

## PENGENALAN DAN PELATIHAN APLIKASI CANVA SEBAGAI PROSES DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN GURU-GURU MAN 4 TANAH DATAR

Muhammad Naufan Rizqullah<sup>1)</sup>\*, Subhan Ajrin Sudirman<sup>2)</sup>, , Novia Lestari<sup>3)</sup>, Domi Sepri<sup>4)</sup>, Yuharnida<sup>5)</sup>, Darvi Mailisa Putri<sup>6)</sup>, Lilis Harianti Hasibuan<sup>7)</sup>, Bagus Pribadi<sup>8)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Sriwijaya

<sup>2,3,4,5,6,7,8)</sup> Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

\*Corresponding Author, Email: Muhammad\_Naufan\_Rizqullah@fkm.unsri.ac.id

*Diterima: 12-08-2024*

*Direvisi: 05-10-2024*

*Disetujui: 10-10-2024*

---

### ABSTRAK

Dalam rangka memperkuat digitalisasi di seluruh madrasah, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Literasi Sains dan Teknologi” dan dilaksanakan di beberapa madrasah di Sumatera Barat. Satu diantaranya bertempat di MAN 4 Tanah Datar dalam bentuk pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru-guru MAN 4 Tanah Datar yang diarahkan dalam proses inovasi dan kreatifitas pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa proses yaitu Pemetaan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi. Proses kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pendampingan dari tim fasilitator Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang terhadap guru-guru di lingkungan MAN 4 Tanah Datar. Dalam pelaksanaan kegiatan ini setiap guru MAN 4 Tanah Datar terikutsertakan dalam pelatihan membuat Media Pembelajaran berupa poster dan persentasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pelatihan Canva dengan model Workshop dianggap tepat untuk mengeluarkan potensi guru dalam belajar menggunakan aplikasi secara langsung.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Literasi Sains dan Teknologi, Pelatihan Canva*

---

### ABSTRACT

In order to strengthen digitalization across all Madrasahs, the Faculty of Science and Technology at UIN Imam Bonjol Padang is organizing activities themed around Science and Technology Literacy at various madrasahs in West Sumatra. One such activity took place at MAN 4 Tanah Datar, focusing on the introduction and training of the Canva application. This initiative aims to enhance the digital competencies of the teachers at MAN 4 Tanah Datar, directing them towards innovation and creativity in creating educational media that can be used in the teaching and learning process. The methods used in this activity include several processes: Mapping, Planning, Implementation, and Evaluation. This process involves mentoring from the facilitator team of the Faculty of Science and Technology at UIN Imam Bonjol Padang for the teachers at MAN 4 Tanah Datar. As a result of this activity, each teacher at MAN 4 Tanah Datar participated in training to create educational media such as posters and presentations relevant to their subjects. The Canva training conducted in a workshop model is considered appropriate for unlocking teachers' potential in learning to use the application directly.

**Keywords:** *Learning Media, Science and Technology Literacy; Canva Training.*

---

## PENDAHULUAN

Kegiatan Literasi Sains dan Teknologi yang diinisiasi oleh Fakultas Sains dan Teknologi (FST) UIN Imam Bonjol Padang adalah aktivitas pengabdian masyarakat civitas akademika FST untuk melakukan pendampingan digital ke berbagai subyek dampingan, salah satunya adalah madrasah. Kegiatan Literasi Sains dan Teknologi adalah aktifitas yang berupaya mengimplementasikan teknologi dan meningkatkan inovasi, dalam hal ini adalah berkaitan penggunaan internet dan teknologi yang dapat diakses, disebar dan dikomunikasikan ke berbagai aspek (Helaluddin, 2019). Kegiatan ini telah berlangsung sejak tahun 2022 dengan aktivitas pengabdian di berbagai instansi baik di madrasah, nagari, KUA dan Pesantren. Terkhusus Madrasah, kegiatan Literasi ini berfokus untuk meningkatkan visi Madrasah Digital yang ditetapkan oleh Kementerian Agama. Madrasah Digital dimaksud yaitu merupakan madrasah yang mengelola pendidikan dengan menggunakan aplikasi digital; menyelenggarakan pembelajaran TIK dalam bentuk mata pelajaran, muatan lokal, atau ekstrakurikuler; menerapkan strategi, sumber, dan media pembelajaran berbasis TIK; serta menggunakan aplikasi digital dalam sistem penilaiannya. Konsep madrasah ini dapat disebut sebagai *Smart Madrasah* (Balitbang Kemenag, 2019). Namun penerapan visi Madrasah Digital ini tidaklah mudah, baik dari segi anggaran untuk pemenuhan infrastruktur pendukung, mempersiapkan sumber daya manusia dan strategi perencanaan penerapan Madrasah Digital (Muh.Yamin, 2024).

