

Penguatan Literasi Digital Siswa Melalui Pelatihan Desain Kreatif Berbasis Canva Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban

Strengthening Students' Digital Literacy through Canva-Based Creative Design Training and Scientific Article Writing at Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban

Ulva Badi' Rohmawati¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri,

e-mail: ulvabadi@sunan-giri.ac.id,

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut siswa memiliki literasi digital yang tidak hanya bersifat konsumtif tetapi juga produktif dan akademik. Namun, pemanfaatan teknologi oleh siswa di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban masih terbatas pada aktivitas non-akademik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital siswa melalui pelatihan desain kreatif berbasis Canva dan penulisan artikel ilmiah. Metode yang digunakan meliputi pendidikan masyarakat, pelatihan, dan pendampingan dengan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Kegiatan dilaksanakan pada siswa Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam membuat desain digital dan menyusun artikel ilmiah, serta perubahan perilaku dalam memanfaatkan teknologi dari konsumtif menjadi produktif. Kendala yang ditemukan meliputi variasi kemampuan siswa dan keterbatasan waktu pelatihan. Kesimpulannya, pelatihan terpadu ini efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa dan berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan di lingkungan madrasah.

Kata Kunci: literasi digital, desain kreatif, penulisan ilmiah, pemberdayaan siswa.

Abstract: The development of digital technology requires students to possess digital literacy that is not only consumptive but also productive and academic. However, the use of technology by students at Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban is still limited to non-academic activities. This community service activity aims to strengthen students' digital literacy through Canva-based creative design training and scientific article writing. The methods used include community education, training, and

mentoring with an Asset Based Community Development (ABCD) approach. The activity was carried out with students of Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban, employing data collection techniques such as observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results show an improvement in students' ability to create digital designs and compose scientific articles, as well as a shift in behavior in using technology from consumptive to productive. The challenges encountered include variations in students' abilities and limited training time. In conclusion, this integrated training is effective in enhancing students' digital literacy and has the potential to be sustainably developed within the madrasah environment.

Keywords: *digital literacy, creative design, scientific writing, student empowerment*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Madrasah Aliyah. Berbagai fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital oleh siswa semakin meningkat, namun pemanfaatannya masih didominasi untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan akademik yang produktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi digital siswa masih berada pada level dasar, yaitu sebatas penggunaan teknologi, belum pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif dalam menghasilkan karya berbasis digital [1][2].

Di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban, fenomena tersebut juga terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam mengolah informasi digital menjadi produk kreatif maupun karya tulis ilmiah. Siswa cenderung belum terbiasa menyusun gagasan secara sistematis dalam bentuk artikel ilmiah serta belum memiliki keterampilan desain visual yang mendukung penyajian informasi secara menarik. Padahal, kemampuan tersebut sangat dibutuhkan dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan literasi digital dan literasi akademik.

Sejumlah kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi digital, khususnya penggunaan platform desain grafis seperti Canva, mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan komunikasi visual, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran [3][4]. Selain itu, pelatihan penulisan artikel ilmiah juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan berbasis data pada peserta didik [5]. Namun demikian, sebagian besar kegiatan tersebut masih bersifat parsial dan belum terintegrasi antara keterampilan desain digital dan penulisan ilmiah, serta belum dirancang dalam kerangka pemberdayaan yang berkelanjutan (sustainable).

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat peluang untuk mengembangkan model pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan pelatihan desain kreatif berbasis Canva dengan penulisan artikel ilmiah sebagai upaya penguatan literasi digital siswa secara komprehensif. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pemberdayaan siswa agar mampu menjadi produsen informasi yang kreatif, kritis, dan bertanggung jawab.

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban yang memiliki karakteristik sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan dengan jumlah siswa yang cukup besar serta latar belakang sosial yang beragam. Potensi yang dimiliki mitra antara lain adalah ketersediaan perangkat digital dasar, dukungan lembaga terhadap inovasi pembelajaran, serta motivasi siswa yang cukup tinggi untuk mengembangkan keterampilan baru. Namun demikian, terdapat beberapa permasalahan utama, yaitu: (a) rendahnya pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan akademik produktif, (b) kurangnya keterampilan desain kreatif berbasis digital, (c) minimnya kemampuan menulis artikel ilmiah, serta (d) belum adanya program pelatihan yang terintegrasi dan berkelanjutan dalam penguatan literasi digital.

