LEMBAR PENGESAHAN

Nama Lembaga : MTs Darussalam Kota Bengkulu

Anggota Kelompok : Ahmad Prabowo Subianto

1. **Alifiah Selvitri (2223310002)**
2. **Sulastri 2223310030**
3. **Marsela anggelika (2223310051)**
4. **Askiy Rahma Wati (2223310004)**
5. **TANTRI OKTA UTARY (2223310027)**
6. **Fikki Andes Sarwanto (2223310007)**
7. **Esti Pratiwi (2223310066)**
8. **Nur Aisyah (2223310052)**
9. **Anggita Maharani (2223310041)**
10. **Deri Rahmasari (2223310038)**
11. **Fitratul Muslimah (2223310050)**
12. **Sonefa Dwi Putri (2223310013)**
13. **Rani Atri (2223310053)**
14. **Yulanda Tasti (2223310017)**
15. **Yonda Apriansyah (2223310063)**
16. **Yenda lestari (2223310062)**
17. **M. FAZUHRI SHAMID (2223310034)**
18. **Tiara Monica (2223310059)**

19. Diki Ardiansyah P (2223310026)

20 Adzkia Brilliantna (2223310025)

21. Tri Nurul Viki Hidayat (2223310014)

22. Nia Asri Juniarti (2223310012)

23. M Ghopal hatibi(2223310068)

Sebagai salah satu syarat untuk Melengkapi mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan.

Menyetujui,	Mengetahui,
Pembimbing	Ketua Kelompok
Dr. Wira Hadikusuma, M.S.I	**Ahmad Prabowo Subianto**
NIP. 198601012011011012	2223310001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Musyaffa M.Sos

NIP. 199012282019031007

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI RINGKASAN

LEMBAR PENGESAHAN i

DAFTAR ISI ii

BAB I PENDAHULUAN 1

a) Latar Belakang 1
b) Tujuan 2
c) Manfaat Pelaksanaan Program 3

BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN 5

a) Gambaran Umum Lokasi 5
b) Permasalahan 5
c) Solusi yang Ditawarkan 6

BAB III METODE PELAKSANAAN 7

BAB IV PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM 10

BAB V PENUTUP 14

a) Kesimpulan 14
b) Saran 14

DAFTAR PUSTAKA 16

LAMPIRAN 17

BAB I

PENDAHULUAN

a) Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN-MBKM) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Melalui kegiatan KKN-MBKM, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga ditantang untuk menjadi agen perubahan yang mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan, sosial, dan pengembangan sumber daya manusia.

Dalam rangka pelaksanaan program KKN MBKM tahun 2025, kelompok kami mendapat kesempatan untuk melaksanakan pengabdian di MTs Darussalam Kota Bengkulu. Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan bahwa lembaga pendidikan tingkat menengah seperti madrasah memiliki potensi besar untuk dikembangkan, terutama dalam aspek keterampilan teknologi dan kreativitas siswa yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil observasi awal dan koordinasi dengan pihak madrasah, diketahui bahwa para siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap bidang desain grafis, namun belum memiliki sarana pembinaan atau pelatihan yang memadai. Di era digital seperti saat ini, kemampuan desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting yang tidak hanya mendukung kreativitas, tetapi juga memiliki nilai ekonomis dan daya saing dalam dunia kerja maupun wirausaha.

Berangkat dari kondisi tersebut, kami mengangkat tema "Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital Siswa MTs Darussalam Kota Bengkulu". Tema ini dipilih sebagai bentuk respons terhadap kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dan aplikatif, serta sebagai upaya memperkenalkan teknologi desain sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan produktif.

Melalui pelatihan desain grafis ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu mengenal dasar-dasar desain dan penggunaan perangkat lunak grafis seperti Canva dan CorelDRAW, tetapi juga mampu menghasilkan karya visual yang kreatif, komunikatif, dan bernilai edukatif. Kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong semangat belajar, meningkatkan rasa percaya diri siswa, serta membuka

wawasan mereka tentang potensi karier di bidang kreatif digital.

