

Pemberdayaan Guru Madrasah Diniyah Al-Rachmat: Efektifitas Pelatihan Desain Grafis untuk Digitalisasi Dakwah di Media Sosial

Farhan Muzakki Fakhridana^{1*}, Muhammad Husni²

^{1,2}Universitas Al-Qolam Malang

*Corresponding author's e-mail: hans36961@gmail.com

ABSTRACT

The graphic design training aims to empower teachers of Madrasah Diniyah Al-Rachmat in creating digital da'wah media on social media. Although many teachers have not mastered graphic design techniques, training with a training approach with intensive mentoring shows positive results. The results of the analysis of graphic design skills before and after training showed a significant improvement, with the average score increasing from 51.7 to 72.3. Two young teachers recorded the highest scores, while senior teachers showed moderate progress. This training is effective in improving technical competence and teacher confidence, and can be extended to other madrasah institutions to digitize da'wah on social media.

Keywords: Graphic Design; Digital Literacy; Digital Da'wah; Social Media

ABSTRAK

Pelatihan desain grafis bertujuan untuk memberdayakan guru Madrasah Diniyah Al-Rachmat dalam menciptakan media dakwah digital di media sosial. Meskipun banyak guru yang belum menguasai teknik desain grafis, pelatihan dengan pendekatan pelatihan dengan pendampingan intensif menunjukkan hasil positif. Hasil analisis keterampilan desain grafis sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor rata-rata meningkat dari 51,7 menjadi 72,3. Dua guru muda mencatatkan nilai tertinggi, sedangkan guru senior menunjukkan kemajuan sedang. Pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis dan kepercayaan diri guru, serta dapat diperluas ke lembaga madrasah lainnya untuk mendigitalkan dakwah di media sosial.

Kata Kunci: Desain Grafis; Literasi Digital; Dakwah Digital; Media Sosial

PENDAHULUAN

Tantangan pendidikan di zaman society ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital dan kreativitas desain gambar agar penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami anak dan relevan dengan perkembangan kemampuan peserta didik. Penelitian (Yenni Masni Astuti, Daniel Dike, 2024) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi editing seperti canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta kualitas penyampaian guru, menunjukkan bahwa media visual memiliki peran penting dalam pembelajaran modern. Maka hal ini selaras dengan pernyataan (Fahminnansih et al., 2021) Proses pembelajaran perlu diselaraskan dengan kemajuan zaman dan kebutuhan para pembelajar

yang merupakan generasi milenial atau generasi visual. Generasi ini perlu didekati dengan stimulus yang mudah diterima dan dilaksanakan, stimulus yang paling menarik perhatian adalah pembelajaran yang mendekati kebiasaan mereka yaitu bermain gawai yang dikaitkan dengan pembelajaran.

Dalam ranah dakwah islam, media visual yang masif diperlukan untuk mendoktrin dengan ajaran islam yang ramah anak serta menjangkau generasi muda yang akrab dengan teknologi digital. Namun fakta dilapangan, guru-guru di Madrasah Diniyah Al-Rachmat masih mengandalkan metode ceramah tradisional dan teks pada buku, sehingga perlu pendekatan dakwah digital yang inovatif melalui media sosial untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman santri terhadap materi keislaman.

Kegiatan pengabdian masyarakat memiliki peran penting dalam membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut, pelatihan berbasis aplikasi desain yang mudah digunakan menjadi salah satu solusi yang efektif. Salah satu aplikasi yang cukup populer dan dapat diakses secara luas adalah Canva. Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat desain tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks terutama melalui program pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif (Triwibowo et al., 2025).

