

Pelatihan design grafis menggunakan Canva berbasis fitur AI untuk literasi digital di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros

**Reza Syafrizal¹, Amar Ferdiansyah¹, Farwah Assyifaurohmah¹, Jessica Aulia Sheril Pulungan¹,
Muhamad Fajar Muarif²**

¹Program Studi Informatika, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Indonesia

²Program Studi Fisika, Fakultas Sains, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Indonesia

Penulis korespondensi : Reza Syafrizal

E-mail : reza.syafrizal@uinbanten.ac.id

Diterima: 29 April 2025 | Direvisi 18 Mei 2025 | Disetujui: 18 Mei 2025 | Online: 21 Mei 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Tim Dosen dan Mahasiswa Informatika Fakultas Sains Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten telah melakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan di MA Nurul Basmalah Baros guna menjawab permasalahan mitra yakni belum optimalnya penggunaan fitur AI pada desain grafis. Tujuan PkM ini untuk membantu siswa mengenal, mendesign, dan menggunakan fitur AI dengan menggunakan Canva sebagai *Tools* dalam membuat sebuah desain literasi digital. PkM dilakuka dalam bentuk Pelatihan dengan Peserta pelatihan ini ialah siswa kelas XII MA Nurul Basmallah Baros. Tiga tahapan kegiatan PkM ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Survei kepuasan dilakukan menggunakan kuesioner, hasilnya menunjukkan bahwa PkM berjalan dengan baik dan disambut baik oleh mitra. Sesuai dengan hasil survei yang diisi langsung oleh mitra yang terdiri dari indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra, serta kejelasan dan kemudahan memahami materi memperoleh 70% Sangat setuju dan 30% setuju, pelayanan Tim PkM dan kebermanfaatan teknologi bagi mitra memperoleh persentase yang sama yakni 80% Sangat setuju dan 20% setuju, waktu pelaksanaan kegiatan memperoleh persentase 65% Sangat setuju dan 35% setuju, serta rencana pelaksanaan tindak lanjut kegiatan memperoleh persentase 90% Sangat setuju dan 10% setuju.

Kata kunci: design grafis; AI; Canva; literasi digital

Abstract

The Informatics Lecturer and Student Team of the Faculty of Science, Sultan Maulana Hasanuddin University, Banten, has carried out Community Service (PkM) at MA Nurul Basmalah Baros to answer the partner's problem, namely the less than optimal use of AI features in Canva graphic design. The purpose of this PkM is to help students recognize, design, and use AI features using Canva as a tool in creating a digital literacy design. PkM is carried out in the training with the participants were class XII students of MA Nurul Basmalah Baros. The three stages of this Pk M activity include the preparation stage, the implementation stage, and the reporting stage. A satisfaction survey was conducted using a questionnaire, the results showed that PkM went well and was well received by partners. In accordance with the results of the survey filled out directly by partners consisting of indicators of the suitability of the material to the needs of partners, as well as the clarity and ease of understanding the material obtained 70% Strongly agree and 30% agree, the service of the PkM Team and the usefulness of technology for partners obtained the same percentage, namely 80% Strongly agree and 20% agree, the time of implementation of the activity obtained a percentage of 65% Strongly agree and 35% agree, and the plan for implementing follow-up activities obtained a percentage of 90% Strongly agree and 10% agree.

Keywords: graphic design; AI; Canva; digital literacy

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang sukar untuk dihindari karena sejalan dengan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan ilmu pengetahuan berjalan sangat pesat begitu pula dengan teknologi informasi (Sutjipto, 2016) sehingga memunculkan inovasi-inovasi baru. Setiap inovasi yang tercipta memberikan manfaat dan banyak kemudahan (Al-Kansa et al., 2023) bagi kehidupan manusia, serta sebagai cara baru manusia dalam melakukan aktivitasnya (Ngafifi, 2014). Aktivitas kehidupan bermasyarakat saat ini sangat bergantung pada teknologi khususnya teknologi informasi. Muncul istilah-istilah yang menunjukkan relasi pesatnya kemajuan teknologi dengan setiap masa salah satunya ialah era revolusi industri yang lebih kita kenal dengan revolusi industri 4.0. Di era ini kepopuleran teknologi meningkat pesat sehingga masyarakat mudah mengenal dan menggunakan (Febriyanti & Sundari, 2023). Saat ini, era teknologi sudah bergeser ke era *society* 5.0 (Baharizqi et al., 2023) dimana orang sudah menyatu dengan teknologi. Setiap lini kehidupan sangat lekat dengan teknologi seolah tidak dapat dipisahkan. Tidak terkecuali pada dunia pendidikan (Suryadi, 2015), kemajuan teknologi memberikan pengaruh besar pada proses pembelajaran (Rusydi, 2017).