Kebutuhan faktual mitra saat ini adalah adanya program pelatihan yang aplikatif, kontekstual, dan berkelanjutan yang mampu meningkatkan literasi digital siswa secara menyeluruh. Kebutuhan tersebut mencakup peningkatan keterampilan desain kreatif menggunakan media digital, kemampuan menyusun artikel ilmiah secara sistematis, serta pendampingan dalam menghasilkan karya yang dapat dipublikasikan. Dengan demikian, solusi yang ditawarkan melalui kegiatan pengabdian ini diarahkan pada penguatan kapasitas siswa melalui pelatihan terpadu yang mengintegrasikan aspek kreativitas visual dan literasi akademik.

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah: (1) meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan desain kreatif berbasis Canva, (2) mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis artikel ilmiah secara sistematis dan berbasis kaidah akademik, (3) mendorong siswa untuk menghasilkan karya digital yang kreatif dan produktif, serta (4) mewujudkan model pemberdayaan literasi digital yang berkelanjutan di lingkungan Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban.

B. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) yang menekankan pada pemanfaatan potensi dan aset yang dimiliki oleh mitra untuk dikembangkan secara berkelanjutan [6][7]. Pendekatan ini dipadukan dengan metode pelatihan (training), pendidikan masyarakat, dan advokasi (pendampingan) untuk menyelesaikan permasalahan literasi digital siswa secara komprehensif [8][9].

Jenis dan pendekatan metode pelaksanaan yang digunakan adalah pendidikan masyarakat. Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa terkait pentingnya literasi digital, etika bermedia digital, serta urgensi keterampilan desain kreatif dan penulisan artikel ilmiah. Kegiatan ini dilakukan melalui penyuluhan dan penguatan wawasan secara teoritis [9][10].

Pelatihan (training) menjadi metode utama dalam kegiatan ini, yang meliputi: pelatihan desain kreatif berbasis Canva, pelatihan penulisan artikel ilmiah (struktur, kaidah bahasa, dan teknik sitasi), serta demonstrasi dan praktik langsung pembuatan produk desain dan artikel ilmiah. Metode pelatihan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta secara aplikatif [11].

Advokasi (pendampingan) dilakukan dalam bentuk pendampingan intensif kepada siswa selama proses praktik, mulai dari perencanaan, pembuatan, hingga penyempurnaan produk (desain dan artikel ilmiah), sehingga menghasilkan karya yang layak publikasi. Pendampingan berkelanjutan merupakan faktor penting dalam keberhasilan program pemberdayaan [8].

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, tahap persiapan, yaitu identifikasi masalah dan kebutuhan mitra, koordinasi dengan pihak Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban, serta penyusunan modul pelatihan desain kreatif dan penulisan ilmiah [12].

Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu penyuluhan tentang literasi digital, pelatihan desain kreatif menggunakan Canva, pelatihan penulisan artikel ilmiah, serta praktik langsung pembuatan desain dan artikel. Pendekatan ini menggunakan prinsip *learning by doing* yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta [13].

Ketiga, tahap pendampingan, yaitu bimbingan teknis kepada siswa, review dan revisi hasil karya, serta pendampingan penyusunan artikel hingga layak publikasi [8].

Keempat, tahap evaluasi, yaitu penilaian hasil karya siswa, evaluasi peningkatan literasi digital, serta refleksi kegiatan bersama mitra. Evaluasi ini penting untuk mengukur efektivitas program yang dilaksanakan [14].

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi: observasi untuk mengamati kemampuan awal dan perkembangan siswa [15]; wawancara dengan guru dan siswa terkait kebutuhan dan respon kegiatan [12]; dokumentasi berupa hasil karya desain dan artikel ilmiah siswa [16]; serta angket/kuesioner untuk mengukur tingkat literasi digital sebelum dan sesudah pelatihan [17].

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses dan hasil kegiatan serta analisis komparatif sederhana untuk melihat peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pelatihan [18].

Lokasi kegiatan yaitu di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal akademik madrasah. Durasi kegiatan $\pm$ 1–2 bulan, yang meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, sebagai bentuk implementasi program pengabdian yang sistematis dan berkelanjutan.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban menunjukkan beberapa temuan penting terkait kondisi awal, proses, dan hasil kegiatan. Pada tahap awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital, namun pemanfaatannya masih terbatas pada aktivitas konsumtif seperti media sosial dan hiburan. Kemampuan siswa dalam mengolah informasi digital menjadi produk kreatif dan akademik masih relatif rendah.