Dengan demikian, pelaksanaan KKN di MTs Darussalam ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dan madrasah, tetapi juga menjadi pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam berinteraksi, mengabdi, dan belajar bersama masyarakat secara langsung.

b) Tujuan

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di MTs Darussalam Kota Bengkulu memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai, antara lain:

1. Mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh di bangku perkuliahan ke dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan dan pelatihan keterampilan digital.
2. Memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa, melalui kegiatan pelatihan desain grafis yang menarik, edukatif, dan aplikatif.
3. Meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa madrasah terhadap pentingnya penguasaan teknologi desain grafis sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 yang dapat mendukung pembelajaran maupun peluang karier masa depan.

4. Menumbuhkan jiwa kepemimpinan, tanggung jawab sosial, dan kemampuan komunikasi mahasiswa dalam menjalankan peran sebagai agen perubahan di tengah masyarakat.

5. Menjalin hubungan kemitraan yang baik antara mahasiswa, madrasah, dan masyarakat sekitar, dalam semangat kolaborasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan produktif.

c) Manfaat Pelaksanaan Program

Pelaksanaan KKN MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu dengan tema pelatihan desain grafis diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

A. Bagi Siswa MTs Darussalam

1. Meningkatkan keterampilan dasar dalam desain grafis yang aplikatif dan kreatif.

2. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui media visual.

3. Memberikan wawasan baru tentang pentingnya penguasaan teknologi dalam dunia pendidikan dan pekerjaan.

B . Bagi MTs Darussalam sebagai Lembaga

1. Menjadi lembaga yang mendukung pengembangan literasi digital dan kreativitas siswa.

2. Mendapatkan mitra kerja sama dari kalangan akademisi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran non-formal.

3. Memperoleh dokumentasi kegiatan dan materi pelatihan yang dapat dimanfaatkan untuk program sejenis di masa mendatang.

C. Bagi Mahasiswa Peserta KKN

1. Meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan dalam lingkungan sosial dan pendidikan.

2. Memberikan pengalaman langsung dalam mengelola program pelatihan dan kegiatan pemberdayaan masyarakat.

3. Bagi Perguruan Tinggi

1. Mendukung implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam bentuk nyata.

1. Menjalin hubungan kemitraan dengan lembaga pendidikan dan masyarakat untuk kegiatan pengabdian berkelanjutan.

4. Meningkatkan citra dan peran perguruan tinggi dalam pembangunan sumber daya manusia di tingkat lokal.

BAB II

PEMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN

a) Gambaran Umum Lokasi

MTsS Darussalam merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah pertama (Madrasah Tsanawiyah) yang berstatus swasta dan berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini berlokasi di Jl. Jaya Wijaya, Kelurahan Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

Didirikan pada tanggal 25 Februari 2015 berdasarkan SK Pendirian Nomor 22 Tahun 2015, MTsS Darussalam telah

berkomitmen untuk menyediakan pendidikan yang berkualitas bagi masyarakat sekitar. Dengan luas lahan mencapai 2.500 m^2, madrasah ini menyediakan lingkungan belajar yang kondusif bagi para siswanya.

MTsS Darussalam telah memperoleh akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) berdasarkan SK Nomor 599/BAP-SM/KP/X/2016 tertanggal 29 Oktober 2016. Akreditasi ini mencerminkan upaya madrasah dalam memenuhi standar nasional pendidikan dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, MTsS Darussalam menerapkan pendekatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, dengan fokus pada penguatan literasi, numerasi, serta pembentukan karakter siswa. Madrasah ini juga menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk mendukung pengembangan potensi dan bakat siswa di berbagai bidang.