Rosenberg (2001) menyatakan bahwa terdapat lima pergeseran akibat penerapan teknologi informasi pada pembelajaran. Pertama perbuahan dari pelatihan menjadi penampilan. Kedua, dari ruang kelas menjadi di mana dan kapan saja. Ketiga, dari kertas menjadi saluran. Keempat, fasilitas fisik menjadi fasilitas jaringan kerja. Kelima, dari waktu siklus menjadi waktu nyata. Media komunikasi dalam pembelajaran menggunakan media-media komunikasi seperti *Handphone*, komputer, e-mail, media sosial, dan masih banyak jenis media lain yang digunakan.

Media dalam pembelajaran berperan sentral guna tersampainya konten pembelajaran dengan optimal. Karena media ini merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep/materi pembelajaran (Astuti et al., 2017) tidak hanya secara verbal namun yang sulit dijelaskan secara verbal (Putra, 2021). Salah satu media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi adalah komputer. Komputer dapat digunakan sebagai media pengolahan data menjadi informasi, serta media penyebaran informasi. Saat ini, komputer mudah digunakan untuk menuangkan dan meningkatkan kreativitas serta keterampilan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa adalah desain grafis (Yanti et al., 2024). Desain grafis merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetika (Dewojati, 2009).

Desain grafis, sebagai elemen penting dalam komunikasi visual, memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kreativitas. Dalam era digital, desain grafis tidak hanya berfokus pada cetak dan media konvensional, tetapi juga melibatkan penggunaan teknologi digital seperti internet dan media sosial. Desain grafis yang responsif dan intuitif dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memudahkan akses informasi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga dibutuhkan tanggung jawab setiap orang atas penggunaan teknologi untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam kehidupannya sehari-hari. Pada konteks ini literasi digital menjadi krusial.

Statistik menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami peningkatan literasi digital tahun 2022, dengan skor 3,54 poin, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia berada pada kategori sedang dalam literasi digital. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam kemampuan literasi digital antara siswa yang lebih tua dan yang lebih muda, serta antara siswa yang memiliki perbedaan latar belakang sosial dan (Kominfo, 2023). Maka, dari itu desain grafis memiliki peran penting lain, yakni sebagai sarana untuk meningkatkan literasi digital khususnya dalam proses pembelajaran siswa.

Keterampilan desain grafis, dapat disalurkan melalui platform desain salah satunya *canva*. *Canva* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Isnaini et al., 2021). Secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, *invitation* dan infografik dengan gambar dan template yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019). Keunggulan aplikasi ini ialah aplikasi ini dapat diakses melalui komputer maupun *gadgate* sehingga mudah untuk diakses dari mana saja dan kapan saja. Selain itu,

menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan, grafis, dan alat desain yang intuitif. Aplikasi ini juga dibekali dengan perpustakaan besar yang berisi ribuan template siap pakai, *font*, ikon, ilustrasi, serta foto, sehingga pengguna dapat memulai proyek desain mereka dengan cepat.

Aplikasi ini memiliki dua versi yakni berbayar dan gratis. Akantetapi, pengguna sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi berbayar/premium. Terlebih dengan pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan. Canva beradaptasi dengan menyediakan fitur kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). Integrasi fitur-fitur AI secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Canva, sebagai platform desain grafis yang populer, telah mengintegrasikan teknologi AI untuk membantu desainer dalam menciptakan desain yang lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat belajar cara menggunakan teknologi digital untuk menciptakan desain yang menarik dan komunikatif.

Pada proses pembelajaran Canva berperan untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis canva dapat berupa presentasi, poster, *mindmapping*, video teks, maupun infografis. Hasilnya akan lebih inovatif dan interaktif, serta meningkatkan kreativitas peserta didik, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tiak membosankan. Hal ini terwujud karena pada aplikasi ini terdapat banyak desain dan fitur yang menarik, dan dapat diakses melalui web atau android secara mudah dan cepat.

Sebagai metode yang dapat meningkatkan kreaivitas siswa. Maka design grafis harus diterapkan guna merangsang kemampuan siswa untuk menghasilkan karya/ciptaan otentik mereka. Menurut (Yanti et al., 2024) dengan membuat pelatihan design grafis siswa dapat menyampaikan ide-ide kreatif dalam bentuk poster. Selain itu, Agustina et al. (2018) juga menjelaskan bahwa pelatihan desain grafis pada komunitas dapat meningkatkan kreativitas anggotanya.

Kreativitas siswa selayaknya dikembangkan dari berbagai tingkatan sekolah tidak terkecuali pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah. Sebagai salah satu sekolah menengah atas di daerah Baros, Kabupaten Serang, Banten ialah Madrasah Aliyah Nurul Basmalah (MA). Pada MA Nurul Basmalah ini belum memanfaatkan fitur AI dalam proses kreativitas siswa. Oleh sebab itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) perlu dilakukan dengan bentuk pelatihan desain grafis menggunakan canva berbasis fitur AI. Tujuan dilaksanakannya PkM ini ialah untuk mengenalkan dan membantu penggunaan aplikasi canva berbasis AI guna meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Adapun sasaran dari pengabdian ini adalah siswa/i kelas XII MA Nurul Basmalah Baros agar dapat Menggali sisi kreativitas Pendidik dan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar.