MAN 4 Tanah Datar adalah satu dari sekian madrasah yang harus merelevansikan dirinya dengan tantangan perubahan teknologi yang serba cepat ini. Membangun kesadaran tentang perubahan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan terus membangun relevansi harus dimunculkan oleh setiap madrasah (Sentosa & Jazuli, 2022). Kondisi MAN 4 Tanah Datar menunjukkan kebutuhan yang cukup mendesak agar diberikan program pendampingan guna meningkatkan kompetensi dan kualitas baik dari sisi Infrastruktur dan sumber daya manusia disana. Bertempat di Kecamatan Batipuh Selatan, sekolah ini berada di daerah pedalaman yang relatif jauh dari pusat kota, memiliki tantangan yang lebih rumit dalam proses Digitalisasi Madrasah tersebut.

Tantangan digitalisasi terbesar tentu terletak pada Sumber Daya Manusia yaitu para guru dan siswa, di satu sisi kemajuan era digital membuka cakrawala siswa yang lebih luas dan kritis, namun di sisi lain kemampuan guru mengalami tantangan dalam hal pembiasaan penggunaan teknologi, hal ini bisa disebabkan karena faktor umur dan pengalaman dalam penggunaan teknologi tersebut (Subhan, Naufan & Fuad, 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif menjadi acuan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Semakin maksimal guru menggunakan media pembelajaran di dalam kelas akan semakin meningkatkan minat siswa dalam belajar (Wakhidati, 2017). Ditambah perkembangan zaman yang semakin pesat dengan kemunculan Artificial Intelligence (AI) berdampak juga dengan keragaman media pembelajaran bagi siswa yang menghadirkan berbagai fitur menarik dan mudah (Suryani dkk, 2023). Guru-guru MAN 4 Tanah Datar memiliki hambatan bahwa selama ini belum pernah mendapatkan baik informasi, pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran digital.

Salah satu aplikasi daring yang berguna untuk mengembangkan media pembelajaran yang mudah bagi guru karena penggunaannya dapat melalui Computer & Smartphone adalah Canva

(Andi, Nuruddin & Mitra, 2021). Canva adalah aplikasi desain grafis daring yang memiliki berbagai fitur yang dapat membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis kebutuhan seperti, Flyer, Persentasi, Brosur, Infografis, Spanduk dan berbagai jenis desain lainnya (Setya, Intan & Rafi, 2021). Aplikasi Canva sangat cocok terhadap kebutuhan guru untuk membuat berbagai media pembelajaran yang dibutuhkan dalam berbagai proses belajar mengajar di kelas. Hal ini terlihat bahwa Canva memiliki keunggulan dengan menyediakan berbagai Template yang dapat disesuaikan oleh guru hingga hasil penyesuaiannya dapat diunduh dalam berbagai bentuk format yang dibutuhkan baik Jpeg, PNG dan PDF (Luh & Ida, 2023).

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong terwujudnya transformasi madrasah digital dalam sektor sumber daya manusia, maka Tim Pengabdian dari Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang mengadakan Literasi Sains dan Teknologi terhadap guru-guru MAN 4 Tanah Datar. Literasi ini dimasukkan dalam kerangka kegiatan berupa pengenalan dan pelatihan Canva untuk pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru MAN 4 Tanah Datar

## **METODE**

Literasi Sains dan Teknologi yang dilakukan Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Fakultas Sains dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang memiliki 4 Fase yaitu: Pemetaan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi. Adapun rincian metode pengabdian sebagai berikut:

1. Pemetaan: Pada fase ini Tim Pelaksana Pengabdian melakukan kunjungan ke lokasi dan mitra pengabdian yaitu MAN 4 Tanah Datar. Kunjungan ini adalah proses diskusi untuk memetakan masalah dan potensi terkhusus dalam kompetensi digital yang dimiliki oleh guru-guru MAN 4 Tanah Datar. Pemetaan ini dilakukan dalam Skema *Focus Group Discussion* (FGD), FGD ini diharapkan memunculkan pengetahuan awal tim pengabdian terhadap kondisi mitra dampingan. Tim Pengabdian juga menginventarisir berbagai masalah yang dihadapi para guru ketika hendak membuat media pembelajaran berbasis digital.
2. Perencanaan: Pada fase ini Tim Pengabdian melakukan diskusi mendalam untuk menghasilkan Rencana kegiatan pengabdian masyarakat terhadap guru-guru MAN 4 Tanah Datar. Berbasis data pemetaan dalam kegiatan sebelumnya diskusi perencanaan bertujuan untuk menjawab kebutuhan mitra dampingan. Kegiatan ini berhasil dikerucutkan bahwa mitra dampingan membutuhkan proses pendampingan intensif dalam upaya peningkatan kompetensi digital para guru MAN 4 Tanah Datar. Tim Pengabdian dan mitra dampingan sepakat untuk mengadakan Pengenalan dan Pelatihan aplikasi *Canva* dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat.
3. Pelaksanaan: Pada Fase ini Tim Pengabdian mengadakan kegiatan pengenalan dan pelatihan Aplikasi *Canva*. Kegiatan pelaksanaan ini melibatkan 2 model aktivitas yaitu: Penyampaian Materi (ceramah) dan *Workshop* (Praktek Pendampingan). Penyampaian materi bertujuan sebagai proses pengenalan aplikasi Canva yang Sebagian besar guru MAN 4 Tanah Datar belum pernah menggunakan aplikasi tersebut. Untuk *Workshop* bertujuan untuk melakukan proses penggunaan dan pembiasaan secara langsung dari para guru MAN 4 Tanah Datar.

4. Evaluasi: Pada fase ini Tim Pengabdian melakukan proses refleksi terhadap hasil pengabdian Masyarakat yang dilakukan. Hal ini dapat ditemukan dari hasil pelatihan dan testimoni kegiatan dari para guru MAN 4 Tanah Datar. Dalam hasil pelatihan akan terlihat dari karya-karya yang dibuat baik secara mandiri atau dilakukan dalam proses pendampingan. Sedangkan testimoni didapatkan dari pandangan langsung peserta terhadap manfaat dan kegunaan kegiatan pengabdian masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemetaan & Perencanaan

Kegiatan dimulai dengan Pemetaan lapangan dari Tim Pengabdian kepada para Guru MAN 4 Tanah Datar. FGD Pemetaan terlaksana pada tanggal 17-18 Januari 2023. Bertempat di Ruang Guru MAN 4 Tanah Datar dengan menghadirkan guru-guru dari MAN 4 Tanah Datar yang berjumlah 14 orang sebagai peserta FGD. Kegiatan FGD dipandu oleh Muhammad Naufan Rizqullah sebagai Moderator FGD, Lilis Hasibuan sebagai operator dan Darvi Mailisa sebagai Notulen. Model FGD Pemetaan ini diarahkan dengan metode identifikasi Peta Empati (*Empty Map*). Metode Peta Empati dapat ditemukan dengan melalui apa yang mereka lihat (*see*), yang mereka dengar (*hear*), yang mereka pikirkan dan rasakan (*think& feel*), yang mereka katakan dan lakukan (*say & do*), kesulitan atau rasa sakit (*pain*) yang mereka rasakan, dan keuntungan (*gain*) yang mereka dapat (Bruna dkk, 2015).

Untuk mencapai pemetaan yang maksimal Tim Pengabdian menyusun beberapa pedoman pertanyaan yaitu:

1. Menurut Bapak Ibu itu Madrasah Digital/ TI, Bagaimana kemampuan MAN 4 Tanah Datar Terkait Digitalisasi? (*Think and Feel*)
2. Bagaimana Pengalaman/ Pengetahuan Bapak-Ibu Masing-Masing Ketika diminta/dituntut Penggunaan teknologi Digital dalam bekerja? (*Seeing*)
3. Bagaimana Kesan Negatif/Positif Jika MAN 4 Tanah Datar diarahkan untuk menjadi Madrasah Digital? (*Hearing, Saying and Doing*)
4. Kesulitan Apa yang kemungkinan dihadapi jika MAN 4 Tanah Datar dan Guru diminta untuk melakukan proses digitalisasi? (*Pain*)
5. Harapan untuk Kegiatan Literasi Sains dan Teknologi di MAN 4 Tanah Datar? (*Gain*)



