



Penguatan Literasi Digital Santri melalui Pelatihan Teknologi Informasi, Canva, dan *Artificial Intelligence* di Pesantren Madani Sungai Alam

Andri Nofiar. Am ^{1*}, Larbiel Hadi ², Rita Maisyarah ³, Jamaludin ⁴, Nindy Nasywa Hatiby ⁵

Affiliation

^{1,2,3,4,5} Program Studi Bisnis Digital, Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bengkalis, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Bisnis Digital, Jurusan Administrasi Niaga, Afiliasi/Institusi Politeknik Negeri Bengkalis, Kota/Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau, Negara Indonesia.

Email: andrinofiar90@gmail.com

Funding Information

Politeknik Negeri Bengkalis.

Article History

Received: 20 Aug 2026.

Revised: 21 Aug 2026.

Accepted: 30 Sep 2026.

Available online: 10 October 2026.

Published: 1 December 2026.

Abstract

The rapid development of digital technology requires young people to utilize technology creatively and productively. This community service program aimed to strengthen students' digital literacy through an introduction to information technology, Canva training, and the use of artificial intelligence (AI) at Pesantren Madani Sungai Alam. The program involved 20 students and was conducted on August 18 and 20, 2026, using a practice-based training approach consisting of material presentation, demonstration, hands-on practice, work appreciation, and mentoring. Program evaluation was carried out descriptively through direct observation and assessment of participants' practical work. The results demonstrated that participants gained practical experience in utilizing technology, Canva, and AI tools to develop creative ideas and produce digital content. This program establishes a foundational skill set that can be further enhanced through sustainable mentoring.

Keywords

Digital Literacy; Islamic Boarding School Students; Canva; Artificial Intelligence; Technology Training.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut generasi muda memiliki kemampuan menggunakan teknologi secara kreatif dan produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital santri melalui pengenalan teknologi informasi, pelatihan Canva, dan pemanfaatan artificial intelligence (AI) di Pesantren Madani Sungai Alam. Kegiatan ini melibatkan 20 santri pada 18 dan 20 Agustus 2026 dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, apresiasi karya, dan pendampingan. Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi serta pencermatan hasil karya praktik peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa santri memperoleh pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi, Canva, dan AI untuk mengembangkan gagasan serta menghasilkan karya digital. Program ini memberikan dasar keterampilan digital yang dapat terus ditingkatkan melalui pendampingan berkelanjutan.

Kata Kunci

Literasi Digital; Santri; Canva; Artificial Intelligence; Pelatihan Teknologi.

1 | PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mentransformasi secara mendasar cara generasi muda belajar, berinteraksi, memproses informasi, dan menyuarakan gagasan di ruang publik. Ketersediaan aneka platform digital membuka akses pengetahuan yang hampir tanpa batas, namun kemudahan akses tersebut membawa konsekuensi berupa tuntutan kecakapan dalam menyaring, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi secara etis serta bertanggung jawab. Pada ranah institusi pendidikan, indikator kecakapan digital kini tidak lagi dipandang sebatas keterampilan instrumental dalam mengoperasikan gawai atau peranti lunak belaka. Peserta didik dituntut memiliki kepekaan kognitif untuk memilah keabsahan informasi, menjaga keamanan privasi, berkomunikasi secara konstruktif, serta memiliki daya cipta untuk memproduksi karya digital yang bermakna. Sebagaimana ditegaskan oleh Audrin dan Audrin (2022), spektrum literasi digital dalam lanskap pendidikan modern memadukan literasi informasi, adaptasi pembelajaran digital, penguasaan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi, serta keterampilan kecakapan hidup abad ke-21. Tinjauan sistematis Tinmaz *et al.* (2022) menguatkan pandangan bahwa literasi digital menyatukan dimensi fungsional teknis dengan kecakapan berpikir kritis, manajemen data, kolaborasi lintas batas, dan partisipasi sosial yang sehat. Oleh sebab itu, intervensi penguatan literasi digital tidak cukup diarahkan pada transmisi materi satu arah, melainkan harus berakar pada pengalaman langsung yang kontekstual dan dekat dengan keseharian peserta didik. Di antara aneka kompetensi digital yang mendesak untuk ditumbuhkan, kemampuan merancang konten digital berbasis visual memegang peran sentral sebagai sarana artikulasi gagasan di era layar. Kemampuan menyusun media komunikasi seperti poster publikasi, infografis ringkas, dan materi presentasi interaktif melatih peserta didik dalam mengonversi gagasan abstrak menjadi pesan terstruktur yang mudah dipahami oleh khalayak umum. Proses kreatif ini melibatkan rangkaian pertimbangan nalar yang menyeluruh, mulai dari kurasi informasi inti, penyusunan tata urutan hierarki pesan, pemilihan komposisi grafis, hingga pengambilan keputusan tipografi dan warna yang tepat. Merujuk pada Gutiérrez-Ángel *et al.* (2022), kapasitas memproduksi dan mempublikasikan konten visual bernilai edukatif merupakan elemen esensial dari literasi digital partisipatif. Dalam menjawab kebutuhan praktis tersebut, platform berbasis komputasi awan seperti Canva hadir sebagai media inklusif yang menjembatani kesenjangan teknis desain. Melalui pustaka templat yang variatif serta tata kelola antarmuka seret-lepas (*drag-and-drop*) yang ramah pengguna, peserta didik dapat menghasilkan produk visual representatif tanpa terkendala kerumitan peranti lunak grafis profesional. Temuan Effendi *et al.* (2024) serta Gunawan *et al.* (2024) menunjukkan bahwa pengenalan media Canva terbukti berkontribusi nyata dalam menumbuhkan kepercayaan diri, memantik imajinasi kreatif, dan meningkatkan kualitas komunikasi peserta didik. Efektivitas pendekatan ini juga diperkuat oleh Permatasari *et al.* (2024) dan Indra *et al.* (2024), yang menemukan bahwa intervensi pelatihan grafis berbasis Canva pada kelompok pemuda dan komunitas pendidikan mampu mempercepat akselerasi kecakapan berkarya secara mandiri melalui siklus demonstrasi terpadu.

