

## Impelementasi Pelatihan Desain Grafis dalam Mendukung Pembelajaran dan Literasi Digital pada Siswa MTs. Al-Hadi II

M. Fajratul Ikhsan<sup>1\*</sup>, Ikra Muhibban Ananta<sup>2</sup>, Agung Fatwanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

\*Email: 25206051003@student.uin-suka.ac.id

---

### ABSTRACT

*This community service program is motivated by the issue of low levels of students' productive digital literacy, particularly in their ability to create educational visual content that supports learning. The program focuses on developing students' digital literacy through graphic design training integrated into academic projects at Madrasah Tsanawiyah Al-Hadi II. The objective of this community service activity is to enhance students' ability to utilize digital technology in a creative, communicative, and responsible manner, enabling them not only to act as consumers of digital content but also as creators of educational visual works. The method employed is a participatory and collaborative approach using a project-based learning strategy combined with hands-on training. The activities were conducted through several stages, including preparation, delivery of digital literacy and basic graphic design principles, guided practice in creating learning posters, a design competition, and documentation and evaluation. The results indicate an improvement in students' productive digital literacy, as reflected in increased confidence in expressing ideas visually, improved ability to use digital devices and graphic design applications for academic purposes, and the production of communicative and creative learning posters. In addition, the program contributed to the development of a technology-based creative learning culture within the school environment and strengthened collaboration between higher education institutions and secondary schools as community service partners.*

**Keywords:** Digital Literacy; Graphic Design; Project-Based Learning; Educational Visual Content; Community Service

### ABSTRAK

*Pengabdian kepada masyarakat ini berangkat dari isu rendahnya literasi digital produktif siswa, khususnya dalam kemampuan menciptakan konten visual edukatif yang mendukung pembelajaran. Fokus kegiatan diarahkan pada pengembangan literasi digital siswa melalui pelatihan desain grafis yang diintegrasikan ke dalam proyek akademik di MTs. Al-Hadi II. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, komunikatif, dan bertanggung jawab, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen konten digital tetapi juga sebagai pencipta karya visual yang bernilai edukatif. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan strategi pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan pelatihan praktik langsung. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pemaparan materi literasi digital dan prinsip dasar desain grafis, pendampingan praktik pembuatan poster pembelajaran, kompetisi karya, serta dokumentasi dan evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan literasi digital produktif siswa yang ditandai dengan meningkatnya keberanian siswa dalam mengekspresikan ide secara visual, kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi desain grafis untuk keperluan akademik, serta dihasilkannya karya poster pembelajaran yang komunikatif dan kreatif. Selain itu, kegiatan ini mendorong terbentuknya budaya pembelajaran kreatif berbasis teknologi di lingkungan sekolah dan memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan sebagai mitra pengabdian.*

**Kata Kunci:** Literasi Digital; Desain Grafis; Pembelajaran Berbasis Proyek; Konten Visual Edukatif; Pengabdian Kepada Masyarakat

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik memiliki literasi digital yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengakses informasi, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan produktif dalam menghasilkan konten digital (UNESCO, 2018). Literasi digital menjadi kompetensi penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak jenjang pendidikan menengah pertama agar siswa mampu beradaptasi dengan tantangan akademik dan sosial di era digital. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa di Indonesia masih berada pada kategori sedang *realizing* dan belum optimal pada aspek kreasi konten digital (KOMINFO, 2023).

MTs Al-Hadi II sebagai lembaga pendidikan menengah berbasis Islam memiliki potensi besar dalam pengembangan kompetensi siswa, namun berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih terbatas. Proses pembelajaran cenderung konvensional dan belum banyak mengintegrasikan aktivitas digital kreatif. Secara kualitatif, Hampir semua siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti *smartphone*, namun hanya beberapa siswa yang pernah menggunakan aplikasi desain grafis dalam penyelesaian tugas akademik, guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kemampuan komunikasi visual dan masih memandang teknologi digital sebatas sebagai sarana hiburan.

Isu utama yang dihadapi oleh MTs Al-Hadi II adalah rendahnya literasi digital produktif siswa, khususnya pada aspek pembuatan konten visual edukatif. Padahal, desain grafis merupakan salah satu bentuk literasi digital yang efektif karena mengintegrasikan kemampuan teknis, kreativitas, dan pemahaman pesan dalam satu aktivitas pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Taneja, 2025). Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaboratif.

