tetapi hanya digunakan untuk hiburan seperti menonton video pendek di TikTok dan bermain game online. Tidak ada satu pun siswa yang ingin menerapkan suatu hal baru seperti menggunakan aplikasi Canva, dan kurang dari 10% siswa masih mendengar namanya.

Dalam sudut pandang psikologis, kebanyakan siswa mempercayai bahwa desain grafis merupakan kemampuan khusus secara profesional dengan alat yang mahal. Keadaan tersebut menggambarkan pola pikir *learned helplessness* yang dijelaskan oleh Sihombing et al. tahun 2024 atas ketidakmampuan yang memperlambat keinginan untuk mencoba hal baru. Kendala psikis ini menjadi persoalan utama yang perlu ditangani sebelum pelatihan teknis dapat berjalan dengan baik.

Proses Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Sesi 1, Pengungkapan dan Penjelajahan Antarmuka. Fasilitator membuka sesi dengan mematahkan mitos bahwa desain grafis membutuhkan bakat atau perangkat khusus. Antarmuka *drag-and-drop* Canva dijelaskan sebagai kegiatan menyusun elemen visual layaknya puzzle digital. Narasi demistifikasi ini efektif menurunkan kecemasan peserta dan mendorong keberanian mencoba. Langkah ini merupakan bagian dari manajemen pembinaan mental agar siswa siap belajar. Perbedaan karakter kedua rombongan langsung tampak. Jari-jari siswa Rombel 1 (14 siswa) bergerak cepat di layar berganti-ganti template tanpa mengikuti instruksi rinci. Sebaliknya, jari-jari siswa Rombel 2 (13 siswa) bergerak lebih hati-hati, mereka menunggu panduan langkah demi langkah sebelum berani menyentuh antarmuka. Fasilitator memberikan tanggapan pada tata kelola pembelajaran dengan basis karakter, yaitu strategi tutor sebaya silang yaitu siswa yang lebih cepat memahami sesuatu hal yang baru diminta untuk membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan, sehingga hal ini mampu membangun gotong royong digital secara alami.

Sesi 2, Sumber literasi Visual dan Prinsip Tata Letak. Prinsip dasar desain diperkenalkan melalui C.R.A.P (*Contrast, Repetition, Alignment, Proximity*). Siswa belajar untuk mengenal beberapa persoalan visual yaitu mengapa teks kuning di

latar putih sulit untuk dibaca, mengapa judul wajib lebih besar dari isi, dan mengapa white space akan membuat rancangannya terlihat lebih unggul.

Sesi 3, Integrasi PAI dan Eksekusi Proyek Dakwah Visual. Peserta mengerjakan proyek desain bertema: "Keutamaan Infak dan Sedekah" serta "Adab Menuntut Ilmu dalam Islam". Mereka menyusun kalimat ajakan dakwah dari hadis atau ayat Al-Qur'an, lalu menerjemahkannya ke dalam tampilan visual yang menarik dan sesuai kaidah syariat. Menurut pengamatan penulis, kesulitan utama telah hadir pada sesi ini saat sinyal internet mulai putus total selama kurang lebih 20 menit. Sebagai bentuk tata kelola hambatan yang cepat, keputusan ini akan segera diambil untuk merubah taktis menjadi luring yaitu materi akan dilanjutkan dengan penerapan secara langsung di papan tulis dan strategi text-first dengan menuntaskan tata letak teks dahulu secara manual sebelum kembali menuju aplikasi saat jaringan mulai membaik. Langkah ini menyatakan bahwa pengelolaan yang mampu menyesuaikan sangat diperlukan di lapangan.