Lanskap teknologi informasi menjadi kian kompleks seiring lahirnya gelombang peranti artificial intelligence (AI) generatif, yang meredefinisikan paradigma kreasi konten kontemporer. Teknologi kecerdasan buatan kini mampu bertindak sebagai akselerator kerja kreatif, mulai dari membantu pemetaan ide, merumuskan draf narasi tekstual, menyusun kerangka konten, hingga merekayasa elemen visual dalam waktu singkat. Meskipun menawarkan lompatan efisiensi yang signifikan, keberadaan AI menghadirkan penggunaannya pada tantangan integritas, potensi halusinasi informasi, dan bias algoritma. Kondisi ini menuntut pengguna untuk tidak menelan mentah-mentah keluaran komputasi AI, melainkan wajib menerapkan nalar kritis guna menyeleksi, menyunting, dan menyelaraskan luaran teknologi dengan norma kepatutan serta tujuan komunikasinya (Casal-Otero *et al.*, 2023). Kebutuhan tersebut melandasi lahirnya konstruksi literasi AI (*AI literacy*). Almatrafi *et al.* (2024) menggarisbawahi bahwa literasi AI merupakan kompetensi terpadu yang mencakup kemampuan mengenali kehadiran teknologi cerdas, memahami mekanisme dasarnya, menggunakan fiturnya secara fungsional, mengevaluasi kualitas luarannya secara skeptis-kritis, berkreasi bersamanya, serta mematuhi prinsip etika digital. Selaras dengan itu, Lintner (2024) menegaskan pentingnya integrasi literasi AI dalam program edukasi mengingat generasi muda berpotensi menjadi objek konsumtif teknologi jika tidak dibekali kerangka pertimbangan rasional. Dengan demikian, transfer pengetahuan seputar kecerdasan buatan tidak sekadar menargetkan penguasaan instruksi teknis (*prompting*), melainkan penanaman budaya pemanfaatan yang bijak, aman, dan beradab.

Urgensi pembekalan literasi digital, desain grafis, dan pemahaman AI tersebut sangat kontekstual dan strategis bagi ekosistem pesantren. Santri sebagai bagian dari populasi generasi muda tidak lepas dari keterpaparan arus informasi digital global, sehingga mereka membutuhkan bekal keterampilan terapan agar teknologi dapat dimanfaatkan secara berdaya guna dalam menunjang kegiatan belajar, kajian ilmu keagamaan, dakwah digital, serta ekspresi potensi pribadi. Di pihak lain, institusi pesantren memegang posisi sentral sebagai benteng penanaman adab dan integritas moral. Pengenalan sarana digital di lingkungan pesantren karenanya harus diposisikan secara terarah dalam koridor yang positif dan produktif, yakni menjauhkan santri dari perilaku konsumtif di media sosial dan mengarahkannya menjadi produsen pesan-pesan kebaikan. Berdasarkan pengamatan awal pada mitra kegiatan, yaitu Pesantren Madani Sungai Alam, diketahui bahwa para santri masih memiliki keterbatasan akses pendampingan terstruktur dalam mengonversi ide dakwah maupun informasi pesantren ke dalam format konten digital modern. Penyampaian materi pengenalan komputer

yang bersifat teoritis di kelas terbukti belum mencukupi untuk membangkitkan kebiasaan kreasi mandiri. Santri memerlukan ruang interaksi langsung dengan sarana teknologi agar pengetahuan yang diserap bertransformasi menjadi keterampilan riil.