MTs Al-Hadi II juga dipilih sebagai mitra pengabdian karena menunjukkan komitmen yang kuat dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan kolaboratif. Pihak sekolah memberikan respons positif terhadap rencana program, membuka akses koordinasi, serta siap memfasilitasi pelaksanaan kegiatan secara terstruktur. Dukungan ini menjadi faktor penting karena keberhasilan pengabdian tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga oleh kesiapan institusi mitra dalam mengintegrasikan hasil kegiatan ke dalam praktik pembelajaran dan aktivitas sekolah secara berkelanjutan.

Perubahan sosial yang diharapkan dari pelatihan desain grafis di MTs. Al-Hadi II adalah meningkatnya literasi digital produktif, yakni pergeseran peran siswa dari sekadar konsumen konten menjadi pencipta konten yang mampu mengekspresikan ide secara visual melalui platform digital. Hal ini relevan dengan konsep literasi digital UNESCO yang menekankan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, serta menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital (Hidayah & Nasihudin Ali, 2024). Dengan dasar tersebut, tujuan pengabdian diarahkan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi “sebaik-baiknya” untuk menghasilkan karya desain yang komunikatif, serta pemanfaatan desain grafis dalam pembelajaran misalnya untuk menyusun media presentasi, infografik ringkasan materi, dan alat bantu visual yang membuat proses belajar lebih menarik, mudah dipahami, dan kontekstual sekaligus membangun kebiasaan menggunakan perangkat digital secara bertanggung jawab dan bernilai guna.

Selain dampak pada siswa, pengabdian ini juga dapat memberikan perubahan sosial yaitu penguatan jejaring kolaboratif perguruan tinggi dengan lembaga pendidikan daerah melalui transfer pengetahuan, pendampingan, dan perumusan praktik berkelanjutan. Literatur tentang *community academic partnerships* menegaskan bahwa kemitraan yang dirancang dengan komunikasi yang baik, tujuan bersama, dan mekanisme evaluasi dapat memperkuat kapasitas komunitas/mitra sekaligus meningkatkan dampak program (Drahota et al., 2016). Oleh karena itu, program ini sebagai upaya membangun model kolaborasi yang saling menguntungkan dengan pihak sekolah, memperoleh penguatan kompetensi dan bahan ajar/pendampingan, sementara perguruan tinggi menjalankan Tri Dharma melalui kegiatan yang responsif terhadap kebutuhan nyata di lapangan dan dapat direplikasi pada program lanjutan.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan menempatkan MTs Al-Hadi II sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa program pengabdian sesuai dengan kebutuhan nyata MTs Al-Hadi

II serta berkelanjutan setelah kegiatan berakhir.

Subyek pengabdian adalah siswa MTs Al-Hadi II yang terdiri dari siswa kelas menengah (kelas IX) yang berjumlah 50 siswa yang akan dibagi kedalam 2 kelas yang kemudian di dampingi oleh tim pengabdian. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di MTs Al-Hadi II, dengan memanfaatkan ruang kelas dan fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia. Perencanaan aksi dilakukan melalui koordinasi awal antara tim pengabdian dan pihak sekolah yaitu kepala sekolah MTs Al-Hadi II. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan (needs assessment) melalui observasi dan diskusi kelompok terarah (focus group discussion) dengan kepala sekolah MTs Al-Hadi II. Hasil identifikasi digunakan untuk menentukan materi pelatihan, bentuk proyek akademik, serta strategi pendampingan yang sesuai dengan kondisi siswa. MTs Al-Hadi II terlibat secara aktif dalam perencanaan dengan memberikan masukan terkait minat siswa, tingkat kemampuan awal, dan jadwal kegiatan yang memungkinkan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang dipadukan dengan pelatihan praktik langsung (*hands-on training*). Strategi ini dipilih karena mampu mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan literasi digital secara kontekstual (Roemintoyo & Budiarto, 2023) Selain itu, digunakan metode observasi partisipatif dan evaluasi berbasis produk untuk menilai ketercapaian tujuan pengabdian, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Adapun tahapan kegiatan pengabdian seperti pada gambar 2.1 tahapan kegiatan.



