e-ISSN: 2988-3660 JPMUJ
Volume 4, Nomor 2, Juni 2026
DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

PELATIHAN PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DESAIN SANTRI DI PONDOK PESANTREN AN-NAWAWI 2 SALAMAN

Marista Putri Ariftina, Laili Syarifah
Sekolah Tinggi Agama Islam Syubbanul Wathon, Kabupaten Magelang, INDONESIA

Email: marissstaaa357@gmail.com

|**Diterima/*Submited*:** 23 Desember 2025 | **Direvisi/*Revised***: 09 Februari 2026
| **Diterima/*Accepted***: 20 Februari 2026 | **Dipublikasikan/*Published:*** 07 Juni 2026 |

Abstract

Canva training was conducted during community service at the An-Nawawi 2 Magelang Islamic boarding school. The purpose of this community service is to explain how to enhance creativity by utilizing the Canva application as a means of development and progress for the boarding school. Through this training, participants will be trained to create attractive professional promotional materials, such as posters, brochures, leaflets, and social media content, with the aim of improving the image and expanding the reach of the boarding school's da'wah. Additionally, this training allows the boarding school to remain independent and build its own visual identity, such as by creating logos for various business units. This will enable the boarding school to increase its branding value and business appeal. It is expected that the use of the Canva application will accelerate the process of enhancing the creativity of the students, and make the pesantren (Islamic boarding school) more prepared to keep up with technological advancements, thereby expanding the role of da'wah and strengthening the economic independence of the pesantren. This study uses the ABCD (Asset Based Community Development) method. This method is intended so that the students can better utilize modern digitalization for the progress of the pesantren. The subjects of this community service are the students. The results of this service show that in the Discovery method, digital design knowledge is still low. In the Dream method, it was found that students and pesantren administrators hope that the pesantren can be better known to the outside community. In the Design method, strategic initiatives were designed to advance the students' creative thinking by conducting small-scale socialization on the basic knowledge of using Canva. In the Design method, the

strategic initiative is created to advance the creative thinking of the students by conducting a small-scale socialization on basic knowledge of using Canva. In the Define method, Canva training focuses on enhancing the abilities of students and student administrators to create promotional designs, dakwah content, and pesantren business logos. Besides developing the image, it can also be used for digital dakwah and the economic independence of the pesantren. In the Destiny/Delivery method, researchers implement all the plans that have been made by collaborating with administrators and students to ensure that this Canva socialization can become an engaging and comfortable way to expand the reach of promotions as well as channel students' creativity through the Appreciative Inquiry approach (Discovery, Dream, Define, Destiny).

Keywords: Islamic Boarding School, Canva Training, Creative Media, Design Competence.

Abstrak

Pelatihan Canva yang dilakukan saat pengabdian pada pondok pesantren An-Nawawi 2 Magelang. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana cara peningkatan kreativitas dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan dan kemajuan pesantren. Melalui pelatihan ini, peserta akan dilatih untuk membuat materi promosi profesional yang menarik, seperti poster, brosur, pamflet, dan konten media sosial, dengan tujuan meningkatkan citra dan memperluas jangkauan dakwah pesantren. Selain itu, pelatihan ini memungkinkan pesantren untuk tetap mandiri dan membangun identitas visual mereka sendiri seperti dengan membuat logo untuk berbagai unit bisnis mereka. Ini akan memungkinkan pesantren untuk meningkatkan nilai *branding* dan daya tarik bisnis mereka. Diharapkan bahwa penggunaan aplikasi Canva akan mempercepat proses meningkatkan kreativitas santri, dan membuat pesantren lebih siap untuk mengikuti kemajuan teknologi, sehingga memperluas peran dakwah dan memperkuat kemandirian ekonomi pesantren. Penelitian ini menggunakan metode ABCD *(Asset Based Community Development)*. Metode ini dimaksudkan agar para santri dapat lebih memanfaatkan digitalisasi yang sudah modern untuk kemajuan ponpes . Subjek pengabdian ini adalah para santri. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa untuk metode *Discovery* menunjukkan bahwa pengetahuan disighn digital masih rendah. Pada metode *Dream,* menemukan harapan para santri dan pengurus pondok pesantren agar pondok pesantren lebih banyak dikenal masyarakat luar. Pada metode *Desain*, inisiatif strategis yang dirancang untuk memajukan pemikiran kreativitas para santri