Madrasah Diniyah Al-Rachmat diisi oleh empat pengajar, dan tiga di antaranya belum menguasai keterampilan desain grafis dasar maupun literasi digital yang ala kadarnya, padahal kombinasi kedua kemampuan tersebut mampu menjadi kompetensi dasar dalam pendekatan dakwah digital. Selain itu, madrasah belum memiliki media sosial, sehingga penyampaian dakwah terbatas pada madrasah itu sendiri dan belum menjangkau pelajar yang lebih luas. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan keterampilan produksi konten digital bagi guru, terutama dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat materi dakwah visual yang menarik. Hasil penelitian (Samsuddin et al., 2025) membuktikan Hasil kajian menunjukkan bahwa pelatihan Canva secara konsisten meningkatkan kepercayaan diri guru dalam penggunaan teknologi, kemampuan membuat media ajar visual yang menarik, serta kreativitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan dampak positif tidak langsung terhadap keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran, sementara penelitian (Hasiana, 2024) menunjukkan bahwa Canva efektif dalam membuat buku cerita digital yang memiliki daya tarik visual dan interaktif yang jauh lebih tinggi daripada buku cerita konvensional. Kekosongan penelitian inilah yang menjadikan program ini relevan sekaligus mendesak untuk dilaksanakan.

Hipotesis awal peneliti yakni pelatihan berbasis pengalaman langsung dapat mempercepat penguasaan kemampuan visual. Dalam konteks gap kasus ini terlihat kesenjangan antara tuntutan era digital dan keterbatasan kompetensi guru, maka diperlukan intervensi pelatihan yang praktikal, mudah diterapkan, dan sesuai dengan kebutuhan madrasah. Penelitian (Yenni Masni Astuti, Daniel Dike, 2024) dan (Samsuddin et al., 2025) secara konsisten dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kemampuan visual guru untuk menghasilkan konten pembelajaran maupun dakwah. Oleh karena itu, PKM ini bertujuan untuk memberdayakan guru Madrasah Diniyah Al-Rachmat melalui pelatihan desain grafis berbasis

Canva, sehingga mereka mampu menghasilkan konten dakwah digital yang layak publikasi, menarik, serta relevan dengan karakteristik generasi muda saat ini.

METODE

A. Jenis dan Pendekatan PKM

Program ini menggunakan metode pelatihan dengan pendampingan intensif. Pemilihan pendekatan ini lebih efisien waktu dengan agenda kegiatan berdurasi yang singkat dan memungkinkan transfer ilmu serta keterampilan dilakukan secara simultan. Selain itu, prinsip andragogi relevan bagi guru madrasah sebagai pembelajar dewasa, di mana praktik langsung (*hands-on practice*) lebih efektif dibandingkan ceramah teoritis (Widaningrum et al., 2025). Metode pelatihan juga memungkinkan pemateri memberikan respon cepat tanggap ketika peserta mengalami hambatan teknis selama praktik desain.

B. Sasaran dan Partisipan

Sasaran kegiatan adalah tenaga pendidik Madrasah Diniyah Al-Rachmat. Sebanyak tiga guru dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* (Leah, 2024) berdasarkan: (1) status sebagai guru aktif, (2) komitmen mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, (3) tingkat kompetensi desain grafis yang masih pemula, dan (4) kepemilikan perangkat gawai yang mendukung pelatihan. Pembatasan jumlah peserta dilakukan untuk memaksimalkan intensitas pendampingan secara individual.

C. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan terbagi menjadi tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Meliputi observasi awal untuk memetakan kebutuhan mitra, asesmen literasi digital guru, serta penyusunan modul pelatihan yang diselaraskan dengan kebutuhan dakwah madrasah.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

(1) Pemaparan dasar desain, termasuk pengenalan fitur Canva dan prinsip desain (komposisi, warna, tipografi); (2) Praktik terbimbing, di mana peserta membuat poster dakwah dengan pendampingan intensif; (3) Pendampingan individu & review, mencakup asistensi teknis dan umpan balik langsung terhadap karya; (4) Simulasi publikasi, yaitu latihan ekspor file dan simulasi unggah konten ke media sosial.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui: (1) pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman, (2) penilaian karya desain untuk mengukur keterampilan psikomotorik, serta (3) observasi afektif berupa antusiasme dan kepercayaan diri peserta selama proses pelatihan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan pendekatan *mixed method*, yang mana data kuantitatif diperoleh dari skor pre-test dan post-test dianalisa menggunakan uji paired sample t-test untuk melihat perubahan signifikansi