**Gambar 1.** tahapan kegiatan

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi penyusunan modul pelatihan desain grafis, penentuan aplikasi desain yang digunakan, koordinasi dengan pihak sekolah, serta penyusunan instrumen evaluasi. Pada tahap ini juga dilakukan pemetaan kemampuan awal literasi digital siswa melalui pengamatan dan tanya jawab singkat.

#### 2. Tahap Pemaparan Materi

Tim pengabdian menyampaikan materi terkait literasi digital, prinsip dasar desain grafis, serta etika penggunaan media digital. Pemaparan dilakukan secara interaktif menggunakan media presentasi dan contoh visual yang relevan dengan konteks pembelajaran siswa.

#### 3. Tahap Sesi Praktik

Siswa diberikan pendampingan langsung dalam menggunakan aplikasi desain grafis yaitu canva untuk mengerjakan proyek akademik, seperti pembuatan poster pembelajaran dan infografis. Pada tahap ini, siswa bekerja secara berkelompok, sementara tim pengabdian memberikan bimbingan teknis dan konseptual.

#### 4. Tahap Kompetisi Karya

Hasil karya desain grafis siswa dikompetisikan secara internal dan berkelompok untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria kreativitas, ketepatan materi, dan kualitas visual. Tahap ini juga berfungsi sebagai evaluasi hasil pembelajaran berbasis produk.

#### 5. Tahap Dokumentasi dan Evaluasi

Seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto dan laporan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, refleksi bersama siswa dan guru, serta analisis hasil karya untuk menilai peningkatan literasi digital siswa setelah mengikuti kegiatan pengabdian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Desain Grafis dilaksanakan pada hari Selasa 16 Desember 2025, di MTs. Al-Hadi II. Sebelum memasuki tahap awal kegiatan, siswa terlebih dahulu dikumpulkan di lapangan, diberikan arahan secara langsung oleh Kepala Madrasah, Bapak Abdul Khayi Muhyidin, S.Ag. arahan tersebut menekankan pentingnya mengikuti materi dengan tekun dan disiplin agar pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dapat menjadi bekal bagi masa depan. Selanjutnya siswa kelas IX dibagi kedalam 2 kelas yang akan di dampingi oleh masing-masing tim pengabdian.

Tahap awal kegiatan yaitu pemaparan materi, siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya mengasah kreativitas serta mengekspresikan ide secara visual melalui platform digital. Selain itu, peserta diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar desain grafis, termasuk elemen dan kaidah komposisi, serta berbagai tools yang umum digunakan dalam proses pembuatan desain. Metode pembelajaran juga dilengkapi dengan pemutaran video berisi tips dan contoh desain yang menarik guna meningkatkan motivasi serta membantu siswa memahami penerapan prinsip desain secara lebih konkret. Tahap selanjutnya adalah praktik desain, setelah memahami prinsip-prinsip dasar dalam mendesain, siswa-siswi didampingi untuk membuat desain poster selama 45 menit. Kegiatan praktik dilaksanakan secara berkelompok, dengan komposisi 3-4 siswa dalam setiap kelompok. Sebelum praktik dimulai, siswa-siswi terlebih dahulu mengunduh aplikasi Canva yang digunakan sebagai media perancangan. Adapun tema desain yang dikerjakan adalah class meeting.

Setelah sesi praktik selesai setiap kelompok mengunggah atau menyerahkan hasil desain posternya sesuai ketentuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan penilaian berdasarkan kriteria sederhana seperti kesesuaian tema class meeting, keterbacaan informasi, komposisi dan tata letak, pemilihan warna serta tipografi, dan kreativitas visual. Dari proses tersebut, dipilih beberapa karya dengan kualitas terbaik sebagai bentuk apresiasi sekaligus contoh rujukan bagi siswa-siswi untuk meningkatkan kemampuan desain grafis pada kegiatan berikutnya. Hasil karya tersebut ditunjukkan pada gambar 3.1 karya siswa.



**Gambar 2.** Karya Siswa

Hasil pelatihan desain grafis di MTs. Al-Hadi II menunjukkan beberapa aspek penting yaitu terpilihnya 4 kelompok dengan desain poster terbaik, meningkatnya keberanian siswa dalam menuangkan ide, mempresentasikan karya, dan menjelaskan alasan desain (warna, font, dan tata letak), serta mulai terbiasanya siswa menggunakan tools desain Canva sebagai media produksi karya. Secara praktis, ketiga capaian ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya menghasilkan output berupa poster, tetapi juga membangun proses belajar yang mendorong kreativitas, keterampilan digital siswa melalui pengalaman berkarya yang langsung, dan memanfaatkan desain grafis dalam pembelajaran.