e-ISSN: 2988-3660 JPMUJ
Volume 4, Nomor 2, Juni 2026
DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

dengan melakukan sosialisasi kecil tentang pengetahuan dasar pemanfaatan Canva. Pada metode *Define* pelatihan canva berkonsentrasi atau berfokus meningkatkan kemampuan santri dan pengurus santri untuk membuat *disighn* promosi, konten dakwah, dan logo bisnis pesantren selain untuk mengembangkan citra, dapat juga unaiintuk dakwah digital, dan kemandirian ekonomi pesantren. Pada metode *Destiny /Delivery,* penelis menerapkan semua rencana yang telah dibuat dengan bekerja sama dengan pengurus dan santri untuk memastikan bahwa sosialisasi canva ini dapat menjadi jalan yang menarik dan nyaman untuk memperluas jangkauan promosi serta menyalurkan kreativitas santri melalui pendekatan *Appreciative Inquiry (Discovery, Dream, Define, Destiny)*.

Kata-kata kunci: Pondok Pesantren, Pelatihan Canva, Media Kreatif, Kompetensi Desain

PENDAHULUAN

Pentingnya teknologi terletak pada kemampuan untuk menggabungkan modernitas dan tradisi. Pesantren sekarang dapat mempertahankan nilai-nilai tradisional sambil melakukan inovasi berkat teknologi. Teknologi dapat membantu pesantren menjadi lebih mandiri, fleksibel, dan berkelanjutan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi di pesantren dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, mempersiapkan santri pesantren untuk menghadapi tantangan masa depan, dan menjaga kesinambungan pesantren sebagai lembaga pendidikan islam yang relevan dengan perkembangan zaman dengan tidak meninggalkan tradisi-tradisi yang dibangun oleh para ulama' terdahulu. Mereka juga akan menghasilkan generasi santri yang siap untuk segala perkembangan zaman [1].

Berdasarkan hasil observasi di Pondok Pesantren AN-NAWAWI 2 Salaman Magelang terdapat beberapa permasalahan dalam pemanfaatan teknologi yang ada. Masih ditemukan beberapa permasalahan serius terkait rendahnya pemanfaatan teknologi di kalangan santri. Hal ini terlihat para santri di Pondok Pesantren An Nawawi 2 masih menghadapi kesulitan besar dalam pembuatan desain grafis. Grafis memainkan peran penting dalam menciptakan kesan pertama yang kuat, mendefinisikan identitas merk, dan memberikan konten yang menarik [2]. Sebagian besar santri tidak terlalu aktif dalam memanfatkan aplikasi desain yang mudah diakses seperti Canva. Aplikasi Canva menjadi salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran desain saat ini. Canva merupakan aplikasi desain *online* yang di dalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, dan lain sebagainya

[3]. Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan [4].

Meskipun Canva dikenal sebagai *platform* yang mudah digunakan dan mudah digunakan untuk membuat materi visual, mereka masih terlihat bingung dan tidak familiar dengan fitur dasar *platform*. Meskipun demikian, keterampilan desain dasar ini sangat penting untuk mendukung berbagai aktivitas dan unit bisnis di pesantren. Ini juga merupakan bekal keterampilan tambahan yang sangat berharga di dunia kerja modern. Implementasi Canva sebagai media pembelajaran dapat melatih kreativitas pengguna dalam membuat karya seni, mengembangkan keterampilan teknologi dan desain. Media pembelajaran dapat dikembangkan berbasis aplikasi Canva dengan menggunakan teknologi komputer *smartphone* yang dapat diterapkan pada *e-learning* [5]. Oleh karena itu penggunadapat mengakses Canva secara fleksibel dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital untuk tujuan pendidikan

Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya bisnis unit usaha air mineral pondok yang belum memiliki logo atau materi promosi visual yang terorganisir meskipun produk air mineral tersebut sudah beroperasi menjadi salah satu bukti kurangnya pemahaman terhadap desain grafis yang mudah dengan menggunakan Canva. Karena ketiadaan identitas visual profesional yang kuat pada produk yang dihasilkan akan berpengaruh pada kurangnya branding yang dibuat oleh pondok pesantren. Mengetahui pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Canva pondok pesantren merupakan termasuk contoh pengambilan tindakan manajemen strategis, untuk lebih selaras dengan kebutuhan global, dan membangun kembali institusi yang fleksibel dan berorientasi pada penguatan pendidikan pesantren dalam menghadapi krisis ketidaktahuan teknologi global [6]. Dengan adanya pemanfaatan aplikasi Canva dapa membantu meningkatkan kreativitas desain promosi usaha micro kecil dan menengah yang ada di pondok pesantren [7].