METODE

PkM oleh Tim Dosen dan Mahasiswa Informatika Fakultas Sains UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten dilakukan pada bulan Oktober 2024 di MA Nurul Basmalah Baros. MA Nurul Basmalah merupakan Madrasah Aliyah berstatus Swasta dibawah naungan Kementerian Agama yang terletak di Kecamatan Baros, Kabupaten Serang, Banten. Adapun peserta dari pengabdian ini sebanyak 23 siswa/i kelas XII MA Nurul Basmalah Baros. PkM ini bertujuan untuk mengenalkan dan membantu penggunaan aplikasi canva berbasis AI guna meningkatkan literasi digital dan menggali sisi kreativitas dalam proses belajar mengajar. Bentuk PkM berupa Pelatihan yang dibagi menjadi tiga tahap (Muarif et al., 2024). Tahap pertama persiapan, kedua pelaksanaan, dan ketiga pelaporan. Berikut rincian ketiga tahap tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM.

Tahap Persiapan

Kegiatan pada tahap persiapan PkM ini dibagi menjadi 2 yang meliputi berkoordinasi dengan sekolah dan penyiapan materi/logistik PkM. Kegiatan perama, melakukan koordinasi dengan sekolah.

Pelatihan design grafis menggunakan Canva berbasis fitur AI untuk literasi digital di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros

Tim pelaksana PkM berkoordinasi dengan sekolah melalui kepala sekolah MA Nurul Basmalah Baros. Tahap ini membahas teknis pelaksanaan kegiatan baik jadwal, tempat, maupun sarana dan prasarana penunjang kegiatan pelatihan. Tim PkM juga meminta bantuan kepada pihak sekolah agar dapat menginformasikan dan mengarahkan siswanya untuk ikut pada kegiatan pelatihan.

Kegiatan kedua yakni persiapan materi pelatihan. Agar pelatihan dapat berjalan dengan baik dan materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal, maka sebelum melaksanakan pelatihan, Tim PkM menyusun dan membuat materi pelatihan. Materi pelatihan berupa slide presentasi, *Hand Out* panduan merancang design grafis, poster, dan rancangan animasi. Serta mempersiapkan kuesioner survei kepuasan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap pelaksanaan diawali dengan mempersilahkan siswa menempati tempatnya dan setiap siswa menggunakan komputer masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi pengenalan canva dan fitur-fitur canva, dilanjutkan dengan demonstrasi cara mengakses canva, mulai dari masuk ke canva, *Login* melalui *gmail* masing-masing peserta sampai cara menggunakan canva dan fitur-fiturnya. Setelah tahap demonstrasi peserta membuat mempraktikkan materi dan demonstrasi yang telah diberikan dengan membuat sebuah poster dan animasi. Tema poster atau flayer yang dibuat tentang Penerimaan Peserta Didik baru (PPDB) MA Nurul Basmalah Baros. Animasi yang dibuat berbentuk iklan produk makanan. Setelah siswa membuat desain poster dan juga animasi pada aplikasi canva dengan fitur-fiturnya, siswa diberikan kuisisioner sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan.

Tahap Pelaporan

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah pembuatan laporan. Laporan ini menjelaskan hasil kegiatan pelatihan design grafis menggunakan canva dan fitur AI untuk literasi digital. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat diketahui dengan mengisi kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan. Terdapat enam indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan kegiatan diterjemahkan menjadi pertanyaan dalam kuesioner yakni Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan peserta/mitra, Materi kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami, Tim panitia pengabdian memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan, teknologi yang disajikan sangat bermanfaat bagi peserta/mitra, dan waktu pelaksanaan kegiatan ini relative sesuai dan cukup, serta mitra berharap kegiatan dilanjutkan di masa yang akan datang. Berdasarkan 6 pernyataan tersebut instrument survey disusun dengan respon siswa yakni penyata sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Instrumen survey dibuat dalam bentuk angket (Muarif et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Tim Dosen dan Mahasiswa Informatika Fakultas Sains UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan judul "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Berbasis Fitur AI untuk Literasi Digital di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros". Tujuan kegiatan ini untuk Kegiatan ini pada tanggal 18 Oktober 2024 di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros. Sasaran kegiatan ini adalah siswa Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros kelas XII.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan mempersilahkan siswa siswi untuk menempati tempat yang sudah disediakan. Setiap tempat terdapat masing-masing satu komputer. Selain itu, pada setiap tempat juga dibagikan *Hand Out* materi. Pembagian siswa siswa masing-masing satu komputer ini bertujuan untuk mengefektifkan kegiatan, agar fokus pada diri masing-masing, dan tidak merasa terganggu, karena pelatihan ini butuh pemahaman dan fokus yang ekstra agar tidak adanya kendala ataupun keributan para siswa-siswa dan lebih memperhatikan pada materi.