Dari perspektif literasi digital, keterampilan yang muncul pada siswa membuat poster, memilih elemen visual, dan menyajikannya sejalan dengan konsep literasi digital sebagai kemampuan mengakses,

memahami, mengevaluasi, mengomunikasikan, hingga menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital. Dalam konteks ini, pembiasaan menggunakan Canva bukan sekadar “belajar aplikasi”, melainkan latihan produksi konten yang melatih siswa merancang pesan visual dan mengkomunikasikannya kepada audiens (teman/kelas/sekolah). Hal ini memperkuat argumen bahwa pelatihan desain grafis dapat diposisikan sebagai Upaya peningkatan literasi digital yang konkret dan relevan bagi pelajar madrasah.

Dari sisi perubahan sosial yang diharapkan, terpilihnya 4 kelompok terbaik dapat menjadi penggerak dalam internal sekolah dalam bidang desain grafis. Secara teoritik, dengan pelatihan desain grafis dapat memberikan keterampilan dan pengalaman sukses, pengakuan karya memberi penguatan sosial, kemudian kelompok terbaik dapat menjadi contoh dalam lingkungan sekolah yang akhirnya mengarah pada transformasi kebiasaan dan kesadaran baru dalam memanfaatkan teknologi untuk kreativitas.

Gambar 3.2 menunjukkan pembagian hadiah kepada kelompok dengan karya desain terbaik sebagai bentuk apresiasi atas kreativitas desain yang telah mereka hasilkan. Pemberian penghargaan ini tidak hanya menjadi penutup kegiatan, tetapi juga berfungsi sebagai motivasi agar siswa semakin percaya diri, dan berani berkarya. Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama sebagai bentuk dokumentasi dan penguatan kebersamaan antara tim pengabdian, guru, dan para siswa peserta pelatihan seperti yang ditunjukkan pada gambar gambar 3.



**Gambar 3.2** Penyerahan Hadiah



**Gambar 3.3** Foto Bersama

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui pelatihan desain grafis di MTs. Al-Hadi II dapat disimpulkan berhasil meningkatkan literasi digital produktif siswa. Hal ini terlihat dari capaian konkret berupa terpilihnya 4 kelompok dengan karya poster terbaik, meningkatnya keberanian siswa menuangkan ide dan kreativitas melalui desain grafis, serta mulai terbentuknya kebiasaan menggunakan Canva sebagai media produksi konten visual. Temuan ini menegaskan bahwa praktik desain grafis berbasis proyek

efektif memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif, baik untuk mendukung pembelajaran di sekolah maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Rekomendasi ke depan adalah mengintegrasikan tugas desain sederhana ke dalam aktivitas belajar dan publikasi sekolah secara berkelanjutan, disertai pendampingan guru, agar siswa semakin terbiasa memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, bertanggung jawab, dan bernilai guna.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. <http://www.uis.unesco.org>
- Drahota, A., Meza, R. D., Brikho, B., Naaf, M., Estabillo, J. A., Gomez, E. D., Vejnaska, S. F., Dufek, S., Stahmer, A. C., & Aarons, G. A. (2016). Community-Academic Partnerships: A Systematic Review of the State of the Literature and Recommendations for Future Research. In *Milbank Quarterly* (Vol. 94, Issue 1, pp. 163–214). Blackwell Publishing Inc. <https://doi.org/10.1111/1468-0009.12184>
- Hidayah, C. N., & Nasihudin Ali, M. (2024). Peran pustakawan dalam pengenalan literasi digital pada siswa kelas 5 SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti 34 Patumbak. *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 12(2), 239–246. <https://doi.org/10.18592/pk.v12i2.14197>
- Roemintoyo, & Budiarto, M. K. (2023). Project-based Learning Model to Support 21st Century Learning: Case Studies in Vocational High Schools. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(4), 662–670. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i4.63806>
- KOMINFO. (2023). *Status Literasi Digital Di Indonesia*.
- Taneja, K. (2025). A framework of project-based learning (PBL) pedagogy for graphic design education. *Journal of Graphic Engineering and Design*, 16(4), 25–36. <https://doi.org/10.24867/JGED-2025-4-025>