Oleh karena itu, sangat penting bagi santri An Nawawi 2 untuk memahami dan menguasai teknologi desain. Kebutuhan nyata pondok akan dipenuhi dengan pelatihan tentang pemanfaatan Canva, mulai dari dasar desain hingga teknik pembuatan logo dan poster promosi. Para santri akan dilatih untuk menggunakan keterampilan digital yang bermanfaat. Pelatihan ini juga akan membantu mereka membuat logo dan merek untuk produk air mineral

e-ISSN: 2988-3660 JPMUJ
Volume 4, Nomor 2, Juni 2026
DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

dan pesantren. Dengan bekal ini, mereka akan menjadi lulusan yang fleksibel dan kompetitif yang dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip keislaman dengan keterampilan kontemporer untuk mendakwah, berwirausaha, dan berkontribusi pada masyarakat yang semakin digital [16-17].

Kompetensi dan literasi merupakan dua aspek penting dalam perkembangan anak-anak sekolah. Kompetensi mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menyelesaikan berbagai tugas serta menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan [18-19].

METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini menggunakan metode ABCD *(Asset Based Community Development)*. ABCD dibangun berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh John Kretzanen yang juga pendiri dari *The Asset-Based Comunnity Development (ABCD) Institut* [8]. Metode ini adalah pendekatan dalam pengembangan masyarakat yang fokus pada pemanfaatan aset dan potensi yang dimiliki oleh komunitas itu sendiri, bukan pada kekurangan atau masalah yang ada.

Dalam metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan diantaranya:

a. *Discovery* (Menemukan)

   Proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personaltentang apa yang menjadi konstribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha.

b. *Dream* (Impian)

   Berdasarkan kekuatan dan aset yang ada, komunitas diajak berpikir tentang masa depan yang ideal atau harapan yang ingin dicapai. Pada tahap ini, harapan dan visi bersama dibangun. Hal ini agar memotivasi orang-orang untuk merencanakan perubahan berdasarkan potensi daripada masalah.

c. *Desain* (Perancangan)

Dengan menciptakan rencana dan strategi untuk mencapai visi atau impian bersama yang dibuat di tahap sebelumnya. Orang-orang di komunitas mulai mencapai kesepakatan tentang siapa yang harus melakukan tugas apa, kapan, dan bagaimana. Bertujuan membuat rencana yang realistis yang bergantung pada aset yang ada daripada bergantung pada pihak luar.

d. *Define* (Pendefinisian)

Merupakan proses untuk menentukan topik utama perubahan, tujuan khusus, dan prinsip dasar yang akan dipegang oleh masyarakat selama transformasi. Tujuannya untuk menentukan batasan, sasaran, dan prioritas untuk memastikan bahwa tindakan yang dilakukan terarah dan sesuai dengan visi. Karena sudah termasuk dalam tahap awal *Discovery* atau *Dream*, tahap "*Define*" kadang-kadang tidak disebutkan secara terpisah dalam beberapa versi. Namun, dalam versi yang lebih rinci, *Define* dianggap penting sebagai penyelarasan awal arah gerakan.

e. *Destiny/Delivery* (Takdir/Implementasi)