Pemberian Materi

Selanjutnya, penyampaian materi diberikan oleh dosen, mahasiswa dan mahasiswi Informatika UIN SMH Banten, seperti pada Gambar 2. Setelah pemberian materi, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan canva oleh TIM menggunakan fitur yang berada di canva oleh siswa siswi yang didampingi oleh TIM. Materi yang disampaikan adalah pengenalan canva dan fitur-fiturnya dengan membuat desain poster dan animasi. Materi pengenalan canva terdiri dari kosep, penggunaan canva, manfaat canva dan fitur-fitur canva, pengenalan canva dan fitur-fiturnya, bagaimana mengakses canva, apa saja fitur berada di dalam canva, pertama memperkenalkan ukuran canvas untuk membuat desain poster dan membuat animasi dengan menggunakan effect yang sudah di sediakan oleh canva.



Gambar 2. Pemberian materi Canva

Demonstrasi dan Simulasi

Setelah pemberian materi, siswa/i diberikan demostrasi dan simulasi penggunaan canva untuk membuat poster dan animasi seperti terlihat pada gambar 3. Langkah pembuatan dimulai dari menggunakan Templates Design, menambahkan elemen design, menambahkan teks, dan menggunakan fitur AI. Fitu AI pada canva digunakan untuk menghapus latar belakang gambar yang akan digunakan dengan memilih fitur *Background Remover*. Keuntungan dan waktu menggunakan *Background Remover* yakni Efisiensi Waktu, Presisi, dan Design Lebih Bersih. Waktu lebih efisien, sebelumnya proses penghapusan *background* gambar membutuhkan proses dan waktu lama serta keterampilan teknis desain. Namun, dengan tambahan AI, penghapusan *background* dapat dilakukan dalam waktu singkat hanya beberapa detik. Selain itu hasil yang diperoleh lebih akurat, rapih, dan bersih.



Gambar 3. Demonstrasi dan Simulasi

Selain *Background Remover*, AI yang digunakan adalah *Magic Write*. *Magic Write* ialah Alat Penulisan Berbasis AI yang digunakan tidak hanya untuk menciptakan gambar, akan tetapi fitur ini juga menunjang untuk mengkreasi konten teks. Konten tersebut dapat berupa teks, paragraf, dan artikel secara otomatis berbasis perintah yang diberikan. Manfaat lain ialah konten dapat dibuat dengan waktu

singkat tanpa perlu menyusun detail kontennya. Aplikasi fitur ini, dapat dipergunakan untuk membuat narasi promosi sekolah, deskripsi rancangan kegiatan, atau deskripsi produk hasil karya siswa.

Hasil Desain/Produk

Pelatihan desain grafis menggunakan canva dan fitur AI memberikan pengetahuan mengenai konsep dasar canva dan fiturnya. Pengetahuan dan pemahaman mengenai materi yang disampaikan memberikan kemampuan dasar siswa untuk merangkai/membuat desain poster dan animasi. Sehingga, siswa memiliki keterampilan membuat desain poster dan animasi sesuai dengan imajinasi masing-masing. Siswa mendapatkan keterampilan membuat desain poster Penerimaan Peserta Didik Baru dengan kemampuan mereka masing-masing dan semua imajinasi yang ada di otak mereka, mereka tuangkan melalui canva untuk membuat desain poster tersebut, tidak hanya membuat desain poster tetapi juga membuat animasi iklan produk makanan yang tidak kalah keren dari itu.

Pembelajaran Desain Grafis menggunakan canva memberikan pemahaman mengenai apa saja fitur yang sangat bermanfaat untuk digunakan dan kegunaan canva untuk apa saja, dengan banyaknya elements gratis yang dapat digunakan itu membuat pengguna tidak susah-susah untuk mencari elements yang sedang kita gunakan, tinggal cari elements yang sedang dibutuhkan maka akan langsung keluar sesuai dengan keinginan