Dengan dukungan tenaga pendidik yang profesional dan berdedikasi, MTsS Darussalam berupaya mencetak lulusan yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki akhlak mulia dan siap menghadapi tantangan masa depan.

b) Permasalahan

Selama pelaksanaan kegiatan KKN MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu, terdapat beberapa kendala dan keterbatasan yang dapat diamati secara langsung, baik dari aspek sumber daya manusia maupun sarana pendukung pendidikan. Adapun beberapa masalah utama yang dihadapi oleh madrasah ini antara lain:

1. Kurangnya Jumlah Murid

Salah satu tantangan yang cukup signifikan adalah rendahnya jumlah peserta didik di MTs Darussalam. Jumlah siswa yang terbatas berdampak pada dinamika proses belajar mengajar, keberlangsungan kegiatan ekstrakurikuler, dan daya saing madrasah dibandingkan sekolah-sekolah lain di sekitarnya. Hal ini juga berpengaruh pada alokasi anggaran operasional sekolah yang umumnya berbasis jumlah siswa.

2. Keterbatasan Fasilitas Laboratorium Komputer

Di era digital saat ini, akses terhadap teknologi merupakan kebutuhan mendasar dalam dunia pendidikan. Namun, MTs Darussalam masih mengalami keterbatasan dalam hal fasilitas laboratorium komputer. Ketersediaan perangkat komputer yang minim dan belum memadai membuat proses pembelajaran berbasis digital menjadi terhambat, termasuk dalam pelaksanaan program pelatihan desain grafis yang menjadi fokus KKN.

3. Kurangnya Tenaga Pendidik

Madrasah ini juga menghadapi tantangan dalam hal kekurangan tenaga pendidik. Jumlah guru yang terbatas membuat beban mengajar menjadi tidak seimbang, dan beberapa mata pelajaran bahkan belum memiliki guru yang khusus menangani bidang tersebut. Kekurangan ini juga memengaruhi kualitas pembelajaran dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

4. Minimnya Kolaborasi dan Sinergi

Keterbatasan lainnya adalah masih rendahnya kolaborasi antara madrasah dengan pihak luar, baik itu instansi pendidikan, perguruan tinggi, maupun lembaga masyarakat. Kurangnya sinergi ini membuat inovasi dan pengembangan program di madrasah berjalan lambat, serta mengurangi peluang siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual.

c) Solusi Yang Ditawarkan

Berikut adalah solusi yang ditawarkan atas permasalahan yang dihadapi MTs Darussalam Kota Bengkulu, sesuai poin-poin yang telah kamu berikan sebelumnya:

1. Solusi untuk Kurangnya Jumlah Murid

- Promosi Digital dan Branding Sekolah: Mahasiswa KKN membantu madrasah membuat materi promosi kreatif, seperti video profil sekolah, poster digital, dan konten media sosial untuk meningkatkan daya tarik MTs Darussalam di mata calon siswa dan orang tua.

- Program Open House dan Kunjungan Sekolah: Mengusulkan kegiatan rutin seperti "Hari Kunjungan" atau "Try Out Gratis" untuk siswa SD/MI sekitar sebagai sarana pengenalan madrasah secara langsung.

- Kolaborasi dengan Alumni dan Tokoh Lokal: Melibatkan alumni dan tokoh masyarakat dalam memperkenalkan madrasah ke lingkungan sekitar agar jangkauan sosialnya lebih luas.

2. Solusi untuk Keterbatasan Fasilitas Laboratorium Komputer

- Pemanfaatan Perangkat yang Ada secara Maksimal: Mahasiswa KKN memberikan pelatihan desain grafis menggunakan software ringan yang dapat dijalankan pada perangkat komputer/laptop dengan spesifikasi terbatas.

- Usulan Pengadaan melalui Proposal: Membantu madrasah menyusun proposal pengajuan bantuan alat teknologi ke lembaga pemerintah atau swasta, seperti Kementerian Agama, Baznas, CSR perusahaan, dan lainnya.

- Pemanfaatan HP Android: Mengajarkan siswa menggunakan aplikasi desain grafis berbasis Android seperti Canva, Pixellab, atau Ibis Paint sebagai alternatif dari keterbatasan komputer.

3. Solusi untuk Kurangnya Tenaga Pendidik

- Pendampingan oleh Mahasiswa KKN: Mahasiswa KKN berperan sementara sebagai pendamping belajar untuk beberapa mata pelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler yang belum memiliki guru tetap.