Setelah pelaksanaan pelatihan desain kreatif menggunakan Canva, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam membuat media visual seperti poster edukatif, infografis, dan presentasi digital. Siswa mulai mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen visual secara lebih sistematis dan menarik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa penggunaan media digital berbasis desain visual dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan komunikasi siswa.

Pada aspek penulisan artikel ilmiah, siswa menunjukkan perkembangan dalam memahami struktur dasar artikel, seperti pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala dalam penggunaan bahasa ilmiah, teknik sitasi, serta pengembangan argumentasi berbasis data. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan

bahwa kemampuan menulis ilmiah siswa pada tingkat menengah masih memerlukan pendampingan intensif.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain: (1) Keterbatasan literasi dasar digital, terutama dalam penggunaan fitur lanjutan aplikasi desain. (2) Variasi kemampuan siswa, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang diferensiatif. (3) Keterbatasan waktu pelatihan, yang menyebabkan belum optimalnya pendalaman materi penulisan ilmiah. (4) Minimnya pengalaman siswa dalam membaca referensi ilmiah, yang berdampak pada kualitas argumentasi tulisan. Kendala tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan membutuhkan proses berkelanjutan dan pendampingan yang sistematis.

Hasil kegiatan ini menguatkan konsep bahwa literasi digital merupakan kemampuan multidimensional yang melibatkan aspek teknis, kognitif, dan sosial. Pelatihan desain kreatif berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan aspek teknis dan kreativitas siswa, sementara pelatihan penulisan artikel ilmiah berkontribusi pada penguatan aspek kognitif dan akademik.

Integrasi kedua keterampilan tersebut menjadi temuan penting dalam kegiatan ini, karena memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dibandingkan pelatihan yang bersifat parsial. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

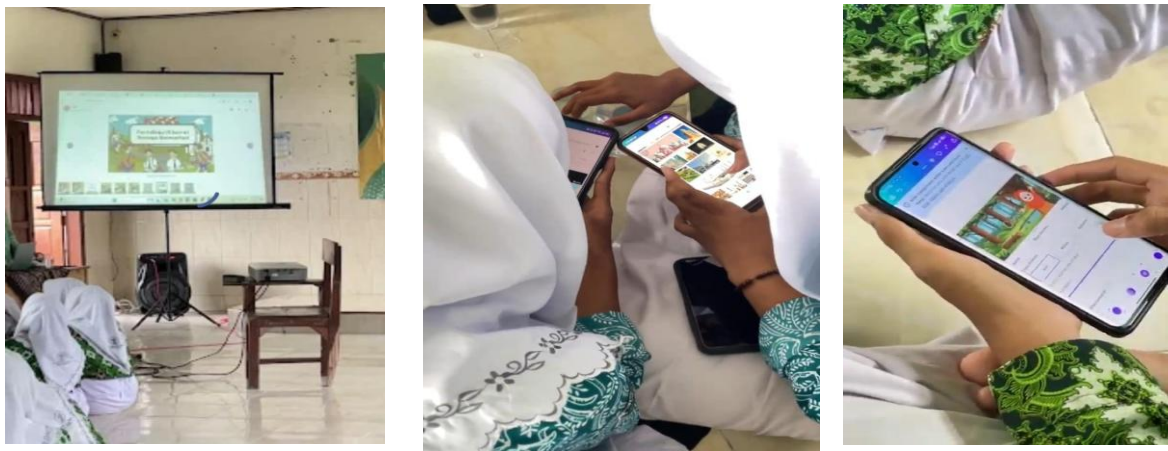
Selain itu, pendekatan berbasis pemberdayaan (ABCD) yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam mengoptimalkan potensi siswa dan lingkungan madrasah. Siswa tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi juga subjek yang aktif dalam menghasilkan karya dan mengembangkan keterampilan secara mandiri.

Beberapa target capaian dalam kegiatan ini. Pertama, Peningkatan literasi digital siswa, ditunjukkan melalui kemampuan menggunakan aplikasi desain dan menghasilkan produk digital. Kedua, Peningkatan kemampuan menulis ilmiah, ditunjukkan melalui hasil artikel siswa. Ketiga, Terbentuknya produk nyata, berupa desain visual (poster, infografis) dan artikel ilmiah siswa. Keempat, Terbangunnya budaya literasi digital, melalui kebiasaan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan akademik.