Selain pembuatan desain Poster. Siswa juga mencoba fitur AI yang tersedia di canva, para siswa menggunakan fitur AI edit ajaib yang dimana Fitur tersebut menciptakan gambar berdasar deskripsi teks. Dengan fitur AI, Siswa dapat membuat kreasi visual yang unik sesuai imajinasi mereka hanya dengan memberikan perintah sesuai keinginan siswa. Sehingga siswa dapat bereksperimen lebih luas berdasarkan ide-ide kreatif mereka. Hasilnya, konten yang diproduksi siswa dapat diselesaikan dengan cepat, tidak bergantung pada stok gambar, dan lebih otentik. Pada pelatihan ini siswa diminta untuk mengkreasi poster PPDB. Hasil karya siswa dapat dilihat pada gambar 3. Gambar 3 menunjukkan 4 hasil desain poster Penerimaan Peserta Didik Baru karya siswa/i peserta pelatihan. Berdasarkan hasil ini dapat dilihat bahwa siswa siswi memahami konsep dasar canva yang sudah di jelaskan.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam bentuk pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan Fitur AI untuk literasi digital telah dilakukan di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros dengan memberikan materi design grafis menggunakan canva, demonstrasi, dan praktik pembuatan poster/animasi. Kegiatan ini berjalan dengan lancar. Peserta yang merupakan siswa/i kelas XII MA Nurul Basmalah Baros terlihat antusias atas materi yang disampaikan hal ini tercermin saat kegiatan desain grafis menggunakan fitur AI mereka aktif bertanya hal baru dan kreatif saat membuat design.

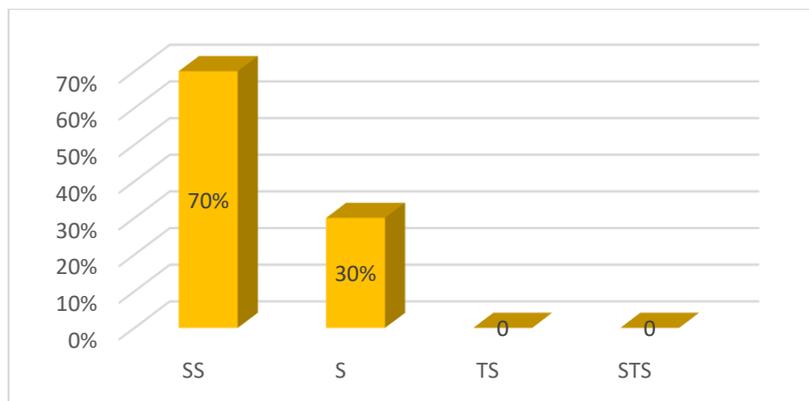
Tahap akhir pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis dan AI, siswa dibagikan kuesioner untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan. Hasil survei menggunakan kuesioner ini digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan. Terdapat enam indikator keberhasilan kegiatan meliputi: (1) Kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra; (2) Kejelasan dan kemudahan memahami materi; (3) Pelayanan Tim PkM; (4) Kebermanfaatan teknologi bagi mitra; (5) Waktu pelaksanaan kegiatan, (6) Rencana pelaksanaan tindak lanjut kegiatan. Keenam indikator tersebut diterjemahkan menjadi butir-butir pertanyaan dalam kuesioner. Bentuk pertanyaan berdasarkan keenam indikator keberhasilan tersebut ialah Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan peserta/mitra, Materi kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami, Tim panitia pengabdian memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan, teknologi yang disajikan sangat bermanfaat bagi peserta/mitra, dan waktu pelaksanaan kegiatan ini relative sesuai dan cukup, serta mitra berharap kegiatan dilanjutkan di masa yang akan datang. Pertanyaan tersebut dijawab dengan pernyataan STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju), S (setuju) dan SS (sangat setuju). Hasil kuesioner kepusan berbentuk persentase pernyataan berdasarkan jawaban pertanyaan yang sesuai dengan enam indikator kepuasan.

Pertama, hasil survei terhadap indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra yang tertuang pada pernyataan "Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta" ditunjukkan pada gambar 4.

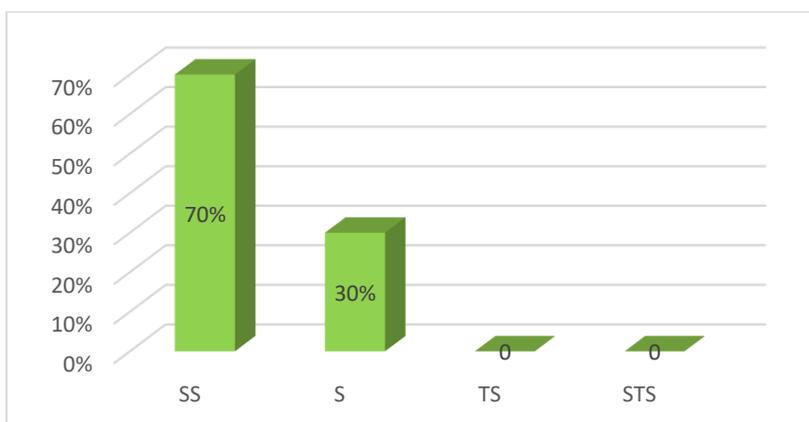


Gambar 4. Hasil Design Poster Karya Peserta Pelatihan

Gambar 5 terlihat bahwa 70 % mitra sangat setuju dan 30 % setuju serta 0% mitra tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap pernyataan “Materi materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra”. Hal ini, menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mitra. Relevansi ini terjadi karena sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Di era digital, literasi digital menjadi suatu keharusan, maka siswa/i dituntut untuk mampu menguasai teknologi digital. Berdasarkan hal tersebut materi yang disampaikan sangat sesuai.