Merupakan tahap pelaksanaan atau realisasi rencana tindakan yang dilakukan oleh kelompok. Di sinilah komunitas berusaha untuk mewujudkan impiannya. Hal ini bertujuan meningkatkan semangat komunitas dengan melakukan perubahan yang berkelanjutan dan merayakan keberhasilan Bersama [9].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah wajah pendidikan, termasuk di pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional di Indonesia [10]. Tekonologi digital juga merupakan peralihan dari pengoprasiannya tidak lagi banyak lagi menggunakan tenaga manusia akan tetapi lebih cenderung pada sistem pengoprasiannya yang serba otomatis serta canggih dengan menggunakan sistem computer [11]. Pesantren merupakan salah satu lembaga pendidikan islam tradisional yang telah lama berkembang di Indonesia dan tentunya memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan prestasi siswa. Dalam perkembangannya, pesantren dituntut untuk dapat beradaptasi dalam perubahan zaman, termasuk dalam hal pemanfaatan teknologi. Penyediaan media pembelajaran seperti

e-ISSN: 2988-3660 JPMUJ
Volume 4, Nomor 2, Juni 2026
DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

komputer, jaringan internet, perangkat pendukungnya merupakan langkah awal dalam pemberdayaan teknologi di pesantren [12]. Pesantren perlu melakukan tiga hal dalam menyesuaikan perkembangan zaman. Pertama, menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kedua, merespon harapan masyarakat. Ketiga, menjaga kekhasan sebagai lembaga pendidikan Islam. Oleh karena itu, transformasi budaya pesantren perlu direncanakan dengan baik, agar pesantren dapat dijalankan dengan efektif dan dapat merespon perkembangan budaya di luar pesan [13]. Pada Pondok Pesantren An-Nawawi 2 Magelang sesuai dengan observasi yang dilakukan bahwa sebenarnya, Pondok Pesantren An Nawawi 2 memiliki fasilitas teknologi yang cukup untuk mendukung penggunaan media digital dalam berbagai kegiatan. Namun, penguasaan teknologi tersebut masih terbatas pada sumber daya manusia, sehingga siswa dan pengurus belum memanfaatkannya secara merata. Salah satu unit bisnis pesantren mengalami kondisi ini. Meskipun telah beroperasi, mereka belum mampu membuat logo atau identitas visual profesional karena kurangnya kemampuan desain grafis di lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan digital harus ditingkatkan agar semua teknologi yang tersedia dapat digunakan untuk kemajuan pesantren.

Pada tahap *Discovery,* menunjukkan bahwa belum semua santri melek pada pemanfaatan teknologi yang ada untuk promosi pondok pesantren. Hal ini terlihat dari beberapa produk yang dihasilkan dari bisnis pondok belum memiliki ciri khusus pada logo. Mungkin ini juga merupakan salah satu dari dampak kurangnya pengetahuan dan pemanfaatan teknologi yang ada untuk pondok pesantren.

Pada tahap *Dream,* masyarakat dan pengurus pondok pesantren berharap pada masa depan yang indah di mana pondok pesantren akan menjadi lebih dikenal oleh masyarakat umum dengan memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Mereka menggambarkan sebuah pondok yang unggul dalam pendidikan agama. Mereka juga dapat menampilkan identitas, program, dan kegiatan dakwahnya secara visual yang menarik dan mudah diakses untuk semua orang. Para pengurus berharap bahwa pesantren akan aktif menyebarkan pesan positif dan nilai-nilai keislaman melalui media sosial, poster digital, video pendek, dan berbagai jenis konten kreatif lainnya. Selain itu, para pengurus melihat peluang besar untuk menghasilkan karya-karya luar biasa yang dibuat oleh santri dan warga pesantren melalui keterampilan desain grafis yang mereka pelajari dari pelatihan Canva. Mereka melihat ini sebagai cara untuk memperkuat *branding* pesantren, memperkenalkan unit usaha,

menampilkan kegiatan keagamaan, dan mempromosikan program unggulan dengan cara yang lebih profesional dan menarik. Masyarakat pesantren berharap dapat membangun citra pesantren yang modern, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman melalui pelatihan dan sosialisasi Canva. Ini akan memungkinkan mereka untuk menjangkau lebih banyak masyarakat dan memperluas peran dakwah mereka.