peningkatan kemampuan peserta. Data kualitatif berasal dari observasi proses pelatihan dan penilaian rubrik karya desain, lalu data ini dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat interpretasi terhadap hasil kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjabaran hasil uji paired sampel t-test dengan rician data berupa tiga guru terlibat aktif dengan masing-masing usia 29, 30, dan 57 tahun. Secara singkat, guru yang lebih muda menunjukkan adaptasi lebih cepat terhadap pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva. Tabel berikut menunjukkan skor pre-test dan post-test.

Tabel 1. Skor Pre – Post Test Guru

Peserta	Usia	Pre Test	Post Test
Guru A	30	52	74
Guru B	29	55	76
Guru C	57	48	67
Nilai Rata-rata		51,7	72,3

Hasil dari Uji Paired Sample T-Test memaparkan bahwa nilai $t_{(2)} = -8,06$ dan $p = 0,014$, yang menunjukkan peningkatan signifikan. Dua guru muda menunjukkan peningkatan kualitas karya lebih tinggi, terutama dalam aspek tipografi dan warna. Guru senior mengalami peningkatan terbatas namun tetap positif.

Analisis data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan positif dalam kemahiran desain grafis saat pelatihan. Skor rata-rata pre-test ujian menunjukkan angka 51,7 dan naik saat post-test menjadi 72,3, ini menunjukkan bahwa pelatihan cukup berhasil meningkatkan kemampuan dasar desain grafis dan memperkuat pemahaman peserta. Hasil ini sesuai dengan hipotesis bahwa pelatihan berbasis pengalaman langsung dapat mempercepat penguasaan kemampuan visual. Pemeriksaan lebih lanjut menunjukkan bahwa pengajar yang lebih muda mencapai peningkatan skor yang lebih besar dibandingkan dengan pendidik yang lebih tua. Hal ini menginterpretasikan hubungan antara tingkat literasi digital dan kecepatan adaptasi terhadap platform Canva. Meskipun ada perbedaan usia, peningkatan positif yang terjadi pada semua peserta membuktikan bahwa metode pelatihan yang digunakan cukup efektif dalam mengatasi perbedaan kemampuan visual di antara pengajar Madrasah Diniyah Al-Rachmat.

Hasil penilaian kualitatif menunjukkan peningkatan pada aspek keindahan dari desain grafis peserta ketika dibandingkan dengan hasil awal. Perubahan yang paling terlihat adalah penggunaan skema warna yang cukup selaras, komposisi yang konsisten, dan pemilihan font yang unik dan mudah dibaca serta sesuai dengan prinsip desain grafis. Indikator ini menunjukkan bahwa peserta mulai memahami prinsip dasar komunikasi visual dalam pembuatan konten digital. Selain itu, sesi latihan mengungkapkan antusiasme yang meningkat, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam diskusi, memberi umpan balik yang membangun, serta bereksperimen dengan berbagai versi desain selama proses pelatihan.

Peningkatan signifikan pada skor post-tes dapat dipahami melalui perspektif teori andragogi, yang menekankan bahwa pembelajar dewasa lebih

efektif ketika terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang relevan (Moll, 2024). Pelatihan berbasis praktik membuat peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memvalidasi konsep desain melalui aplikasi Canva secara real time. Relevansi materi dengan kebutuhan kerja harian guru mempercepat proses internalisasi keterampilan, sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menekankan pentingnya membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, keberhasilan pelatihan bukan terutama karena kecanggihan alat, tetapi karena metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta dewasa.