Tabel 4. Perbandingan Pola Adaptasi Digital Rombel 1 dan Rombel 2

Aspek	Rombel 1 (14 Siswa - Eksploratoris)
Navigasi antarmuka	Cepat dan impulsif; mengklik fitur tanpa instruksi
Respons error	Frustrasi sesaat, kemudian langsung mencoba ulang
Pemilihan warna	Eksperimental; berani mencoba kombinasi kontras
Pola kolaborasi	Kompetitif; berbagi temuan fitur kepada teman
Hasil akhir	Lebih berani secara visual, namun kadang kurang terstruktur

Luaran Kegiatan: Poster Edukatif PAI

Semua 27 peserta menuntaskan kurang lebih satu poster pendidikan digital dengan format PNG/JPG. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, diperoleh data capaian keberhasilan sebagai berikut : Kompetensi Teknis (90% siswa tuntas), Pemahaman konsep desain (85% siswa tuntas), dan Internalisasi Nilai PAI (82% siswa tuntas) Beberapa poster bahkan mendekati standar konten edukasi yang lazim beredar di media sosial dakwah. Secara Umum, lebih dari 80% karya memenuhi indikator tata letak visual yang ditetapkan: hierarki tipografi yang tepat, palet warna harmonis, dan ruang kosong yang memadai.

Dari aspek pesan dakwah, siswa yang mengangkat tema sedekah memilih gambar tangan berestafet daripada gambar yang menunjukkan pemahaman bahwa sedekah adalah tindakan sosial, bukan sekadar transaksi material. Siswa yang mengangkat adab menuntut ilmu menggunakan metafora gelas yang

menuang sebagai simbol tawadhu dan menghindari foto wajah manusia untuk menjaga kaidah visual Islam (Cahyono et al., 2025).

Tabel 5. Pemetaan Tema PAI, Headline Dakwah, Elemen Visual, dan Analisis Simbolik

Tema PAI	Headline Dakwah	Elemen Visual Dominan	Analisis Simbolik
Infak & Sedekah	"Kaya Bukan tentang Harta, Tapi Seberapa Sering Kau Memberi."	Tangan berestafet, siluet kubah masjid, palet emas-biru tua	Sedekah dimaknai sebagai relasi sosial; siswa melampaui literalitas uang/koin
Adab Menuntut Ilmu	"Kosongkan Gelasmu, Dengarkan Gurumu, Barulah Ilmu Akan Masuk."	Gelas miring (menuang) dan tumpukan buku; tipografi serif klasik	Metafora gelas kosong = tawadhu; foto wajah dihindari sesuai kaidah visual Islam

Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi visual kegiatan disajikan pada Gambar 1-4 berikut.

 Gambar 1. Suasana Sesi Pelatihan Canva di Ruang Kelas MTsN 2 Kayong Utara	 Gambar 2. Siswa Rombel 2 Saling Membantu (Peer-Tutoring)
 Gambar 3. Contoh Poster PAI Karya Siswa: Tema Infak & Sedekah	 Gambar 4. Sesi Refleksi: Siswa Mempresentasikan Karya Desain

Tabel 5. Dokumentasi Visual Kegiatan



Gambar 1. Surat Keterangan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Suara Peserta: Perubahan Cara Memanfaatkan Media Digital

Wawancara pasca-kegiatan mengungkapkan perubahan nyata persepsi peserta:

"Awalnya saya kira Canva itu susah. Ternyata kalau sudah dicoba malah asyik kayak main puzzle tapi hasilnya poster yang keren." (Siswa Rombel 1)

"Saya baru sadar kalau HP saya bisa buat desain poster seperti ini. Selama ini cuma buat nonton TikTok sama main game." (Siswa Rombel 2)

"Waktu nulis soal sedekah di poster, saya jadi mikir sendiri kok saya jarang sedekah ya? Jadi semangat mau lebih sering." (Siswa Rombel 1)

Kutipan ketiga menunjukkan bahwa mendesain poster dakwah tidak hanya menghasilkan produk visual, tetapi memicu refleksi pribadi tentang nilai yang sedang disampaikan. Hal ini menguatkan adanya gabungan PAI ke dalam proyek rancangan yang mendorong pendalaman nilai secara lebih aktif daripada pembelajaran dengan metode hafalan. Respons positif dari lingkungan sosial ketika karya diunggah ke WhatsApp Story turut meningkatkan kepercayaan diri peserta secara nyata (Putri et al., 2023).