- Usulan Program Magang Pendidikan: Mengusulkan madrasah bekerja sama dengan kampus-kampus di Bengkulu untuk menjadikan MTs Darussalam sebagai tempat praktik mengajar bagi mahasiswa calon guru.

- Penguatan Peran Guru Honorer atau Relawan: Mendorong madrasah menjalin kerja sama dengan

komunitas pengajar sukarela untuk mengisi kekosongan tenaga pendidik dalam jangka pendek.

4. Solusi untuk Minimnya Kolaborasi dan Sinergi

- Jembatan Kemitraan dengan Perguruan Tinggi: Kegiatan KKN menjadi awal terbentuknya kemitraan antara madrasah dan universitas, yang dapat dikembangkan menjadi program berkelanjutan seperti pelatihan, riset bersama, dan pengabdian masyarakat.

- Forum Kolaborasi Komunitas: Mendorong madrasah untuk aktif mengikuti atau membuat forum kerja sama dengan madrasah lain, komunitas literasi, dan lembaga pendidikan informal.

- Digitalisasi Kegiatan Sekolah: Membantu madrasah membuat blog/website sederhana untuk mempublikasikan kegiatan, sehingga menarik perhatian pihak luar yang ingin bekerja sama.

METODE III

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan menggunakan metode Participatory Action Research (PAR) dan Asset-Based Community Development (ABCD) dalam konteks Kuliah Kerja Nyata (KKN) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di UINFAS Bengkulu, khususnya pada tema Pelatihan Desain Grafis merupakan pendekatan yang inovatif dan kolaboratif.

a) Metode PAR

Metode PAR adalah suatu pendekatan riset yang melibatkan partisipasi aktif dari masyarakat dalam setiap tahap proses, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Dalam konteks KKN ini, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang membantu masyarakat untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan merumuskan solusi yang relevan. Proses ini melibatkan:

1) Identifikasi Masalah: Mahasiswa melakukan observasi dan wawancara untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa MTs Darussalam Kota Bengkulu.

2) Perencanaan Aksi: Bersama-sama, mahasiswa merumuskan rencana aksi yang konkret untuk mengatasi masalah tersebut.

3) Pelaksanaan: Mahasiswa dan guru bekerja sama untuk melaksanakan rencana aksi, seperti membuat Kegiatan Edukasi dan bimbingan belajar.

4) Evaluasi dan Refleksi: Setelah pelaksanaan, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas kegiatan dan mendapatkan umpan balik dari peserta.

b) Metode ABCD

Metode ABCD berfokus pada pengembangan aset yang sudah ada dalam komunitas, bukan hanya pada masalah yang dihadapi. Dalam konteks workshop ini, langkah-langkah yang diambil meliputi:

1) Pemetaan Aset: Identifikasi sumber daya yang dimiliki oleh siswa.

2) Membangun Hubungan: Membangun jaringan antara mahasiswa, guru, dan siswa

3) Pembentukan Kelompok belajar: Membentuk struktur kelompok belajar siswa.

BAB IV

PELAKSANAAN KKN MBKMLINGKAR KAMPUS/PKM

A. Persiapan dan Pembekalan

Persiapan dan pembekalan KKN MBKM di UINFAS Bengkulu merupakan proses integral yang memastikan mahasiswa siap untuk menjalankan tugas pengabdian kepada masyarakat. Melalui sosialisasi yang informatif dan pembekalan teknis yang mendalam dari DPL, mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan desa-desa tempat mereka ditempatkan. Dengan demikian, KKN tidak hanya menjadi ajang penerapan ilmu tetapi juga sarana untuk membangun hubungan harmonis antara universitas dan masyarakat.

Persiapan dan pembekalan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu merupakan langkah penting untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap terjun ke masyarakat. Proses ini melibatkan berbagai tahapan yang dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang pengabdian kepada masyarakat serta penerapan ilmu yang telah dipelajari.