Efektivitas ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya. (Yenni Masni Astuti, Daniel Dike, 2024) menemukan bahwa penggunaan Canva meningkatkan motivasi dan kualitas karya guru, yang tercermin pada antusiasme peserta dalam pelatihan ini. Temuan ini konsisten dengan (Samsuddin et al., 2025), yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva dalam PKM sangat berhasil karena mudah diakses dan cepat dipelajari. (Hasiana, 2024) juga menegaskan bahwa antarmuka Canva yang sederhana membantu guru tanpa latar belakang teknis mengatasi hambatan psikologis dalam desain. Keselarasan penelitian sebelumnya ini dengan hasil lapangan menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis seperti Canva merupakan aplikasi yang efektif dan mudah untuk meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam konteks dakwah digital madrasah diniyah yang mulai beradaptasi dengan tuntutan zaman. Perbedaan kecepatan adaptasi antara guru muda dan guru senior semakin memperkuat kesimpulan bahwa tingkat literasi digital tiap individu memengaruhi proses belajar desain grafis, sehingga pelatihan lanjutan perlu mempertimbangkan klasifikasi tingkat kemampuan antar pengajar sesuai dengan rentang usianya.

Keterbatasan penelitian ini meliputi jumlah peserta yang kecil dan durasi pelatihan yang singkat. Namun, model pelatihan ini menjanjikan untuk direplikasi dengan cakupan lebih luas dan evaluasi dampak jangka panjang.

PENUTUP

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kemampuan desain grafis guru Madrasah Diniyah Al-Rachmat sebagai fondasi strategis bagi digitalisasi dakwah. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rerata skor peserta naik dari 51,7 pada pra-tes menjadi 72,3 pada post-tes. Peningkatan ini juga tercermin dalam kualitas karya peserta, yang tampak lebih baik dalam aspek harmonisasi warna, kestabilan tata letak, dan pemilihan tipografi yang sesuai kaidah desain grafis. Temuan tersebut menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung merupakan strategi efektif dalam mengatasi kesenjangan literasi digital guru lintas usia. Ke depan, program ini disarankan dilanjutkan dengan pendampingan lanjutan terkait pengelolaan konten dan strategi publikasi media sosial, agar kompetensi visual yang telah terbentuk dapat diterapkan secara konsisten dalam aktivitas dakwah digital madrasah

DAFTAR PUSTAKA

- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *SOCIETY Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Hasiana, I. (2024). Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 321–326. <https://doi.org/https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/3221>
- Leah, N. (2024). Types of Purposive Sampling Techniques with Their Examples and Application in Qualitative Research Studies. *British Journal of Multidisciplinary and Advanced Studies: English*, 5(1), 90–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.37745/bjmas.2022.0419>
- Moll, I. (2024). A PSYCHOLOGICAL CRITIQUE OF KNOWLES ' ANDRAGOGY AS A THEORY OF LEARNING. *Studies in Adult Education and Learning*, 30(1), 151–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.4312/as/16396>
- Samsuddin, Y. B., Purnama, A. P., Hamka, B., & Nurjayanti, N. (2025). Pelatihan Canva sebagai Media Literasi Digital bagi Guru dalam Konteks Pengabdian kepada Masyarakat. *MAMMIRI: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/https://etdci.org/journal/mammiri/article/view/3256/1762>
- Triwibowo, D. N., Fitricia, G. M., Setia, A., & Ariyanto, S. (2025). Optimalisasi Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Multimedia. *JURNAL ARBA – MULTIDISIPLIN PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(1), 15–20. <https://doi.org/https://ejournal.arbapustaka.web.id/index.php/jmpm/article/view/15>
- Widaningrum, A. H., Fitriani, I. M., & Ratnasari, N. (2025). Workshop Desain Grafis dengan Canva Solusi Kreatif untuk Siswa Pesantren dalam Menguasai Konten Promosi Digital di Tengah Keterbatasan Akses Teknologi. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(2), 1048–1055. <https://doi.org/https://doi.org/10.70609/i-com.v5i2.7466>
- Yenni Masni Astuti, Daniel Dike, I. F. (2024). VOX EDUKASI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN MOTIVASI GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MANDIRI BERBASIS. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Volume, 15(2), 281–291. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/ve.v15i2.3992>