

# Digitalisasi Pendidikan: Peran Ikatan Pelajar Muhammadiyah dalam Mendukung Literasi Digital Melalui Pelatihan Desain Grafis Bagi Pelajar di Pangkalan Brandan

Thalitha Attahara ✉, Universitas Malikussaleh, Indonesia

Azra Maulida Zein, Universitas Malikussaleh, Indonesia

✉ [thalitha.200720008@mhs.unimal.ac.id](mailto:thalitha.200720008@mhs.unimal.ac.id)

**Abstract:** Pendidikan menjadi gerbang utama dalam pembentukan generasi unggul menuju Indonesia emas 2045. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan juga kian berinovasi. Era ini, pendidikan tidak lepas dari canggihnya teknologi. Sehingga, teknologi pendidikan membuka peluang baru untuk mengakses pengetahuan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan merangsang kreativitas. Transformasi ini menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih dinamis, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa. Pengabdian masyarakat ini memiliki dua tujuan yakni, 1) Mengenalkan pelajar kepada teknologi pendidikan dan 2) Melatih skill pelajar di pangkalan brandan guna mendukung literasi digital. Metode pada pengabdian ini memiliki dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari. Hasil dari pengabdian ini adalah peserta pelajar sudah mengenal aplikasi desain yang mendukung pembelajaran. Selain itu, peserta mulai terbiasa menggunakan tools yang tersedia di aplikasi desain dibuktikan dengan poster-poster dan mockup kemasan yang dihasilkan oleh peserta selama pelatihan.

**Keywords:** Literasi digital, ikatan pelajar muhammadiyah, desain grafis.

**Received** October 4, 2024; **Accepted** November 29, 2024; **Published** December 31, 2024

**Citation:** Attahara, T., & Zein, A. M. (2024). Digitalisasi Pendidikan: Peran Ikatan Pelajar Muhammadiyah dalam Mendukung Literasi Digital Melalui Pelatihan Desain Grafis Bagi Pelajar di Pangkalan Brandan. *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2). 22 – 28.

Published by Mandailing Global Edukasia © 2024.

## INTRODUCTION

Pendidikan menjadi gerbang utama dalam pembentukan generasi unggul menuju Indonesia emas 2045 (Hartinah et al., 2024). Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan juga kian berinovasi. Era ini, pendidikan tidak lepas dari canggihnya teknologi. Sehingga, teknologi pendidikan membuka peluang baru untuk mengakses pengetahuan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan merangsang kreativitas. Transformasi ini menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih dinamis, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa (Heriyanto & Agustianto, 2020). Perkembangan zaman menjadi katalisator pendukung inovasi dunia pendidikan, salah satunya berkembangnya teknologi pendidikan yang mampu menghadapi tantangan dinamika global (Demmanggasa et al., 2023). Meskipun demikian, dinamika pendidikan berbasis

teknologi tidak lepas dari masalah literasi yang kini disebut dengan literasi digital (T. P. Nugrahanti & Zamorano, 2022). Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan potensi untuk membentuk suatu strategi dalam menggunakan *search engine* guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga, berliterasi digital tidak hanya pandai menekan *tools* yang disediakan, namun juga pandai menempatkan sesuatu pada kebutuhan.

Tren literasi digital serta *skill editing* yang dibutuhkan di zaman teknologi ini, melarang pelajar untuk *gaptek* atau gagap teknologi. Pelajar diharapkan mampu untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkegiatan, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap waspada *cyber crime* serta pada isu yang berkembang (Meilinda et al., 2020). Pentingnya kemampuan mahir teknologi ini terlebih di dunia pendidikan ialah karena *skill digital* perlu dimiliki oleh orang terutama anak sekolah di era *digital* yang identik dengan *smartphone*. Dengan memiliki *skill digital* siswa akan lebih siap menghadapi tantangan teknologi dan pada akhirnya dapat menghasilkan nilai ekonomi darinya. Tidak hanya itu, *skill* ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran, contohnya dalam membuat media ajar. Media pembelajaran yang dirancang kreatif menjadi pemicu semangat belajar dan daya ingat siswa dalam belajar sehingga dikatakan teknologi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Putra et al., 2023).

Pada kenyataannya, siswa di era *digital* pun masih dinilai belum melek teknologi, atau menggunakan teknologi hanya sekedar bersosial media untuk mengekspos dirinya saja. Kemudian siswa masih awam dengan aplikasi desain grafis yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gagap teknologi di kalangan siswa menjadi perhatian khusus pada program literasi digital di dunia pendidikan. Sehingga perlu adanya perhatian terhadap permasalahan ini. Berbagai permasalahan dan pentingnya literasi digital di dunia pendidikan perlu adanya langkah yang diambil, yaitu digitalisasi pendidikan melalui pelatihan desain grafis untuk mendukung literasi digital di kalangan pelajar di Pangkalan Brandan.