Menyikapi kesenjangan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari Program Studi Bisnis Digital, Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bengkalis merancang sebuah program pengabdian yang terpadu dengan mengolaborasikan tiga pilar materi: literasi teknologi informasi dasar, pembuatan desain grafis menggunakan Canva, dan pemanfaatan AI sebagai instrumen pendukung gagasan kreatif. Pemilihan kombinasi instrumen ini didasarkan pada pertimbangan integratif, di mana pemahaman teknologi informasi meletakkan fondasi kesadaran adaptasi digital, platform Canva menyediakan kanvas kreasi visual yang aplikatif, dan fitur AI berperan memicu proses eksplorasi ide serta perumusan pesan. Keseluruhan tahapan pelatihan diorganisasikan secara bertahap melalui siklus pemaparan konseptual, demonstrasi alur kerja, sesi praktik mandiri terpandu, evaluasi apresiasi hasil karya, hingga pendampingan berkala. Pola pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) ini disiapkan untuk mengakomodasi latar belakang santri yang beragam, sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan yang setara untuk mengeksplorasi fitur, menemukan rasa percaya diri, dan mewujudkan ide rancangannya secara tuntas (Makmur *et al.*, 2024; Permatasari *et al.*, 2024). Berdasarkan pertimbangan di atas, persoalan pokok yang diselesaikan melalui kegiatan pengabdian ini tidak berfokus semata pada latihan pengoperasian teknis perangkat, melainkan pada pembentukan ekosistem kecakapan digital yang mandiri, kritis, dan produktif di kalangan santri. Pelatihan ini dirancang untuk mewujudkan transformasi peran santri dari sekadar penikmat konten pasif menjadi kreator konten yang mampu mengomunikasikan pesan-pesan informatif dan edukatif melalui media visual yang menarik. Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkuat profil literasi digital santri Pesantren Madani Sungai Alam melalui transfer keahlian teknologi informasi, aplikasi Canva, dan pengenalan literasi AI yang aman serta terukur. Secara praktis, luaran pelatihan ini diarahkan untuk mendukung aktivitas publikasi, media mading digital, maupun dokumentasi kegiatan syiar di pesantren mitra. Secara akademis, kegiatan ini mendokumentasikan model implementasi literasi AI dan desain visual terpadu pada entitas pendidikan Islam berbasis pendampingan berkelanjutan.

2 | LANDASAN TEORI

2.1 Dimensi Literasi Digital dan Literasi Artificial Intelligence

Literasi digital melampaui kecakapan instrumental pengoperasian gawai, mencakup kapabilitas kognitif dalam menelusuri, memvalidasi, mengelola, dan memproduksi informasi secara terarah di ruang siber. Audrin dan Audrin (2022) mengonseptualisasikan literasi digital dalam lanskap edukasi sebagai integrasi terpadu antara literasi informasi, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, kecakapan belajar digital, serta keterampilan adaptif abad ke-21. Tinjauan sistematis Tinmaz *et al.* (2022) memperkuat pandangan tersebut dengan menetapkan empat pilar utama literasi digital, yaitu dimensi teknis, analitis-kognitif, komunikasi interaktif, dan partisipasi sosial yang beretika. Dalam konteks pemberdayaan santri, literasi digital diterjemahkan secara kontekstual sebagai kesadaran kritis dan kemandirian dalam mendayagunakan perangkat digital secara produktif, beradab, dan bernilai manfaat bagi lingkungan pesantren. Evolusi teknologi yang melahirkan artificial intelligence (AI) memperluas cakupan literasi digital menuju urgensi penguasaan literasi AI. Kehadiran teknologi cerdas ini terbukti mengakselerasi perumusan konsep, penataan teks, serta perancangan materi visual, namun menuntut kecakapan pengguna untuk bersikap kritis terhadap bias data dan potensi fabrikasi informasi (Casal-Otero *et al.*, 2023). Almatrafi *et al.* (2024) merumuskan literasi AI melalui enam domain kompetensi esensial, yakni kemampuan mengenali sistem AI, memahami prinsip kerjanya, mengoperasikannya secara efisien, mengevaluasi keluaran komputasi, mencipta konten berbasis AI, dan menerapkan standar etika pemanfaatan teknologi. Dalam skema pelatihan ini, peranti AI ditempatkan secara proporsional sebagai instrumen akselerasi nalar kreatif, bukan sebagai substitusi integritas berpikir mandiri peserta. Guna mengonversi ide kreatif tersebut ke dalam bentuk konkret, platform Canva difungsikan sebagai medium komunikasi visual terapan. Ketersediaan templat tematik dan tata kelola desain yang intuitif pada Canva terbukti secara empiris mampu mereduksi hambatan teknis perancangan grafis, menstimulasi daya imajinasi, dan mempertajam keterampilan presentasi gagasan peserta didik (Effendi *et al.*, 2024; Gunawan *et al.*, 2024).