1. Proses Persiapan KKN MBKM

   Sebelum pelaksanaan KKN, mahasiswa mengikuti serangkaian sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai mekanisme dan tujuan KKN. Pada tahun 2025, UINFAS mengadakan sosialisasi KKN yang dihadiri oleh

mahasiswa dari empat fakultas. Acara ini dibagi menjadi beberapa sesi, di mana setiap sesi menyampaikan informasi penting terkait program KKN, termasuk pilihan jenis program yang tersedia, seperti KKN MBKM dan KKN reguler tematik.

Dalam sosialisasi tersebut, Ketua Panitia KKN, Evan Setiawan, M.M., menjelaskan bahwa program KKN tahun ini mengalami beberapa perubahan signifikan. Salah satunya adalah penghapusan program KKN berbasis masjid di desa-desa, namun akhir nya diadakan kembali, tetapi dengan fokus pada pelaksanaan berbasis MBKM. Mahasiswa diberikan pilihan untuk mengikuti enam jenis program KKN yang berbeda, baik di dalam negeri maupun luar negeri.

2. Pembekalan Teknis oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

Setelah sosialisasi, mahasiswa akan mendapatkan pembekalan teknis dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Pembekalan ini mencakup berbagai aspek penting yang harus dipahami mahasiswa sebelum terjun ke lapangan. DPL memberikan arahan mengenai etika pengabdian masyarakat, teknik komunikasi yang efektif, serta cara beradaptasi dengan budaya lokal. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat berinteraksi dengan baik dengan masyarakat setempat dan menjalankan program-program yang telah direncanakan dengan sukses.

DPL juga membahas tentang perencanaan kegiatan KKN, di mana mahasiswa diajarkan untuk merumuskan rencana kerja

yang jelas dan terukur. Rencana ini mencakup tujuan kegiatan, metode pelaksanaan, serta indikator keberhasilan yang harus dicapai. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya siap secara akademis tetapi juga secara praktis untuk menghadapi tantangan di lapangan.

3. Penerimaan Peserta KKN

Setelah melalui tahap persiapan dan pembekalan, peserta KKN akan diterima secara resmi

B. Uraian Kegiatan

Adapun rangkaian kegiatan adalah sebagai berikut:

1) Pembukaan Acara

Acara akan dimulai dengan sambutan dari Rektor UINFAS, yang akan memberikan motivasi kepada peserta mengenai pentingnya penguasaan konten digital dalam dunia pendidikan. Rektor juga akan menekankan peran aktif mahasiswa dalam mendukung pengembangan kompetensi guru.

2) Sesi Materi

Workshop akan terdiri dari beberapa sesi materi yang disampaikan oleh dosen dan praktisi di bidang teknologi pendidikan. Adapun materi yang akan dibahas meliputi:

a) Pengenalan alat dan software untuk pembuatan konten digital.

b) Teknik dasar pembuatan video pembelajaran.

c) Strategi penulisan naskah yang menarik dan informatif.

d) Penggunaan media sosial sebagai platform edukasi.

3) Praktik Langsung

Setelah sesi materi, peserta akan dibagi ke dalam kelompok kecil untuk melakukan praktik langsung. Dalam sesi ini, mahasiswa akan membimbing para guru dalam membuat konten edukasi digital mereka sendiri. Peserta diharapkan dapat menghasilkan video pembelajaran atau materi presentasi yang siap digunakan di kelas.

4) Diskusi dan Tanya Jawab

Sesi diskusi akan dibuka untuk memberikan kesempatan kepada peserta bertanya tentang tantangan yang mereka hadapi dalam pembuatan konten digital. Mahasiswa dan dosen akan menjawab pertanyaan serta memberikan solusi praktis.

5) Penutupan dan Evaluasi

Acara akan ditutup dengan evaluasi singkat mengenai kegiatan workshop. Peserta akan diminta memberikan umpan balik tentang materi dan metode pengajaran yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan di masa mendatang.