## **METHODS**

Pengabdian kepada masyarakat ini pelaksanaannya menggunakan metode pelatihan, diskusi dan aksi nyata. Alokasi waktu pada penyampaian materi (pelatihan) 35% untuk diskusi, dan sisanya 65% untuk aksi nyata. Peserta pada kegiatan ini adalah seluruh pelajar SMP dan SMA/SMK di Pangkalan Brandan. Persentase aksi nyata lebih besar dari pada penyampaian materi bertujuan supaya peserta dapat lebih aktif dan kegiatan lebih berdampak. Pengabdian kepada masyarakat ini dalam pelaksanaannya terdapat dua tahap yakni persiapan dan pelaksanaan. Tahapan tersebut dapat dirincikan sebagai berikut.

### **1. Persiapan**

Dalam tahap persiapan tim pengabdian kepada masyarakat berdiskusi kepada panitia penyelenggara terkait beberapa hal yakni, 1) rincian kegiatan dan waktu kegiatan; 2) observasi awal terkait lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat; 3) mengurus perizinan lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat; 4) menyiapkan materi yang berhubungan dengan tema yang telah ditentukan.

### **2. Pelaksanaan**

Dalam tahap pelaksanaan terdapat beberapa kegiatan yakni, pemateri mengenalkan aplikasi desain terlebih dahulu, mulai dari *tools* yang digunakan serta cara menggunakannya. Kemudian setelah peserta mengenal aplikasi tersebut, pemateri membimbing peserta untuk dapat menimbulkan imajinasi dari masing-masing peserta untuk dapat dituangkan dalam sebuah karya poster. Tepat pada hari kedua, pemateri membimbing peserta pelajar untuk membuat desain sebuah kemasan yang nantinya peserta diharuskan membuat sebuah *brand* untuk diperjualbelikan pada acara *market day* di sekolah se- Pangkalan Brandan.

## RESULTS

Pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat berlangsung selama dua hari dalam waktu 3 jam/hari. Kegiatan dimulai pada pukul 14:00 yang dipimpin oleh MC. Selanjutnya kegiatan dibuka oleh wakil kepala sekolah Bidang Kesiswaan SMA Muhammadiyah-4 Babalan



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan

Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai pengenalan aplikasi desain kepada peserta yang disampaikan oleh Ketua Bidang Pengkajian Ilmu Pengetahuan, IPMawati Thalitha Attahara. Sebelum masuk pada materi, pemateri memperkenalkan diri, memberi motivasi agar peserta bersemangat untuk mengikuti kegiatan sampai tahap akhir. Materi yang di bahas adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi, pengenalan *tools* pada aplikasi desain, serta peserta langsung diarahkan untuk membuat sebuah desain poster agar peserta dapat berlatih mengoperasikan aplikasi desain tersebut.



Gambar 2. Contoh Desain Poster Karya Salah Satu Peserta

Selama pemateri menyampaikan materi dan diskusi peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini terbukti dengan adanya pertanyaan dan peserta dan berjalannya diskusi dengan baik. Salah satu pertanyaan dari peserta adalah *"bagaimana cara menimbulkan imajinasi pada saat membuat poster?"*. Berdasarkan pertanyaan dari peserta pemateri memberikan jawaban imajinasi poster dapat ditimbulkan karena faktor berikut, yakni 1) banyak melihat karya desain orang lain; 2) menguasai *tools* yang tersedia di aplikasi; 3) sering berlatih berbagai karakter desain; 4) melihat sekitar.

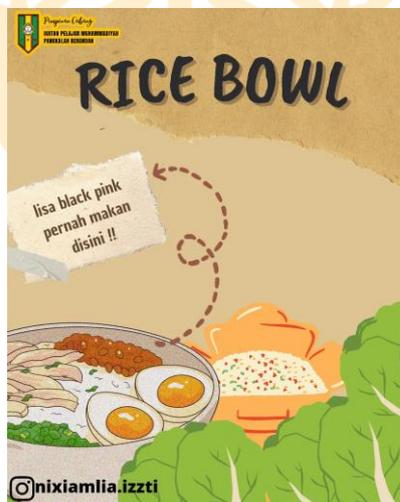
*Sharing* ide desain berjalan dengan baik dan interaktif sehingga pada penyampaian materi dan diskusi peserta dapat bertukar pikiran terkait ide apa saja yang dapat

digunakan untuk menghasilkan sesuatu hal yang baik. Selain mengasah *skill* pelajar kegiatan ini juga mampu membuat pelajar percaya diri.