Kegiatan pengabdian ini memberikan berbagai manfaat dan dampak positif. Pertama, Aspek Pengetahuan dan Keterampilan yaitu Siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang literasi digital, desain kreatif, dan penulisan

ilmiah. Mereka juga memiliki keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi digital dan menyusun karya ilmiah. Kedua, Aspek Produk dan Luaran yaitu Produk yang dihasilkan berupa desain digital dan artikel ilmiah memiliki nilai edukatif dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun publikasi. Ketiga, Aspek Perilaku dan Sosial Budaya yaitu Terjadi perubahan perilaku siswa dalam menggunakan teknologi, dari yang sebelumnya konsumtif menjadi lebih produktif dan kreatif. Hal ini menunjukkan adanya transformasi budaya digital di lingkungan madrasah. Keempat, Aspek Keberlanjutan (Sustainability) yaitu Program ini mendorong terbentuknya ekosistem literasi digital di madrasah, yang dapat dikembangkan lebih lanjut melalui kegiatan ekstrakurikuler, komunitas literasi, maupun integrasi dalam pembelajaran.

Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pengabdian masyarakat berbasis integrasi keterampilan digital dan literasi akademik. Model ini dapat direplikasi di lembaga pendidikan lain dengan karakteristik serupa. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat peran madrasah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa meninggalkan nilai-nilai keagamaan.



Gambar 1 : foto dokumentasi kegiatan/aplikasi/prototype/produk dsb

D. Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan desain kreatif berbasis Canva dan penulisan artikel ilmiah di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam penguatan literasi digital siswa. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis dalam menghasilkan karya ilmiah dan produk visual. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan

siswa dalam mengolah informasi digital menjadi karya yang produktif, baik dalam bentuk desain visual maupun artikel ilmiah. Selain itu, terjadi perubahan pola pemanfaatan teknologi dari yang bersifat konsumtif menjadi lebih produktif dan edukatif. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelatihan dan variasi kemampuan siswa, yang menunjukkan perlunya pendampingan berkelanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai target yang diharapkan, yaitu peningkatan literasi digital, terbentuknya produk karya siswa, serta tumbuhnya budaya literasi di lingkungan madrasah. Program ini juga memiliki potensi keberlanjutan melalui pengembangan komunitas literasi digital dan integrasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, model pelatihan terpadu antara desain kreatif dan penulisan ilmiah ini dapat direkomendasikan sebagai strategi efektif dalam pemberdayaan literasi digital siswa di lembaga pendidikan berbasis keagamaan maupun umum.

E. Ucapan terima kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Secara khusus, terima kasih disampaikan kepada Kepala Madrasah, dewan guru, serta seluruh siswa Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam Soko Tuban yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak institusi/ perguruan tinggi yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, penulis mengapresiasi tim pelaksana pengabdian yang telah bekerja sama secara optimal dalam merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan ini. Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam penguatan literasi digital siswa serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

Referensi

- [1] Cenita and De Guzman, "Digital literacy in 21st century education," *Journal of Educational Technology*, vol. 12, no. 2, pp. 45–56, 2023.
- [2] Juliana et al., "Digital literacy skills among students in Indonesia," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 8, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [3] Wulandari et al., "Utilization of Canva in improving students' creativity," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 25–33, 2025.

- [4] Ashari et al., "Digital learning media using Canva application," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 112–120, 2025.
- [5] Hasibuan et al., "Improving scientific writing skills through training," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 11, no. 1, pp. 55–63, 2025.
- [6] J. P. Kretzmann and J. L. McKnight, *Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community's Assets*. Chicago: ACTA Publications, 1993.
- [7] A. Mathie and G. Cunningham, "Asset-Based Community Development," *Community Development Journal*, vol. 51, no. 1, pp. 1–13, 2016.
- [8] E. Suharto, *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: Refika Aditama, 2017.
- [9] R. Nasrullah et al., *Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud, 2017.
- [10] P. Gilster, *Digital Literacy*. New York: Wiley, 2016.
- [11] E. Salas, S. Tannenbaum, K. Kraiger, and K. Smith-Jentsch, "The science of training and development in organizations," *Psychological Science in the Public Interest*, vol. 13, no. 2, pp. 74–101, 2012.
- [12] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. California: Sage, 2014.
- [13] D. A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Pearson, 2015.
- [14] D. L. Stufflebeam and A. J. Shinkfield, *Evaluation Theory, Models, and Applications*. San Francisco: Jossey-Bass, 2007.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [16] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- [17] J. R. Fraenkel, N. E. Wallen, and H. H. Hyun, *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill, 2015.
- [18] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: Sage, 2014.