2.2 Landasan Pedagogis dan Pendekatan Partisipatif

Penguasaan kompetensi teknologi memerlukan strategi pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan langsung peserta. Teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) menekankan bahwa internalisasi keahlian baru terbangun secara optimal melalui siklus aksi konkret, observasi reflektif, konseptualisasi pemahaman, dan pengujian aktif pada situasi riil (Kang *et al.*, 2022). Penerapan kerangka ini diwujudkan melalui alur pembelajaran bertahap yang mengombinasikan pengenalan konsep dasar, demonstrasi alur kerja, sesi praktik langsung berbasis proyek mikro, dan pendampingan personal. Melalui tahapan praktik mandiri, santri memperoleh pengalaman kinestetik dan kognitif yang

memadai untuk mentransformasikan petunjuk teknis menjadi kemahiran terapan. Proses internalisasi keterampilan digital juga berkorelasi erat dengan persepsi efikasi diri (self-efficacy). Merujuk pada kerangka Social Cognitive Theory, keyakinan individu terhadap kapasitas dirinya dalam mengeksekusi tindakan tertentu menjadi determinan utama persistensi belajar dan kemauan mengatasi hambatan teknis. Bimbingan intensif yang dipadukan dengan pemberian umpan balik apresiatif terhadap karya santri berfungsi sebagai penguat efikasi diri, menumbuhkan rasa percaya diri bahwa mereka mampu menguasai sarana komputasi modern. Prinsip tersebut diselaraskan dengan pendekatan pemberdayaan partisipatif, yang menempatkan santri dan pengelola pesantren sebagai mitra aktif yang berkolaborasi dalam mengidentifikasi kebutuhan materi dan mendesain karya yang relevan bagi dakwah pesantren (Indra *et al.*, 2024; Permatasari *et al.*, 2024).

2.3 Kerangka Konseptual Kegiatan

Sintesis antara kerangka literasi digital, literasi AI, pembelajaran berbasis pengalaman, penguatan efikasi diri, dan pendekatan partisipatif membentuk landasan operasional intervensi pengabdian ini. Modul teknologi informasi difungsikan untuk membuka wawasan fundamental adaptasi era digital, platform Canva bertindak sebagai kanvas artikulasi gagasan visual, sedangkan peranti AI dimanfaatkan sebagai katalisator eksplorasi ide kreatif. Keseluruhan proses digerakkan melalui interaksi praktik terpandu guna memastikan terbangunnya kemandirian berkarya yang berkelanjutan di lingkungan Pesantren Madani Sungai Alam.



Gambar 1. Kerangka konseptual kegiatan pelatihan literasi digital terintegrasi

Kerangka konseptual ini menegaskan bahwa adopsi Canva dan AI bukanlah muara akhir dari intervensi, melainkan sarana mediasi pedagogis untuk membentuk pola pikir santri yang kritis, adaptif, dan produktif dalam mengomunikasikan nilai-nilai positif melalui media digital.

3 | METODE

3.1 Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (hands-on practice). Pendekatan ini dipilih untuk menjawab kebutuhan mitra yang menitikberatkan pada penguasaan keterampilan terapan dalam mendayagunakan perangkat digital, bukan sekadar penyerapan wawasan konseptual. Peserta dibimbing memahami perkembangan teknologi informasi, kemudian diarahkan secara intensif mempraktikkan peranti lunak Canva dan artificial intelligence (AI) generatif guna memproduksi karya komunikasi visual. Penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) memberikan ruang bagi peserta untuk mengonversi teori menjadi keterampilan konkret melalui siklus demonstrasi dan uji coba langsung (Kang *et al.*, 2022). Rangkaian kegiatan diorganisasikan melalui pengenalan materi, peragaan fitur, sesi latihan terpandu, apresiasi hasil karya, serta pendampingan berkala guna memfasilitasi partisipasi aktif peserta sepanjang pelatihan.

3.2 Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Sasaran program pemberdayaan ini adalah 20 santri Pesantren Madani Sungai Alam yang memerlukan pembekalan keterampilan pemanfaatan teknologi informasi secara kreatif dan produktif. Penetapan sasaran dilakukan melalui

koordinasi intensif bersama jajaran pimpinan pesantren untuk memilih santri yang berkomitmen mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan pendampingan. Pelaksanaan kegiatan dipusatkan pada dua lokasi berbeda sesuai dengan karakteristik materi. Sesi pengenalan wawasan teknologi informasi diselenggarakan di Pesantren Madani Sungai Alam pada 18 Agustus 2026. Sesi pelatihan lanjutan yang menitikberatkan pada praktik desain grafis Canva dan eksplorasi peranti AI dilaksanakan di Laboratorium Komputer Jurusan Administrasi Niaga, Program Studi Bisnis Digital, Politeknik Negeri Bengkalis pada 20 Agustus 2026 dengan memanfaatkan infrastruktur perangkat keras dan jaringan yang tersedia.

3.3 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program pengabdian dirancang melalui beberapa tahapan yang terintegrasi secara kronologis. Alur kerja diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui koordinasi terfokus bersama pihak pengelola pesantren guna memetakan tingkat kecakapan dasar santri serta menetapkan modul materi yang relevan, yang bermuara pada kesepakatan topik literasi teknologi informasi, desain grafis Canva, dan pemanfaatan AI. Tahap berikutnya adalah pemberian wawasan dasar mengenai perkembangan ekosistem digital dan urgensi adaptasi teknologi secara bijak, yang dilaksanakan di lingkungan pesantren sebagai fondasi kognitif santri. Rangkaian kegiatan dilanjutkan dengan lokakarya terpadu di laboratorium komputer yang memadukan penyampaian prinsip desain, peragaan alur kerja Canva, serta demonstrasi pembuatan perintah (prompting) pada sistem AI cerdas. Pada tahap ini, para santri mempraktikkan langsung pembuatan materi publikasi visual dengan bimbingan personal dari tim pengabdian untuk memecahkan kendala teknis dan artistik yang dihadapi. Sebagai pendorong motivasi berkarya, sesi praktik diakhiri dengan evaluasi apresiatif berupa penetapan karya desain terbaik dan terfavorit. Program pelatihan kemudian diperkuat dengan skema pendampingan berkala setiap dua minggu untuk mengawal konsistensi santri dalam memproduksi konten visual bagi kebutuhan kelembagaan pesantren.