**Gambar 3.** Foto bersama peserta

Hari kedua pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, materi yang disampaikan adalah cara membuat desain sebuah kemasan yang disampaikan oleh Ketua Umum PC IPM Pangkalan Brandan, M.Aref Khan. Tidak kalah dari hari pertama, ternyata antusias peserta di hari kedua masih sama semaraknya, bahkan jumlahnya bertambah. Setelah berdiskusi mengenai kemasan, peserta kembali diarahkan untuk membuat sebuah ide desain kemasan yang akan digunakan pada kemasan produknya yang nantinya diperjualbelikan pada kegiatan *Market Day* di sekolah. Kegiatan ini mendapat dukungan dari pihak sekolah, yaitu SMA/SMK Muhammadiyah Pangkalan Brandan.



**Gambar 4.** Hasil desain peserta hari kedua

Setelah kegiatan rampung diadakan selama 2 hari, seluruh peserta diberikan piagam penghargaan tanda keikutsertaan dalam kegiatan pelatihan desain yang diadakan oleh PC IPM Pangkalan Brandan.



**Gambar 5.** Penyerahan piagam penghargaan

## **DISCUSSION**

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah-4 Babalan, Pangkalan Branda, Kab. Langkat, Sumatera Utara. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yakni penyampaian materi dari pemateri diperoleh begitu pentingnya memiliki *skill digital* salah satunya dibidang desain. Hal ini juga dinyatakan dalam penelitian sebelumnya bahwa pelatihan desain grafis dapat mendukung kebutuhan pelajar pada bidang pendidikan dan juga meningkatkan keterampilan mereka untuk dunia kerja di masa mendatang (Satyadiningrat & Hasanah, 2024). Kemudian Nuly Maulinda (2020) pada penelitiannya juga sepakat bahwa pelajar harus dikenalkan pada literasi digital dikarenakan remaja sebagai bagian dari komunitas digital sangat banyak mengkonsumsi media informasi dalam bentuk media digital sehingga mampu mengubah kepercayaan dan perilaku remaja.

Literasi digital menjadi salah satu keterampilan penting di era modern yang serba digital. Kemampuan memahami, menganalisis, dan menggunakan teknologi secara bijak sangat diperlukan agar masyarakat tidak tertinggal dalam arus informasi. Dalam hal ini, pelajar memiliki peran besar dalam mendukung literasi digital, salah satunya melalui pelatihan desain grafis. Desain grafis bukan hanya sekadar keterampilan seni, tetapi juga bagian dari komunikasi visual yang dapat membantu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik di era digital.

Sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, pelajar dapat menjadi agen perubahan dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan sekitarnya. Dengan menguasai desain grafis, mereka dapat menciptakan konten-konten edukatif yang mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan teks biasa. Konten visual ini bisa berupa infografis, poster digital, hingga animasi sederhana yang dapat membantu menyebarkan informasi penting terkait literasi digital kepada masyarakat luas.

Pelatihan desain grafis juga memberikan manfaat bagi pelajar itu sendiri. Mereka tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan berbagai perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, atau Canva, tetapi juga mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, dengan adanya pemahaman desain yang baik, mereka dapat menghindari penyebaran hoaks dengan menciptakan konten-konten yang berbasis fakta dan data yang valid.

Lebih lanjut, pelajar dapat memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan hasil desain mereka agar lebih banyak orang mendapatkan manfaatnya. Misalnya, mereka dapat membuat kampanye digital tentang pentingnya literasi digital dengan membagikan desain edukatif di Instagram, Facebook, atau TikTok. Dengan cara ini, pesan-pesan positif

mengenai penggunaan teknologi yang bijak dapat tersampaikan kepada khalayak luas, terutama generasi muda lainnya.

Selain berbagi konten, pelajar juga dapat berperan sebagai mentor atau fasilitator dalam pelatihan desain grafis bagi teman sebaya maupun masyarakat sekitar. Mereka bisa mengadakan workshop atau pelatihan daring maupun luring untuk mengajarkan dasar-dasar desain grafis, terutama bagi mereka yang belum terlalu familiar dengan teknologi. Dengan berbagi ilmu, pelajar tidak hanya meningkatkan keterampilan orang lain, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka sendiri tentang desain dan literasi digital.

Pentingnya keterlibatan pelajar dalam literasi digital melalui desain grafis juga bisa diperkuat dengan kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti sekolah, komunitas, atau lembaga pemerintah. Misalnya, sekolah bisa menyediakan program ekstrakurikuler desain grafis, sementara komunitas bisa mengadakan kompetisi desain yang bertema literasi digital. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, pelajar akan semakin termotivasi untuk mengembangkan keterampilan mereka dan memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitarnya.