Gambar 1. FGD Pemetaan Literasi Sains dan Teknologi

Untuk mendapatkan jawaban tim menggunakan Software Persentasi Mentimeter dalam menampilkan pertanyaan dan peserta dapat langsung menjawab menggunakan kode persentasi interaktif yang sudah disediakan. Hasil jawaban ( <https://bit.ly/LampiranPemetaanMan4> ) para peserta langsung ditampilkan dan menjadi bahan diskusi yang dipandu oleh moderator. Diskusi berjalan interaksi dengan membaca hasil jawaban satu persatu dan merespon jawaban tersebut. Setiap respon jawaban dicatat oleh notulensi sehingga mendapatkan beberapa kesimpulan. Dalam setiap sesi pertanyaan moderator membantu peserta untuk menyimpulkan dan menemukan akar masalah dari yang dihadapi guru terkait penggunaan teknologi. Sedangkan tim pengabdian mendapat informasi terkait profil guru dan sekolah terkait penggunaan teknologi selama ini. Diskusi ini memungkinkan peserta dapat memberikan pendapat seterbuka mungkin untuk mendapatkan masukan dan gambaran tentang sejauh mana penerapan teknologi dan pembelajaran berbasis digital yang telah berjalan. Sehingga hasil diskusi mengarahkan kepada hasil *Top of Mind* sebagai berikut:

1. Kemampuan guru masih kurang, Fasilitas kurang memadai, Masih perlu banyak bimbingan (*Think & Feel*)
2. Hanya Sebagian guru yang paham, banyak guru sulit beradaptasi (*Seeing*)
3. Banyak yang positif jika guru terbiasa dengan teknologi (*Hear*)
4. Siap menegmbangkan kemampuan jika mendapat kesempatan belajar (*Say & Do*)
5. Kecepatan Pemahaman orang berbeda-beda, Umur Kadang menjadi kendala (*Pain*)
6. Diharapkan bisa ada kegiatan belajar teknologi bersama, belajar yang mampu dipakai untuk menambah minat siswa dalam belajar (*Gain*).

Setelah melakukan Pemetaan Tim melakukan tahapan selanjutnya yaitu perencanaan dalam skema diskusi bersama. Diskusi Perencanaan dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024, Diskusi ini melibatkan kepala sekolah dan seluruh guru-guru MAN 4 Tanah Datar yang dipandu oleh Dr. Subhan Ajrin Sudirman, MA, Yuharnida, SE dan Muhammad Naufan Rizqullah, M.Si. Diskusi adalah lanjutan dari FGD Pemetaan yang dilakukan sebelumnya. Tim memaparkan hasil *Top Of Mind* yang menjadi acuan Gambaran kebutuhan para guru MAN 4 Tanah Datar. Dari diskusi ini dihasilkan bahwa guru MAN 4 Tanah Datar ingin mengadakan pelatihan inovasi digital bersama terkhusus berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran. Dari sini tim berangkat untuk memperkenalkan Aplikasi *Canva* yang dapat membantu para guru membuat media pembelajaran menggunakan Laptop, Komputer dan Gawai yang bisa diakses secara terbuka selama terkoneksi jaringan internet. Hasil diskusi ini menjadi acuan bahwa tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat berupa pengenalan dan pelatihan Aplikasi *Canva*.

### **Pelaksanaan & Evaluasi**

Tim Pengabdian memulai kegiatan pengabdian dengan merumuskan waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat, disepakati para guru-guru MAN 4 Tanah Datar akan mendapatkan penyampaian materi terlebih dahulu dari Tim Pengabdian dan melakukan Workshop dalam kegiatan selanjutnya. Kegiatan Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 6 - 8 Mei 2024 yang melibatkan 7 Dosen dan 1 Mahasiswa. Penentuan peserta kegiatan ditentukan oleh Kepala Sekolah MAN 4 Tanah Datar yang menugaskan sseluruh guru-guru MAN 4 Tanah Datar untuk mengikuti kegiatan ini. Adapun rincian waktu pelaksanaan dan keterangan kegiatan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Jadwal Kegiatan Literasi Sains dan Teknologi Man 4 Tanah Datar