Pada tahap *Desain*, salah satu inisiatif strategis yang dirancang untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi modern yang ada serta mewujudkan keinginan masyarakat pondok dengan adanya sosialisasi pelatihan Canva untuk pondok pesantren. Penulis menyusun program sosialisasi pelatihan Canva, mulai dari pengenalan dasar, teknik desain promosi, hingga pembuatan logo untuk unit usaha pesantren. Pada tahap ini, peserta tidak hanya belajar teori tetapi juga langsung melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan pesantren, seperti membuat banner dakwah, poster kegiatan santri, dan konten untuk media sosial resmi pesantren. Selain itu, penulis membantu peserta merancang struktur kerja berkelanjutan setelah pelatihan, seperti membentuk tim kreatif pesantren untuk mengelola desain dan publikasi digital, dan membantu pengurus membuat panduan desain sederhana untuk memastikan bahwa ciri khas pesantren tetap ada di setiap karya. Dengan perancangan yang matang ini, setiap santri dan pengurus memiliki peran yang jelas dalam meningkatkan citra pesantren melalui karya digital yang terawat.

Tahap *Define*, penulis menetapkan tujuan utama program yaitu meningkatkan kemampuan digital pengurus dan santri melalui penggunaan Canva sebagai media desain untuk mempromosikan, mendakwahkan, dan membuat identitas visual bisnis pesantren. Tujuan ini diperjelas dengan memberi tahu semua santri bahwa literasi digital adalah penting sebagai bagian dari kebutuhan pesantren agar mereka dapat berkembang di tengah persaingan visual saat ini. Penulis menegaskan bahwa peningkatan kapasitas sumber daya manusia sangat penting untuk memaksimalkan teknologi yang sudah tersedia di pesantren. Selain itu, penulis mendefinisikan topik pelatihan. Ini termasuk membuat poster kegiatan, membuat logo perusahaan, membuat template publikasi dakwah, dan mendesain konten media sosial. Fokus pelatihan adalah untuk memenuhi kebutuhan pondok pesantren yang saat ini belum memiliki identitas visual mereka sendiri. Dengan menetapkan tujuan yang jelas, pelatihan ini menjadi lebih terarah dan berdampak pada kemajuan pesantren.

e-ISSN: 2988-3660 JPMUJ
Volume 4, Nomor 2, Juni 2026
DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

Destiny /Delivery, peneliti menerapkan semua rencana yang telah dibuat pada hari Sabtu, 6 Desember 2025 di pondok pesantren An-Nawawi 2 Magelang dengan bekerja sama dengan pengurus dan santri yang ada. Penulis mendorong para peserta, baik santri maupun pengurus, untuk membuat konten dakwah digital, poster kegiatan pesantren, banner media sosial, dan logo untuk unit usaha pesantren secara langsung. Setiap pekerjaan dirancang untuk memiliki kualitas profesional dan selaras dengan identitas pesantren, dengan tujuan meningkatkan daya tarik publik dan meningkatkan jangkauan dakwah. Standar desain akan ditetapkan oleh tim kreatif yang sudah ada, mereka akan memantau kualitas karya, dan mereka akan membantu pengajar dan pengurus dalam proses kreatif. Dengan struktur ini, praktik desain menjadi terorganisir, terarah, dan berkelanjutan.

Dengan demikian, setiap peserta memiliki peran yang jelas dalam memajukan citra pesantren melalui karya digital mereka. Penulis juga menekankan betapa pentingnya mendapatkan pendampingan pelatihan untuk memastikan keterampilan tetap ada. Untuk mempertahankan inovasi dalam pembuatan konten promosi, memperbarui desain logo, dan mengoptimalkan konten digital untuk media sosial pesantren, peserta diberi instruksi, evaluasi, dan bimbingan yang berkelanjutan. Metode ini memastikan bahwa keterampilan digital dan teknologi digunakan secara konsisten di pesantren. Pelatihan Canva diharapkan dapat membangun budaya kreatif yang terus berkembang dengan adanya sistem penerapan, pendampingan, dan keberlanjutan ini. Dalam jangka panjang, pesantren dapat mempertahankan kualitas desain, memperkuat identitas visual, meningkatkan efisiensi promosi dan dakwah, dan mendukung kemandirian keuangan bisnis mereka. Dengan kata lain, teknologi modern telah menjadi alat strategis yang mendukung visi, misi, dan peran pesantren dalam masyarakat secara keseluruhan.

Setelah program berjalan, dapat terlihat beberapa santri sudah mengerti mempelajari pengetahuan dasar dari pemanfaatan teknologi yang ada selain untuk memajukan pondok pesantren tapi juga untuk mengembangkan kreativitas santri yang ingin disalurkan.