Gambar 5. Persentase respon mitra pada indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra



Gambar 6. Persentase respon mitra pada indikator kejelasan dan kemudahan memahami materi kegiatan

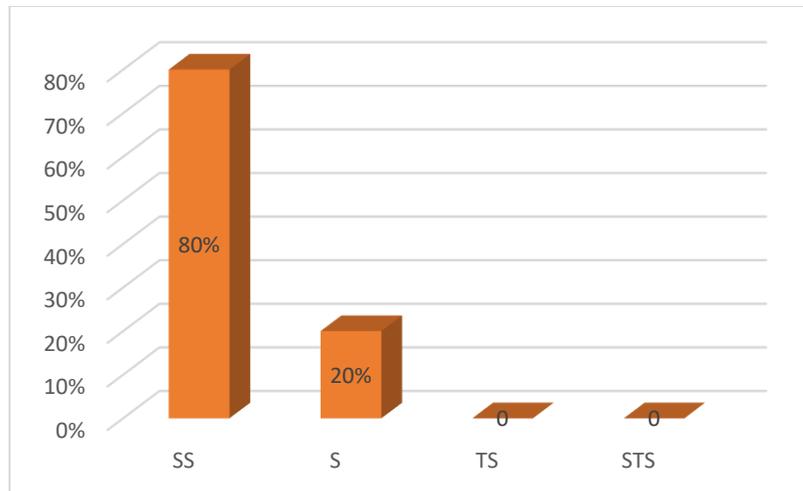
Kedua, hasil survei terhadap indikator kejelasan dan kemudahan memahami materi kegiatan yang tertuang pada pernyataan “Materi kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami” ditunjukkan pada Gambar 5.

Berdasarkan Gambar 6 dapat dilihat bahwa mitra 70 % mitra sangat setuju dan 30 % setuju serta 0% mitra tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap pernyataan “Materi kegiatan yang disajikan jelas

Pelatihan design grafis menggunakan Canva berbasis fitur AI untuk literasi digital di Madrasah Aliyah Nurul Basmalah Baros

dan mudah dipahami". Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta pelatihan.

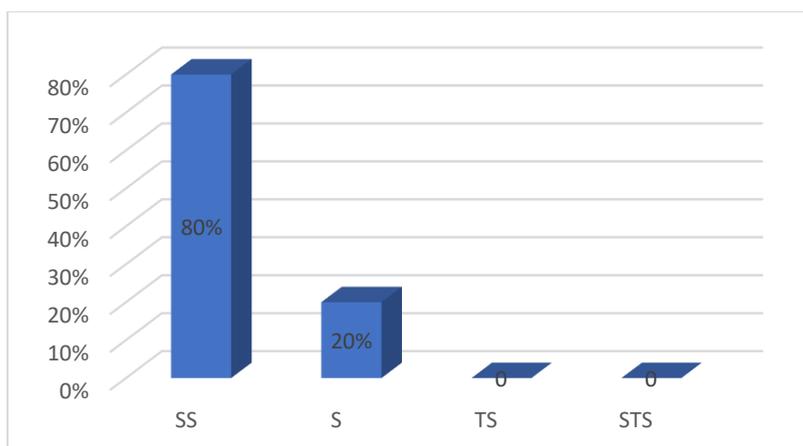
Ketiga, hasil survei terhadap indikator pelayanan Tim PkM selama kegiatan yang tertuang pada pernyataan "Tim Panitia Memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan" ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Persentase respon mitra pada indikator pelayanan Tim PkM selama kegiatan

Berdasarkan Gambar 7 dapat dilihat bahwa mitra 80 % mitra sangat setuju dan 20 % setuju serta 0% mitra tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap pernyataan "Tim Panitia Memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan". Hal itu menunjukkan bahwa Pelayanan yang diberikan oleh Tim PkM baik kepada mitra saat pelaksanaan pelatihan.

Saat kegiatan pelatihan wujud pelayanan yang diberikan berupa materi yang tersusun secara sistematis, komprehensif, relevan dengan kebutuhan mitra. Selini itu media pelatihan yang digunakan juga lengkap, serta pemateri dalam menjelaskan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Tim PkM memberikan pendampingan dan bimbingan secara rinci dan menyeluruh kepada setiap peserta yang mengalami kesulitan, sehingga peserta mendapatkan pengalaman belajar dan akses pengetahuan yang baik.