Pelajar memiliki peran strategis dalam mendukung literasi digital melalui pelatihan desain grafis. Dengan menguasai keterampilan ini, mereka dapat menyajikan informasi secara menarik, mencegah penyebaran hoaks, serta mengedukasi masyarakat tentang pentingnya literasi digital. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis bagi pelajar perlu lebih diperhatikan dan dikembangkan agar dapat menciptakan generasi yang tidak hanya kreatif, tetapi juga cerdas dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

Selain itu, keterampilan desain grafis juga dapat membuka peluang bagi pelajar untuk berkontribusi dalam dunia industri kreatif. Banyak perusahaan dan organisasi membutuhkan desain visual yang menarik untuk keperluan promosi, pemasaran, hingga penyampaian informasi. Dengan mengasah kemampuan desain sejak dini, pelajar dapat memiliki peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan melalui proyek desain freelance atau bahkan membangun usaha sendiri di bidang kreatif. Hal ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi mereka, tetapi juga dapat memberikan dampak ekonomi yang positif.

Pelatihan desain grafis juga membantu pelajar dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Dalam proses pembuatan desain, sering kali mereka perlu berdiskusi dengan klien atau rekan kerja untuk memahami kebutuhan dan tujuan dari desain yang dibuat. Dengan demikian, mereka belajar bagaimana menyampaikan ide dengan jelas, menerima masukan dengan terbuka, serta bekerja dalam tim untuk menghasilkan karya terbaik. Kemampuan ini sangat penting dalam dunia profesional, di mana komunikasi yang efektif menjadi salah satu kunci keberhasilan.

Selain itu, desain grafis juga dapat digunakan sebagai media kampanye sosial yang berdampak positif bagi masyarakat. Pelajar dapat menciptakan desain yang menyuarakan isu-isu penting seperti bahaya cyberbullying, pentingnya menjaga privasi di internet, atau ajakan untuk menggunakan media sosial dengan bijak. Dengan menyajikan pesan melalui visual yang menarik, kampanye semacam ini dapat lebih mudah diterima oleh audiens, terutama generasi muda yang lebih tertarik dengan konten visual dibandingkan teks panjang.

Dengan semua manfaat tersebut, sudah seharusnya pelajar didorong untuk lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan desain grafis sebagai bagian dari upaya meningkatkan literasi digital. Dukungan dari berbagai pihak, seperti sekolah, komunitas, dan pemerintah, sangat diperlukan agar lebih banyak pelajar yang mendapatkan akses terhadap pelatihan desain. Dengan semakin banyaknya pelajar yang terampil dalam desain grafis dan sadar akan pentingnya literasi digital, diharapkan masyarakat dapat lebih cerdas dalam memanfaatkan teknologi, serta lebih kreatif dalam menghadapi tantangan di era digital.

## **CONCLUSION**

Kegiatan pelatihan desain ini sebagai langkah membimbing para pelajar dalam digitalisasi pendidikan, kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap yakni tahap persiapan dan tahap pelaksanaan berjalan dengan sukses serta lancar. Peserta dapat memahami dan sudah mengenal aplikasi desain dan mengaplikasikannya terbukti dengan beragamnya ide yang dihasilkan peserta ke dalam desain poster dan kemasan selama 2 hari mengikuti pelatihan. Diharapkan kegiatan ini memiliki keberlanjutan dengan memberikan pelatihan cara mengelola media sosial dengan menarik menggunakan ide desain lainnya.

## REFERENCES

- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M. K., Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi Pendidikan Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan. *Communnity Development Journal*, 4(5), 11158-11167. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22045>
- Hartinah, S., Patimah, L., Faruk, A., Zulkarnain, F., Mardikawati, B., & Prastawa, S. (2024). Inovasi Pendidikan Berkarakter Menciptakan Generasi Emas 2045. *Journal on Education*, 06(02), 13230-13237.
- Heriyanto, H., & Agustianto, R. (2020). Peran Pemerintah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Olah Raga Pada Akademi Sepak Bola Sekayu (Sysa) Kabupaten Musi Banyuasin. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 7(3), 402-411.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62-69. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Putra, M. E., Supriadi, & Fatwa, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Studi Kerja Dasar Kelas X Teknik Otomotif SMKS Hasanah Pekanbaru. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research*, 4(3), 377-383. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/14699%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/14699/12251>
- Satyadiningrat, L. M. W., & Hasanah, P. (2024). Pelatihan Desain Berbasis Canva dalam Upaya Pengembangan Kreativitas Pelajar di Kawasan Rt 05 Balikpapan Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(1), 103-107.