Gambar 1. Program Pelatihan Canva Ponpes An-Nawawi 2 Magelang

Tidak ada yang menjamin bahwa fasilitas teknologi yang tersedia di pesantren akan dimanfaatkan secara optimal tanpa didukung oleh kemampuan sumber daya manusia. Pondok Pesantren An-Nawawi 2 di Magelang memiliki sarana teknologi yang memadai, tetapi santri dan pengurus belum menggunakannya secara merata. Keterbatasan digital, khususnya dalam desain grafis dan pengelolaan media digital, menyebabkan potensi teknologi belum dimaksimalkan. Ini menyebabkan unit bisnis pesantren tidak memiliki identitas visual dan media promosi profesional. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan teknologi sangat penting untuk meningkatkan literasi digital, sehingga teknologi dapat benar-benar mendukung kemajuan pesantren. Pesantren dapat membangun budaya kreatif dan adaptif yang mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi, seperti Canva untuk mengajar desain.

Selain meningkatkan keterampilan teknis pengurus dan santri, pelatihan ini mendorong pembuatan karya digital yang mendukung dakwah, mempromosikan kegiatan, dan meningkatkan reputasi pesantren. Pelatihan teknologi dapat membangun sistem kerja yang terarah dan berkesinambungan dengan pendampingan yang berkelanjutan. Ini akan memungkinkan pesantren untuk memperluas jangkauan dakwah, meningkatkan citra kelembagaan, dan mendukung kemandirian unit usahanya. Oleh karena itu, pelatihan teknologi sangat penting untuk menjaga pesantren tetap relevan, kontemporer, dan berkontribusi aktif dalam masyarakat di era digital. Dengan pelatihan ini, diharapkan untuk tidak hanya meningkatkan pemahaman santri tetapi juga berhasil memberikan pengalaman pelatihan yang memuaskan bagi peserta [14]. Dengan mengoptimalkan kemudahan penggunaan Canva, peserta dapat menciptakan konten visual yang menarik, meningkatkan kehadiran mereka di akun media sosial yang pondok pesantren Kelola [15].

e-ISSN: 2988-3660 JPMUJ
Volume 4, Nomor 2, Juni 2026
DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pemanfaatan teknologi digital melalui pelatihan Canva di Pondok Pesantren An-Nawawi 2 Magelang menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital merupakan kebutuhan mendesak bagi pesantren dalam menghadapi perkembangan zaman. Pada tahap *Discovery*, ditemukan bahwa meskipun pesantren memiliki fasilitas teknologi yang memadai, pemanfaatannya masih belum optimal karena keterbatasan kemampuan santri dan pengurus. Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas identitas visual pesantren dan unit usahanya. Tahap *Dream* menggambarkan harapan besar masyarakat pesantren terhadap masa depan yang lebih modern, kreatif, dan dikenal luas. Pemanfaatan teknologi digital diharapkan dapat memperkuat branding pesantren, menyebarkan dakwah secara lebih efektif, dan membuka ruang bagi santri untuk menghasilkan karya visual yang bermanfaat. Pada tahap *Design*, dirancang program pelatihan Canva yang komprehensif mulai dari pengenalan dasar hingga pembuatan konten desain yang relevan untuk kebutuhan pesantren. Pelatihan ini disusun untuk tidak hanya meningkatkan keterampilan peserta, tetapi juga membentuk tim kreatif dan panduan desain yang memastikan keberlanjutan hasil program. Tahap *Define* memperjelas tujuan utama program, yaitu meningkatkan kemampuan digital santri dan pengurus sehingga mereka mampu menciptakan identitas visual pesantren secara mandiri. Penegasan tujuan dan fokus pelatihan menjadikan program ini lebih terarah dalam memenuhi kebutuhan promosi dan dakwah pesantren. Tahap *Destiny/Delivery* menekankan implementasi rencana sekaligus memastikan keberlanjutan program. Santri dan pengurus dilibatkan secara langsung dalam pembuatan poster, banner, logo, dan konten media sosial. Pendampingan berkelanjutan diberikan agar kualitas desain tetap terjaga dan keterampilan digital dapat terus berkembang. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif bagi pesantren. Setelah pelatihan berlangsung, sebagian santri telah menguasai dasar-dasar pemanfaatan teknologi digital, yang tidak hanya membantu memajukan pesantren tetapi juga memberi ruang bagi kreativitas mereka. Dengan terciptanya budaya kreatif dan sistem kerja berkelanjutan, teknologi digital kini menjadi alat strategis yang memperkuat identitas, promosi, dakwah, dan kemandirian ekonomi pesantren.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ali Muchasan, ‘PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI PESANTREN’, *Jurnal Iaih*, 10.1