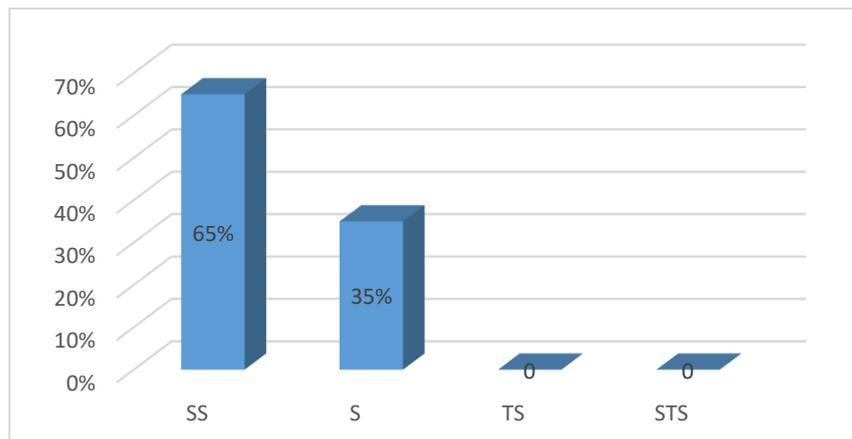


Gambar 8. Persentase respon mitra pada indikator kebermanfaatan teknologi bagi mitra

Keempat, hasil survei terhadap indikator kebermanfaatan teknologi bagi mitra yang tertuang pada pernyataan "Teknologi yang disajikan sangat bermanfaat bagi mitra/peserta" ditunjukkan pada gambar 8.

Berdasarkan Gambar 8 dapat dilihat bahwa mitra 80 % mitra sangat setuju dan 20 % setuju serta 0% mitra tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap pernyataan “Teknologi yang disajikan sangat bermanfaat bagi mitra/peserta”. Hasil ini memberikan arti bahwa Teknologi yang digunakan memiliki manfaat yang sangat besar bagi mitra. Berdasarkan Tim PkM hal ini terjadi karena, teknologi yang digunakan sesuai dengan era dimana teknologi literasi digital berkembang sangat pesat, serta teknologi yang disampaikan dan digunakan pada kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat sebagai dasar untuk mengembangkan teknologi digital kedepannya.

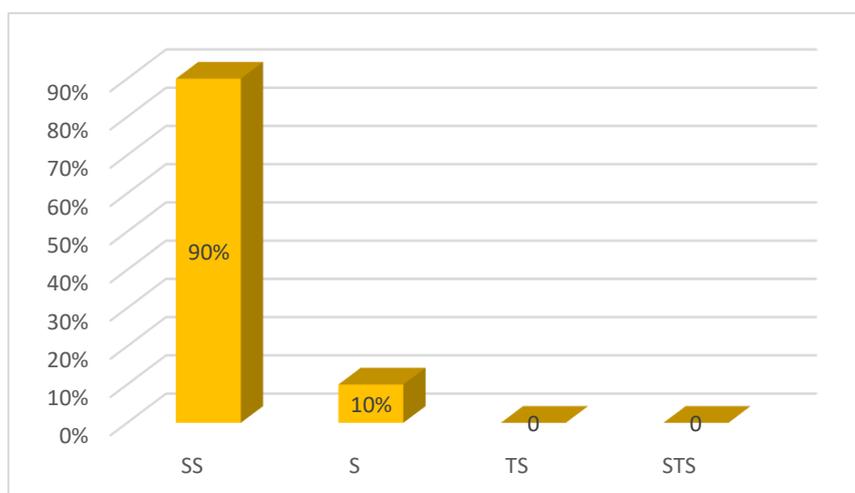
Kelima, hasil survei terhadap indikator waktu pelaksanaan kegiatan yang tertuang pada pernyataan “Waktu pelaksanaan kegiatan ini relative sesuai dan cukup” ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Persentase respon mitra pada indikator indikator waktu pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan Gambar 9 dapat dilihat bahwa mitra 65 % mitra sangat setuju dan 35 % setuju serta 0% mitra tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap pernyataan “Waktu pelaksanaan kegiatan ini relative sesuai dan cukup”. Hal itu menunjukkan bahwa waktu pelaksanaan kegiatan sesuai dan cukup untuk menyampaikan materi, demonstrasi serta praktik pembuatan design. Kegiatan dilaksanakan selama 3,5 jam, dimulai pukul 08.00 sampai pukul 11.30, yang meliputi pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik mendesain menggunakan platform canva.

Keenam, hasil survei terhadap indikator rencana pelaksanaan tindak lanjut kegiatan yang tertuang pada pernyataan “Mitra/peserta berharap kegiatan ini dilanjutkan di masa yang akan datang” ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Persentase respon mitra pada indikator rencana pelaksanaan tindak lanjut kegiatan

Berdasarkan Gambar 10 dapat dilihat bahwa mitra 90 % mitra sangat setuju dan 10 % setuju serta 0% mitra tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap pernyataan “Mitra/peserta berharap kegiatan ini dilanjutkan di masa yang akan datang”. Hasil ini mengindikasikan harapan akan adanya keberlanjutan dari kegiatan ini.