<b>Pertemuan</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Isi Pertemuan</b>
1	6 Mei 2024	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyampaian Materi tentang Pengenalan aplikasi Canva oleh Muhammad Naufan Rizqullah, M.Si</li><li>2. Penyampaian Materi Pembuatan Media Pembelajaran (Persentasi) oleh Novia Lestari, M.Kom</li><li>3. Workshop pendampingan pembuatan persentasi bahan ajar menggunakan Canva</li></ol>
2	7 Mei 2024	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyampaian Materi Pembuatan Media Pembelajaran (Poster) oleh Domi Sepri, M.Kom</li><li>2. Workshop pendampingan pembuatan poster bahan ajar menggunakan <i>Canva</i></li></ol>
3	8 Mei 2024	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lanjutan Workshop finalisasi persentasi dan poster</li><li>2. Evaluasi dan Refleksi dipandu oleh Dr. Subhan Ajrin Sudirman, MA</li></ol>

Penyampaian materi tentang media pembelajaran tentang *Canva* disesi pertama berkaitan pengenalan dan penggunaan dasar berkaitan Aplikasi *Canva*. Para peserta diminta membawa laptop atau gawai masing-masing dan mengakses halaman [www.canva.com](http://www.canva.com) secara Bersama. Setal berhasil mengakses laman para peserta diminta membuat akun masing-masing dengan berbasis email Google yang telah dimiliki. Dalam tahap awal ini narasumber memberukan Gambaran umum, fitur, *template* yang tersedia dan cara penggunaan dimulai dari tampilan halaman awal setelah *Login*. Tim Pengabdian meminta para peserta untuk membuka lembar kosong baru dan mengeksplorasi dengan cara memasukan fitur-fitur yang tersedia kedalam lembar kosong tersebut, baik itu elemen, teks dan gambar dan mengkreasikan secara mandiri.

Setelah pemaparan pengenalan aplikasi *Canva* Tim Pengabdian melanjutkan ke sesi selanjutnya yaitu pemaparan materi pembuatan media pembelajaran persentasi. Tim Pengabdian meminta para peserta untuk terlebih dahulu menyiapkan buku dan bahan ajar yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Bahan ajar ini akan dikonversi kedalam bentuk persentasi oleh para peserta. Novia Lestari, M.Kom selaku pemateri memaparkan bahwa dalam aplikasi *Canva* memiliki *template* yang telah disediakan yang memudahkan pengguna untuk menyesuaikan tergantung kebutuhan. Dalam *Canva* tersedia banyak *template* persentasi yang dapat dipilih para guru dan menyesuaikannya masing kedalam bentuk bahan ajar.



**Gambar 2.** Penyampaian materi tentang Pengenalan Canva

Narasumber memaparkan beberapa tahapan untuk membuat persentasi dengan Canva, Adapun tahapannya sebagai berikut:

- a. Memilih *Template* yang sesuai;
- b. Membuat Cover Persentasi;
- c. mempersiapkan bahan ajar dan memasukan setiap poin pembelajaran dalam tempelate persentasi yang telah dipilih;
- d. mengekspor/mengunduh karya dalam bentuk pdf / Ppt.

Setelah Penyampaian materi dilanjutkan dengan proses pendampingan dan workshop pembuatan Persentasi. Disini tim meminta seluruh peserta untuk mempraktekan secara langsung materi pembuatan persentasi yang telah dipaparkan. Jika peserta mengalami kesusahan dalam praktek tim pengabdi siap membantu dan mengarahkan.

Kegiatan penyampaian materi kedua adalah berkaitan pembuatan poster bahan ajar. Dalam hal ini Domi Sepri, M.Kom selaku pemateri memotivasi para peserta untuk terus berlatih penggunaan Canva, karena pembuatan persentasi sebelumnya dan pembuatan poster hampir serupa dalam prakteknya. Hanya dalam pembuatan poster menekankan kepada aspek visualitas, infografis dan kejelasan tema yang membutuh sisi inovasi dan kreatifitas. Pada penyampaian materi pembuatan poster para peserta diarahkan mencari elemen dan obyek yang sesuai untuk membuat poster bahan ajar. Pencarian itu bisa di cari di Google atau di fitur elemen yang ada pada *Canva*. Setelah itu proses kreatifitas dengan mengkombinasikan elemen, gambar, obyek dan teks menjadi narasi poster yang berguna dalam bahan ajar guru. Dan seperti proses sebelumnya setelah penyampaian materi dilanjutkan dengan workshop dan pendampingan.