(2024), hlm. 16–33

[2] Informatika, Jurnal Literasi, 'Jurnal Literasi Informatika | Vol 2, No 3 Agustus 2023', 2.3 (2023)

[3] Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, and M O H Solehuddin, 'PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL', 8.1 (2022), hlm. 75–80

[4] Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, Zezya Ramadhany, and Kharisma Putri, 'Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva', 5 (2021), hlm. 291–95

[5] Christian, A, A C Rahadyan, R S D Raya, D Anggrino, R B J Dalip, C Y Palangan, and others, 'Pelatihan Canva Untuk Desain Jadwal Pelajaran 5 Pada Siswa Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan', 1.1 (2024), hlm. 115–27

[6] Rosowulan, Titis, and Ahmad Fuad Hasyim, 'The Indonesian Journal of the Social Sciences Pesantren ' s Knowledge Identity Crisis in the Digital Era', 13.1 (2025)

[7] Billa, Salsa, Zulmi Zettira, Nur Asysyifa Febrianti, and Zhafira Atika Anggraini, 'Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah', 2022, hlm. 99–105

[8] Rinawati, Atim, Umi Arifah, and Atik Faizul H, 'Implementasi Model Asset Based Community Development (ABCD) Dalam Pendampingan Pemenuhan Kompetensi Leadership Pengurus MWC NU Adimulyo', *Ar-Rihlah: Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*, 7.1 (2022), hlm. 1–11

[9] Falakhunnisa, Falakhunnisa, Qurotul Aini, and Milna Wafirah, 'Pemanfaatan Media Sosial Dalam Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Desa Gunungpring', *Khidmatan*, 1.1 (2021), hlm. 166–74,

[10] Pratama, Arizqi Ihsan, 'Integration of Pesantren Curriculum with Digital Technology : Challenges and Opportunities in Islamic Education', May, 2025, hlm. 1–8

DOI: http://doi.org/10.32832/jpmuj.v4i2
pp: 099-0111

[11] Berutu, Timoty Agustian, Dina Lorena, Rea Sigalingging, and Gaby Kasih, 'Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern', 3, 2024

[12] Pesantren, Pendidikan, Studi Kasus, and Husnul Amin, 'PEMBERDAYAAN TEKNOLOGI DALAM MANAJEMEN', 9 (2024), hlm. 520–30

[13] Saini, Mukhamat, 'Pesantren Dalam Era Digital : Antara Tradisi Dan Transformasi', 16 (2024), hlm. 342–56

[14] Chandra, Huki, Paramaditya Arismawati, Ayu Endah Wahyuni, Friska Nur Azizah, Najwa Zuklizatuz Zahiroh, Maulidia Eka Erlina, and others, 'Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat Dalam Merancang Produk UMKM', *Abdimas Awang Long*, 7.2 (2024), hlm. 70–79

[15] Supriyadi, Supriyadi, Ade Christian, Indah Suryani, and Ibnu Rusdi, 'Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva', *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4.3 (2024), hlm. 210–217.

[16] A Salsabila, Z Zumiyati, Z Qomariah. (2025). INTERACTIVE STRATEGIES IN EFL CLASSROOMS: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW ON COMMUNICATIVE SKILL DEVELOPMENT. JPMUJ 3 (3), 216-224.

[17]. M Musrifah. (2025). MENUMBUHKAN MINAT LITERASI MELALUI PERMAINAN KEAKSARAAN DI TBM RUMAH BACA BUAHATI. JPMUJ 3 (2), 151-164.

[18] Y Lutfiah. (2025). MENINGKATKAN KEDISIPLINAN KERJA DI BIDANG CONTENT CREATOR. JPMUJ 3 (2), 124-130.

[19] MR Rojudin, M Affandi. (2025). EDUKASI MINAT BUDAYA LITERASI UNTUK ANAK-ANAK DESA SUKAHARJA. JPMUJ 3 (2), 95-103.