Berdasarkan analisa Tim PkM, terdapat beberapa faktor penyebab hasil survei demikian. Pertama tingkat antusiasme siswa yang tinggi, terbukti ketiap pelatihan mereka proaktif. Kedua, materi yang disajikan mudah dipahami, sistematis, dan komprehensif. Ketiga, teknologi yang berkesesuaian dengan materi sangat bermanfaat bagi pembelajaran era digital. Hal ini, juga dapat menunjang literasi digital bagi siswa/i. Selain itu, belum ada pembelajaran yang memberikan konten materi seperti materi yang disampaikan pada kegiatan ini, sehingga mitra sangat berharap adanya tindak lanjut dari kegiatan ini di masa yang akan datang dengan materi lain yang lebih menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Siswa MA Nurul Basmalah Baros telah mengenal aplikasi canva dalam mendesign sebuah literasi digital. (2) Siswa MA Nurul Basmalah Baros dapat menggunakan aplikasi canva dalam mendesign sebuah literasi digital. (3) Siswa MA Nurul Basmalah Baros dapat menggunakan fitur AI Canva dalam mendesign sebuah literasi digital. (4) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan lancar dan disambut baik oleh mitra. Hal ini dilihat dari hasil survey yang diisi langsung oleh mitra yang terdiri dari indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra memperoleh 70% sangat setuju dan 30% setuju, kejelasan dan kemudahan memahami materi memperoleh 70% sangat setuju dan 30% setuju, pelayanan Tim PkM dan kebermanfaatan teknologi bagi mitra memperoleh persentase yang sama yakni 80% sangat setuju dan 20% setuju, waktu pelaksanaan kegiatan memperoleh persentase 65% sangat setuju dan 35% setuju, serta rencana pelaksanaan tindak lanjut kegiatan memperoleh persentase 90% sangat setuju dan 10% setuju.

Setelah melaksanakan PkM, saran yang dapat diajukan ialah perlu dilakukan kegiatan lanjutan serta pemantauan dari materi PkM yang disampaikan agar siswa siswi MA Nurul Basmalah Baros dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mendesign literasi digital mereka dengan memanfaatkan Teknologi platform Canva beserta fitur AI nya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Fakultas Sains UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan kesempatan kepada tim kami mendapatkan pendanaan Program Bantuan Pengabdian Kepada Masyarakat Kolaborasi dengan Mahasiswa di Fakultas Sains Tahun Anggaran 2024. Selain itu tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada mitra kami yaitu MA Nurul Basmalah Baros yang bersedia memberikan kesempatan tim kami menyalurkan ilmu kepada Bapak/Ibu guru dan siswa maupun siswinya, sehingga kegiatan PKM Kami dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R., Suprianto, D., Malang, K., Informatika, J. T., & Malang, P. N. (2018). *Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang Graphic And Photonovela Design Training For Citizens Of Ngembal Village, Wajak Malang District*. 1(3), 219–226. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3>
- Al-Kansa, B. B., Iswanda, M. L., Kamilah, N., & Herlambang, Y. T. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Hidup Manusia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2966–2975. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.682>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Baharizqi, S. L., Muhtar, T., Herlambang, Y. T., Prasetya, F., Fahrozy, N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Kompetensi Pedagogik Di Era Society*

- 5.0: *Sebuah Tinjauan Dalam Perspektif Pedagogik Kritis*. 13(1), 2407–4937. <https://doi.org/10.24114/esjggsd.v11i4.46286>
- Dewojati, R. K. W. (2009). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 7(2), 175–182.
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2023). Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 227. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1).
- Kominfo, A. (2023). *Status Literasi Digital di Indonesia 2022*.
- Muarif, M. F., Syafrizal, R., Ulum, M., & Raka Pratama, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Fisika Berbasis Sensor dan Mikrokontroler di SMK Pelita Persada Kota Tangerang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1674–1685. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.24157>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <http://www.tempo.co/read/news/2010/12/23>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya* (Vol. 1, Issue 1).
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>
- Rosenberg, M. Jeffrey. (2001). *E-learning : strategies for delivering knowledge in the digital age*. McGraw-Hill.
- Rusydi. (2017). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Warta*, 53.
- Suryadi, S. (2015). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Informatika: Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3(3), 9–19.
- Sutjipto. (2016). Pengembangan Kurikulum Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Suatu Gagasan. *Kwangsan*, 4(2), 119–137.
- Yanti, Sumiarsih, M., Sutisna, A., Rusdja, A. P., & S, Y. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Smk Tarbiyatul Aulad Menggunakan Software Corel Draw. *Abdi Makarti*, 3(1), 17–24.