3.4 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi program dijalankan melalui pendekatan deskriptif-kualitatif dengan berfokus pada dinamika partisipasi peserta selama lokakarya, ketuntasan penugasan praktik, dan kualitas visual produk digital yang dihasilkan. Indikator pemantauan mencakup keaktifan interaksi santri, penguasaan fungsi antarmuka Canva, efektivitas integrasi AI dalam eksplorasi ide pesan, serta derajat kemandirian peserta dalam merampungkan rancangan visual dari awal hingga tuntas. Kegiatan ini secara terencana tidak menggunakan desain eksperimental kuantitatif serta tidak menyertakan instrumen tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Konsekuensinya, efektivitas intervensi tidak diukur melalui analisis statistik inferensial. Data kehadiran dan keaktifan disajikan sebagai informasi deskriptif, sedangkan catatan observasi lapangan dan lembar portofolio karya difungsikan sebagai bukti kualitatif pemerolehan keterampilan peserta. Pendekatan evaluasi naturalistik ini dipilih agar pengukuran keberhasilan program selaras dengan konteks dan batasan karakteristik pengabdian masyarakat di tingkat komunitas.

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan 20 santri Pesantren Madani Sungai Alam dan diselenggarakan dalam dua rangkaian pertemuan terfokus yang mengombinasikan penguatan konseptual serta praktik komputasi terapan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 18 Agustus 2026 di lingkungan Pesantren Madani Sungai Alam, yang menitikberatkan pada pembekalan wawasan seputar urgensi literasi digital, dinamika perubahan teknologi informasi, serta etika pemanfaatan media digital secara bijak. Sesi ini diawali dengan identifikasi awal terhadap pemahaman teknologi para santri, di mana sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat komputasi terpadu serta pemanfaatan internet yang cenderung terbatas pada komunikasi pesan singkat. Oleh karena itu, tim pengabdian meletakkan landasan konseptual mengenai akselerasi transformasi digital agar para santri menyadari bahwa kecakapan komputasi dan pemanfaatan perangkat digital merupakan instrumen strategis untuk menunjang proses pembelajaran mandiri dan dakwah modern. Pemaparan materi dirancang secara partisipatif dan interaktif melalui penayangan studi kasus kontekstual seputar tantangan disrupsi informasi, keamanan data pribadi di ruang siber, serta fenomena penyebaran disinformasi (*hoax*). Dalam forum ini, narasumber menekankan relevansi nilai-nilai kepesantrenan seperti prinsip *tabayun* (verifikasi kebenaran informasi) sebagai fondasi etika bermedia digital sebelum meneruskan konten kepada publik. Para santri menunjukkan respons antusias yang tinggi, yang teramati dari keberanian mereka mengemukakan pandangan kritis, membagikan pengalaman keseharian dalam mengakses informasi, serta mendiskusikan batasan moral pemanfaatan gawai cerdas di lingkungan asrama. Diskusi dua arah ini berhasil membangun kesadaran kritis dan kesiapan mental peserta sebelum melangkah ke tahapan teknis perancangan grafis berbasis peranti lunak, sebagaimana terdokumentasi pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengenalan wawasan teknologi informasi kepada santri Pesantren Madani Sungai Alam

Rangkaian kegiatan dilanjutkan pada 20 Agustus 2026 bertempat di Laboratorium Komputer Jurusan Administrasi Niaga, Program Studi Bisnis Digital, Politeknik Negeri Bengkalis. Pada sesi ini, peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva dan fitur-fitur artificial intelligence (AI) generatif melalui demonstrasi interaktif alur perancangan grafis. Setelah sesi peragaan, santri secara aktif mengoperasikan komputer untuk mengeksplorasi templat, mengolah tata letak, dan mempraktikkan pembuatan desain digital secara langsung, seperti diilustrasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan lokakarya terpadu Canva dan artificial intelligence di laboratorium computer

Sepanjang sesi praktik mandiri terpandu, para santri tidak sekadar memosisikan diri sebagai penyimak materi, melainkan terlibat intensif dalam merancang produk komunikasi visual berbasis ide orisinal masing-masing. Tim pengabdian memberikan pendampingan teknis secara berkelanjutan, khususnya ketika peserta menjumpai kendala dalam memilih palet warna, menyeimbangkan komposisi tipografi, merumuskan kalimat perintah (prompting) pada sistem AI, maupun menyelaraskan elemen grafis pada kanvas kerja. Dinamika keterlibatan santri dalam proses perancangan visual ini disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Suasana praktik pembuatan desain grafis digital oleh para santri