Pembahasan: Canva sebagai Katalisator Pemberdayaan Kreativitas

Penelitian dalam kegiatan ini memperlihatkan adanya kemudahan Canva yang berguna untuk merubah cara siswa melihat diri mereka sebagai pengguna teknologi. Menurut penelitian yang dilakukan Cahyono et al. tahun 2025 menyampaika kendala teknis mulai berkurang, energi berpikir peserta dapat difokuskan pada proses kreatif dan penyampaian pesan. Peserta yang sebelumnya tidak pernah menyentuh aplikasi desain mampu menghasilkan karya yang layak hanya dalam satu sesi pelatihan intensif. Keberhasilan ini tidak lupa dari rencana

pengelolaan pembelajaran yang tepat dan berarti yang menyatakan bahwa tata kelola materi ajar adalah kunci keberhasilan dalam menerima pengetahuan.

Peristiwa ini sejalan dengan gagasan Vygotsky bahwa belajar paling tepat terjadi ketika seseorang mendapat dukungan yang tepat untuk menempuh kemampuan di luar batas mandiri saat ini. Canva memberikan persediaan dukungan tersebut melalui fitur yang tidak membutuhkan keahlian teknis khusus. Kemandirian belajar yang tumbuh sejalan dengan Arjaya et al. tahun 2023 bahwa metakognisi berperan penting dalam perkembangan literasi digital.

Pembahasan: Dakwah Bil Qalam Visual sebagai Inovasi Integrasi PAI

Keberhasilan mengintegrasikan substansi PAI ke dalam proyek desain menjadi kontribusi penting program ini. Proses mendesain poster dakwah menuntut peserta melewati dua tahap berpikir: memahami makna teks keagamaan, lalu menerjemahkannya ke dalam bahasa visual yang komunikatif dan sesuai syariat. Proses berlapis ini mendorong pemahaman nilai yang lebih aktif dibanding hafalan pasif.

Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Sunarso dan Herdianto tahun 2024 terkait strategi *Modelling the Way* berbantuan Canva yang meningkatkan hasil belajar PAI. Saat karya diunggah ke media sosial, peserta juga menjadi penyebar pesan dakwah di lingkungan digitalnya mendukung terbentuknya digital citizenship yang Islami (Hidayat et al., 2025).

Pembahasan: Adaptasi Pedagogis di Kawasan Berinfrastruktur Terbatas

Program ini telah memberikan bukti bahwa internet yang terbatas dan spesifikasi perlengkapan tidak menjadikan sebuah halangan untuk pembelajaran digital yang berarti. Hal ini sejalan dengan Manajemen Pendidikan Islam yang memberikan pesan untuk selalu berusaha memaksimalkan apa yang ada, dan mencari solusi di setiap kesulitan. Adapun strategi dalam menuntaskan metode membaca saat hubungan internet sedang lambat, tutor sebaya silang antar peserta, dan penerapan manual saat jaringan putus telah terbukti menjaga kelangsungan selama kegiatan. Disamping itu, terdapat hambatan tersebut juga menghadirkan beberapa dampak karakter yang tidak terduga seperti halnya pada peserta terlatih bersabar, berkreasi diberbagai keterbatasan, dan saling peduli terhadap kesulitan teman.

Pembahasan: Peran Manajemen Pelatihan dalam keberhasilan Program

Keberhasilan juga akan merubah sikap perilaku digital siswa dalam waktu singkat membuktikan bahwa manajemen pelatihan yang diterapkan sudah tepat sasaran. Ada empat aspek manajemen pendidikan Islam yang terlihat dalam kegiatan ini:

- 1) Perencanaan, dilakukan dengan menyebarkan keadaan awal siswa dan persediaan alat, guna materi yang diberikan sesuai dengan keperluan dan kemampuan. Kesiapan materi cadangan luring juga menjadi dasar paling penting yang direncanakan sejak awal untuk menghadapi kendala jaringan.