**Gambar 3.** Penyampaian materi tentang poster dan pendampingan langsung



**Gambar 4.** para guru melakukan praktek pembuatan media pembelajaran dengan Canva

Dalam kegiatan pendampingan berlangsung dengan antusias dan kolaboratif seluruh peserta melakukan seluruh tahapan yang diminta oleh narasumber dan didampingi oleh pengarah tim pengabdian membuat susasana berjalan dinamis. Tim Pengabdian meminta para peserta untuk membuat 1 persentasi bahan ajar dan 1 karya poster bahan ajar. Hasil karya tersebut dikumpulkan dan didokumentasikan kedalam link <https://bit.ly/CanvaMAN4TanahDatar>.





**Gambar 5.** seorang guru mempraktekan hasil karya poster

Setelah kegiatan pelaksanaan pengabdian tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi. Dalam proses refleksi dan evaluasi diadakan diskusi dan pemaparan hasil karya yang dibuat oleh tiap guru dalam bentuk poster dan persentasi. Secara bergantian guru-guru MAN 4 Tanah Datar memaparkan hasil karyanya, tim pengabdian juga memberikan saran-saran perbaikan dan tips untuk memperbaiki hasil karya para guru. Setelah pemaparan tiap guru, Dr. Subhan Ajrin Sudirman selaku ketua tim pengabdian memandu proses diskusi evaluasi dan refleksi. Seluruh peserta menyampaikan apresiasi dan mengakui masih banyak kekurangan dalam penggunaan teknologi khususnya berkaitan pembuatan media pembelajaran dengan Canva. Namun proses pengabdian ini bisa menjadi Langkah maju para guru untuk meningkatkan kompetensi digitalnya, hal ini terbukti dari hasil karya yang telah dibuat oleh para guru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Literasi Sains dan Teknologi di MAN 4 Tanah Datar telah terdapat beberapa kesimpulan yaitu:

- MAN 4 Tanah Datar berupaya berproses dalam Digitalisasi Madrasah dengan melatih para guru meningkatkan kompetensi dibidang teknologi, dalam hal ini pembuatan media pembelajaran *Canva*.
- Model pelatihan *Workshop* dianggap cukup tepat karena tiap guru diminta untuk melakukan praktek langsung membuat media pembelajaran dengan Canva, dengan menyesuaikan mata pelajaran yang diampu masing-masing dalam bentuk persentasi dan poster.
- Dalam proses pendampingan guru diminta untuk mengeluarkan kreatifitas dan inovasinya untuk mengabungkan berbagai elemen, gambar .dan teks yang terpadu menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas pembelajaran.

## SARAN

Adapun Saran dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk terus melanjutkan proses digitalisasi di MAN 4 Tanah Datar secara berkesinambungan, terkhusus kepada para guru yang menajdi ujung tombak sumber daya manusia Digital di Madrasah.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. 2015 . *Designing Personas with Empathy Map* . SEKE. vol. 152.
- [2] Helaluddin H. 2019 . *Peningkatan kemampuan literasi teknologi dalam upaya mengembangkan inovasi pendidikan di perguruan tinggi*. Pendais. Vol. 1(1), pp: 44-55.
- [3] Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. 2021. *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Vol. 5(1), pp: 291-295.
- [4] Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021 . *Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring*. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 4(3).
- [5] Putri, W. N. 2017 . *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa Madrasah Tsanawiyah*. LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature, Vol. 1(1) pp: 1-16.
- [6] Risma, L. P. R. N., & Febri, I. A. P. F. I. 2023 . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ti Menggunakan Canva Bagi Guru Di Sma Pgrri Blahbatuh Plus Pariwisata (PARISMA)*. Sewagati, Vol. 2(2), pp: 76-80.
- [7] Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. 2021 . *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris*. Abdimas Siliwangi, Vol. 4(2), pp: 335-343.
- [8] Santosa, S., & Jazuli, M. F. 2022). *The digital Madrasah as an idea of IT-Based Islamic education*. Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 5(2), pp: 379-391.
- [9] Sudirman, S. A., Rizqullah, M. N., & Alfayed, F. 2024. *Madrasah Digital: Literasi Digital Dan Sains Bagi Guru Dan Murid Man 3 Tanah Datar*. Journal of Syntax Literate, Vol. 9(4) pp: 2322-2334 .
- [10] Suryani, S., Hasriani, H., Tamsir, N., Husain, T., Herlinda, H., Thabrani, T., ... & Syam, A. 2023. *Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI*. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 4(2) pp: 4636-4643.