Perkembangan kondisi kecakapan peserta yang teramati selama tahapan observasi dan evaluasi portofolio praktik disajikan secara deskriptif pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Perubahan Kecakapan Santri Sebelum dan Setelah Mengikuti Pelatihan

Aspek Kecakapan	Kondisi Sebelum Pelatihan	Kondisi Setelah Pelatihan
Pemahaman teknologi digital	Membutuhkan wawasan dasar mengenai perkembangan dan pemanfaatan perangkat digital secara terarah	Memahami prinsip adaptasi teknologi dan pemanfaatan perangkat digital secara positif serta produktif
Penguasaan aplikasi Canva	Belum memiliki pengalaman terstruktur dalam mengoperasikan alat desain Canva	Mampu memilih templat, mengatur tata letak, dan mengombinasikan elemen grafis secara mandiri
Pembuatan materi visual	Belum pernah memproduksi karya desain grafis publikasi yang terencana	Mampu menghasilkan karya poster dan media visual berbasis gagasan orisinal
Pemanfaatan artificial intelligence	Belum mengenal fungsi AI generatif sebagai instrumen eksplorasi gagasan kreatif	Mampu memanfaatkan AI sebagai asisten perumusan konsep pesan dan ide visual
Keterlibatan dan kemandirian	Pasif dan membutuhkan arahan bertahap dalam mengoperasikan peranti lunak	Terlibat aktif dalam lokakarya praktik serta percaya diri mengeksplorasi fitur kreatif
Keberlanjutan keterampilan	Belum memiliki kerangka latihan pembuatan konten yang berkesinambungan	Memperoleh fondasi keterampilan praktis yang siap ditindaklanjuti melalui pendampingan berkala

Perubahan deskriptif yang terangkum pada Tabel 1 menunjukkan adanya pergeseran paradigma belajar santri, dari sekadar konsumen teknologi menjadi kreator konten yang produktif dan kritis. Sebelum pelatihan, hambatan utama yang dihadapi santri adalah kebingungan teknis dalam memvisualisasikan gagasan dakwah ke dalam format digital karena belum terbiasa dengan prinsip dasar tata letak (*layout*), keselarasan tipografi, dan komposisi warna. Melalui bimbingan intensif berbasis studi kasus, para santri secara bertahap menunjukkan kemahiran teknis dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva, mulai dari penyesuaian templat, pemotongan elemen grafis, hingga sinkronisasi pesan tekstual. Integrasi fitur *artificial intelligence* (AI) generatif terbukti menjadi katalis penting dalam mengatasi kebuntuan kreatif (*creative block*); santri belajar menyusun instruksi teks (*prompting*) sederhana untuk menggali ide kutipan islami tematik, menentukan kata kunci visual, dan merancang narasi poster yang komunikatif serta persuasif. Selain kemajuan pada aspek teknis, lokakarya berbasis praktik di laboratorium komputer ini memicu transformasi afektif yang signifikan pada aspek kemandirian dan efikasi diri santri. Rasa canggung dan keraguan di awal sesi praktikum berangsur berkurang seiring terbangunnya iklim belajar kolaboratif antarpeserta, di mana santri saling bertukar masukan estetika dan memecahkan kendala teknis secara mandiri sebelum meminta bantuan fasilitator. Keberhasilan menyelesaikan satu karya utuh berbasis ide orisinal menumbuhkan optimisme bahwa keterbatasan latar belakang teknologi formal bukan halangan untuk menghasilkan materi publikasi yang berdaya saing. Sebagai bentuk penguatan efikasi diri dan apresiasi atas kesungguhan peserta, tim pengabdian menyelenggarakan sesi evaluasi dan kurasi karya di akhir praktikum dengan menetapkan kategori karya berpredikat terbaik dan terfavorit, sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 4. Penganugerahan apresiasi ini tidak hanya memantik antusiasme kompetitif yang sehat, tetapi juga menumbuhkan komitmen internal santri untuk terus memelihara dan mendayagunakan keterampilan digital ini dalam ekosistem dakwah pesantren di masa depan.



Gambar 4. Partisipasi aktif santri dalam tahapan evaluasi dan apresiasi karya desain

Rangkaian kegiatan pengabdian diakhiri dengan sesi evaluasi bersama dan penyerahan cinderamata portofolio. Seluruh peserta dan tim pengabdian mendokumentasikan penutupan program sebagai komitmen bersama untuk melanjutkan pendampingan pascapelatihan, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto bersama santri Pesantren Madani Sungai Alam dan tim pengabdian Politeknik Negeri Bengkalis