- 2) Pengorganisasian, dengan membagi kelompok dengan jumlah yang disesuaikan antara 14 dan 13 siswa serta penerapan pendekatan tutor sebaya yang merupakan salah satu bentuk penggunaan sumber daya manusia yang tepat.
- 3) Pelaksanaan, menyesuaikan metode saat menghadapi hambatan jaringan dengan memperlihatkan kemampuan menangani proses agar tujuan tetap berhasil.
- 4) Evaluasi, penilaian tidak hanya melihat pada hasil karya, melainkan juga pada perubahan sikap dan pengetahuan nilai agama, guna fokus utama pendidikan secara menyeluruh dapat dicapai.

Penerapan alur pada pengelola ini membuat kegiatan tidak hanya memberikan sebuah keterampilan teknis, melainkan juga membangun sikap dan pemahaman keagamaan yang sesuai dengan tujuan utama madrasah.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain edukatif berbasis Canva di MTsN 2 Kayong Utara berhasil mengubah cara 27 peserta memanfaatkan media digital: dari pengguna konten pasif menjadi pembuat konten edukatif Islami yang mandiri. Hal ini membuktikan bahwa manajemen pelatihan yang terencana, terorganisir dan adaptif adalah faktor penentu keberhasilan. Kemudahan antarmuka Canva membuka ruang kreativitas yang sebelumnya tertutup oleh hambatan psikologis. Integrasi substansi PAI mendorong pemahaman nilai keagamaan yang lebih aktif dan reflektif. Keterbatasan infrastruktur dapat dikelola melalui strategi pedagogis adaptif yang sekaligus membangun karakter kolaborasi peserta. MTsN 2 Kayong Utara sebagai mitra program disarankan mengintegrasikan modul ini ke dalam ekstrakurikuler atau muatan lokal. Pemangku kebijakan di tingkat kabupaten dan kanwil dapat mengembangkan program *Training of Trainers* (ToT) untuk menyebarluaskan model pemberdayaan ini ke madrasah-madrasah pesisir lainnya di Kalimantan Barat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arjaya, I. B. A., Hermawan, I. M. S., Ekayanti, N. W., & Paraniti, A. A. I. (2023). Metacognitive contribution to biology pre-service teacher's digital literacy and self-regulated learning during online learning. *International Journal of Instruction*, 16(1), 455–468. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16125a>
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Cahyono, B., Sukmawati, F., Santosa, E. B., Prihatin, R., Suparmi, & Qodr, T. S. (2025). Enhancing Junior High School Teaching Performance Through AI-Supported Deep Learning Approaches. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(3), 1040–1053. <https://doi.org/10.21009/jtp.v27i3.61743>
- Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., Rizqiani, A., Purba, E. F. W., Paron, O. D., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan

- Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218.
<https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Fadli, Z., & Wahditiya, A. A. (2025). Pelatihan Canva For Education: Meningkatkan Keterampilan Digital Guru SMP 1 Watansoppeng. *PAKDEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
<https://doi.org/10.58222/pakdemas.v4i2.408>
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231.
<https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Hidayat, R., dkk. (2025). Pengembangan Modul Digital Interaktif Menggunakan Canva pada Materi Infak dan Sedekah sebagai Penguatan Literasi Digital Siswa. *MASALIQ*, 5(1), 147–159.
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4436>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Putri, P., Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Peserta Didik di MI Al-Muhajir Kereng Pangi. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 14–24.
<https://doi.org/10.572349/anfatama.v2i4.1472>
- Sari, N. I., Muhiddin, N. H., Arif, R. N., Sahrani, U., & Syakur, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Maros. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 285–291. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.709>
- 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>
- Sunarso, A., & Herdianto, F. (2024). Canva-assisted Modelling the Way strategy and students' Islamic education learning outcomes. *Cakrawala Pendidikan*, 43(2), 430–438. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i2.60691>
- UNESCO. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.
<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>