4.2 Pembahasan

Keberhasilan implementasi kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on practice*) merupakan strategi pedagogis yang efektif dalam memperkenalkan teknologi informasi mutakhir kepada komunitas santri. Dengan menempatkan santri berhadapan langsung dengan infrastruktur komputasi, peserta tidak sekadar menyerap pengetahuan secara pasif, melainkan menginternalisasi prinsip-prinsip desain dan logika teknologi melalui uji coba mandiri. Pola ini mengonfirmasi relevansi teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana pengalaman konkret yang dipadukan dengan pendampingan reflektif mempercepat pemahaman kompetensi baru (Kang *et al.*, 2022). Pemanfaatan platform Canva terbukti mampu memediasi transformasi ide dakwah dan kelembagaan santri ke dalam format visual yang komunikatif. Temuan ini sejalan dengan simpulan Effendi *et al.* (2024) dan Gunawan *et al.* (2024), yang menggarisbawahi bahwa kemudahan tata kelola grafis Canva mereduksi hambatan teknis sehingga peserta didik dapat berfokus penuh pada eksplorasi imajinasi dan penataan pesan visual. Di samping itu, integrasi materi pelatihan terstruktur dengan sesi praktik mandiri menegaskan kajian Permatasari *et al.* (2024) serta Indra *et al.* (2024), yang menyatakan bahwa penguasaan literasi digital di tingkat komunitas tumbuh lebih kokoh apabila peserta diarahkan untuk langsung menghasilkan produk nyata yang dapat diapresiasi secara langsung. Dimensi kebaruan kegiatan ini terletak pada introduksi artificial intelligence (AI) generatif sebagai instrumen akselerasi ide kreasi konten. Dalam pelatihan ini, teknologi AI tidak diperkenalkan sebagai jalan pintas otomatisasi instan, melainkan diposisikan secara etis sebagai asisten berpikir kritis untuk memperkaya narasi dan konsep visual. Pola pembekalan ini

selaras dengan kerangka literasi AI yang diidentifikasi oleh Almatrafi *et al.* (2024) dan Casal-Otero *et al.* (2023), yang menekankan bahwa pemanfaatan kecerdasan cerdas wajib dibarengi kemampuan memvalidasi, menyaring, dan menyelaraskan luaran algoritma dengan norma etika serta kebutuhan konteks komunikasi. Melalui integrasi Canva dan AI, santri memperoleh pengalaman digital yang komprehensif, mulai dari tahap konseptualisasi pesan hingga tahap visualisasi grafis.

Ditinjau dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, program ini berhasil menginisiasi alih pengetahuan yang partisipatif. Santri diposisikan sebagai subjek berdaya yang memiliki potensi ekspresi keagamaan dan keilmuan yang luas, sementara tim pengabdi bertindak sebagai fasilitator yang menjembatani adopsi teknologi. Kendati demikian, capaian program ini perlu ditafsirkan secara proporsional. Ketiadaan desain eksperimen kuantitatif dengan instrumen tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) membatasi penarikan simpulan berbasis signifikansi statistik matematis. Demikian pula, durasi pelatihan intensif dua hari memerlukan pengawalan berkelanjutan guna memastikan keterampilan yang terbentuk terinternalisasi menjadi kebiasaan berkarya permanen. Oleh karena itu, agenda pendampingan berkala setiap dua minggu memegang peran krusial sebagai jaminan keberlanjutan program pengabdian. Evaluasi kualitatif ini mengindikasikan perlunya standarisasi pengukuran pada pelaksanaan kegiatan pengabdian di masa mendatang. Penggunaan rubrik portofolio desain terstandar, survei efikasi diri teknologi sebelum dan sesudah intervensi, serta pemantauan adopsi aplikasi dalam publikasi rutin pesantren akan menyediakan data empiris yang lebih kokoh. Secara praktis, luaran pelatihan ini meletakkan fondasi kemandirian bagi Pesantren Madani Sungai Alam dalam memproduksi media syiar, mading digital, maupun materi informasi kepesantrenan. Terbukti bahwa penguatan literasi digital tidak menuntut adopsi arsitektur peranti lunak yang rumit, melainkan dapat dibangun secara efektif melalui perpaduan instrumen terapan yang ramah pengguna, pengawalan pedagogis yang adaptif, serta pembiasaan kreasi yang produktif.

5 | KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Program pengabdian kepada masyarakat di Pesantren Madani Sungai Alam terbukti efektif memberikan pengalaman terapan kepada 20 santri dalam menguasai dasar-dasar teknologi informasi, pengoperasian aplikasi desain grafis Canva, dan pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) generatif sebagai instrumen pendukung gagasan kreatif. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (*hands-on practice*) yang memadukan pemaparan konsep, demonstrasi fitur, penugasan mandiri, apresiasi karya, serta bimbingan terpandu, peserta tidak hanya menyerap wawasan teoretis, melainkan berhasil menghasilkan karya komunikasi visual yang komunikatif dan orisinal. Meskipun evaluasi program dilakukan secara kualitatif tanpa pengukuran komparatif instrumen *pre-test* dan *post-test*, dinamika keterlibatan santri dan kualitas portofolio yang tercipta membuktikan bahwa intervensi ini mampu meletakkan fondasi literasi digital yang kokoh serta menumbuhkan efikasi diri santri dalam mendayagunakan perangkat komputasi secara positif, mandiri, dan berkesinambungan. Keberlanjutan keterampilan santri perlu dipelihara secara konsisten melalui pelaksanaan agenda pendampingan berkala setiap dua minggu yang difokuskan pada pemenuhan kebutuhan riil publikasi pesantren, seperti pembuatan poster syiar keagamaan, media pembelajaran interaktif, mading digital, maupun materi presentasi kepesantrenan dengan melibatkan para pembina asrama secara terpadu. Pada pelaksanaan pengabdian mendatang, evaluasi program disarankan diperkuat dengan penerapan instrumen *pre-test* dan *post-test*, pengembangan rubrik penilaian estetika desain yang terstandarisasi, serta pengukuran indeks kepuasan peserta agar peningkatan kompetensi santri dapat dipertanggungjawabkan secara kuantitatif. Selain itu, pelatihan literasi cerdas perlu memperluas materi pada pengujian validitas informasi, pemahaman keterbatasan algoritma, dan penerapan etika pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab (Almatrafi *et al.*, 2024; UNESCO, 2023), sehingga santri tidak sekadar bertindak sebagai konsumen konten pasif, melainkan bertransformasi menjadi kreator digital yang produktif, beradab, dan berdaya saing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Politeknik Negeri Bengkalis atas dukungan kelembagaan dan pendanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Program PNBPN Polbeng Tahun 2026 berdasarkan Nomor Kontrak 182/PL31.07/PM/2026. Apresiasi juga disampaikan kepada Jurusan Administrasi Niaga dan Program Studi Bisnis Digital Politeknik Negeri Bengkalis atas dukungan fasilitas, khususnya penggunaan laboratorium sebagai tempat pelaksanaan pelatihan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pimpinan dan seluruh pihak Pesantren Madani Sungai Alam yang telah memberikan izin, fasilitas, serta mendukung keterlibatan 20 santri dalam seluruh rangkaian kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada para santri atas partisipasi dan antusiasme selama kegiatan pengenalan teknologi, pelatihan Canva, dan pemanfaatan Artificial Intelligence. Dukungan dan kerja sama seluruh pihak menjadi bagian penting dalam terlaksananya kegiatan PKM ini dengan baik.

REFERENSI

- Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key factors in digital literacy in learning and education: A systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*, 27(6), 7395–7419. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5>
- Brata, W. W. W., Padang, R. Y., Suriani, C., Prasetya, E., & Pratiwi, N. (2022). Student's digital literacy based on students' interest in digital technology, internet costs, gender, and learning outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 17(3), 138–151. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i03.27151>
- Casal-Otero, L., Catala, A., Fernández-Morante, C., Taboada, M., Cebreiro, B., & Barro, S. (2023). AI literacy in K-12: A systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 10, Article 29. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00418-7>
- Effendi, M. I., Mutmainnah, S., Nurjanah, N., Annaqita, S. A., & Ningtyas, S. W. (2024). Contribution of Canva for Education in enhancing students' creativity and presentation skills. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 13–26. <https://doi.org/10.29407/pn.v9i2.21839>
- Gunawan, G., Noventi, R., Asha, L., & Yumiarti, Y. (2024). The relationship of Canva media application to students' creativity in the Pancasila Student Profile Strengthening Project. *International Journal of Education Research and Development*, 4(2), 57–66. <https://doi.org/10.52760/ijerd.v4i2.52>
- Gutiérrez-Ángel, N., Sánchez-García, J.-N., Mercader-Rubio, I., García-Martín, J., & Brito-Costa, S. (2022). Digital literacy in the university setting: A literature review of empirical studies between 2010 and 2021. *Frontiers in Psychology*, 13, 896800. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.896800>
- Indra, D., Nur Hayati, L., Syahnur, M. H., Suat, W. K. R., & Scania, M. R. S. (2024). Pelatihan kreatifitas digital menggunakan Canva bagi anggota Karang Taruna Parangloe. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 9(2), 123–130. <https://doi.org/10.21067/jpm.v9i2.10601>
- Kang, J., Roestel, N. M. E., & Girouard, A. (2022). Experiential learning to teach user experience in higher education in past 20 years: A scoping review. *Frontiers in Computer Science*, 4, 812907. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.812907>
- Lintner, T. (2024). A systematic review of AI literacy scales. *npj Science of Learning*, 9, Article 50. <https://doi.org/10.1038/s41539-024-00264-4>
- Makmur, E., Vitalocca, D., & Tandirerung, V. A. (2024). PKM pelatihan konten digital berbasis Canva di Gowa: Meningkatkan literasi digital masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 285–290. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v2i2.5868>
- Permatasari, M., Nurhayati, N., Lasmi, H., Fujiastuti, W., Hasanah, N., & Jumrah, J. (2024). Canva training by teaching campus students in developing digital literacy skills in educational environments. *Journal of Universal Community Empowerment Provision*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.55885/jucep.v4i1.339>
- Pinski, M., & Benlian, A. (2024). AI literacy for users: A comprehensive review and future research directions of learning methods, components, and effects. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, 2(1), 100062. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2024.100062>
- Tinmaz, H., Lee, Y.-T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9, Article 21. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/EWZM9535>