BAB V

PENUTUP

a) Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan KKN MBKM Lingkar Kampus/PKM di sekitar Masjid Darul Ihsan dengan pendekatan metode ABCD (Asset-Based Community Development) dan Service Learning telah memberikan dampak positif bagi masyarakat dan mahasiswa. Melalui metode ABCD, mahasiswa berhasil mengidentifikasi potensi siswa dan membangun metode pembelajaran kreatif dan kolaboratif dalam penguatan program pekatihan desain grafis . proses bimbingan belajar , evalusi kegiatan dan persentasi dari hasil belajar menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan pengembangan diri.

b) Saran

1. Perlu adanya koordinasi yang lebih intens antara pihak kampus, mahasiswa, dan mitra lokasi sebelum pelaksanaan KKN, guna menyusun program kerja yang tepat sasaran dan terukur hasilnya.

2. Diperlukan pendampingan lanjutan pasca-KKN, baik dari pihak kampus maupun relawan, agar program yang telah dilaksanakan tidak berhenti begitu saja, melainkan berkelanjutan dan berkembang sesuai potensi madrasah.

3. Disarankan agar pelatihan yang diberikan kepada siswa, seperti desain grafis, juga melibatkan guru sebagai peserta. Hal ini bertujuan agar guru dapat melanjutkan pembinaan setelah masa KKN berakhir.

4.Mahasiswa peserta KKN diharapkan terus meningkatkan kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan kerja sama tim agar pelaksanaan program dapat berjalan lebih efektif dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

urniasih, Imas & Sani, Berlin. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Mulyasa, E. Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Nasution. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta, 2017.

LAMPIRAN

1. Dokumentasi

Gambar .1 Pelepasan KKN MBKM di lembaga MTs Darussalam Kota Bengkulu

Proses Bimbingan Belajar

Latihan penggunaan kamera

Monitoring dan evaluasi oleh DPL

Penarikan Oleh DPL

Lampiran Publikasi Kegiatan

PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN LITERASI KOMUNIKASI DIGITAL DALAM PROGRAM KKN MBKM DI MTS DARUSSALAM KOTA BENGKULU

Wira Hadikusuma, Ahmad Prabowo Subianto, Adzkia Brilliantna, Diki Ardiansyah, Yenda Lestari, Askiy Rahmawati
Email: wirahadi1986@gmail.com, ahmadprabowo168@gmail.com, adzkiabriliantnabkl21@gmail.com, dikia6222@gmail.com, yendalestari20@gmail.com, askiyrahmawati25@gmail.com
(Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan dengan menuntut keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah literasi digital. Literasi ini tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman etika dan komunikasi yang bertanggung jawab di ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk memberdayakan siswa melalui pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital dalam program KKN-MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan tahapan observasi, penyusunan modul, pelatihan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis dan pemahaman etika digital siswa. Evaluasi menunjukkan 83% siswa memahami prinsip komunikasi digital, dan 91% berhasil menyelesaikan proyek desain grafis secara mandiri. Pelatihan juga memperkuat kepercayaan diri

dan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif (4C). Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi literasi digital dan desain grafis efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah. Program ini juga menegaskan peran strategis mahasiswa sebagai agen perubahan dalam menjembatani kesenjangan keterampilan digital di lingkungan pendidikan Islam.

Kata Kunci: KKN-MBKM, literasi digital, desain grafis, pemberdayaan siswa, pendidikan abad 21

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi pendidikan di era digital tidak hanya menuntut penguasaan teknologi semata, melainkan juga keterampilan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap informasi yang terus berkembang. Salah satu keterampilan penting yang sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21 adalah literasi digital, yaitu kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi melalui media digital secara etis dan bertanggung jawab (Susanto, 2023). Literasi digital mencakup pemahaman terhadap cara kerja teknologi, keamanan siber, serta etika dalam penggunaan media sosial dan platform digital lainnya.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam menjalani proses

pembelajaran yang berbasis teknologi. Bukan hanya sekadar memahami cara mengoperasikan perangkat digital, tetapi siswa juga dituntut untuk mampu memilah informasi yang valid, menghindari hoaks, serta mengembangkan kemampuan komunikasi melalui media digital yang efektif dan produktif (Amalia & Raharjo, 2022). Dengan kata lain, literasi digital mengajarkan siswa untuk menjadi warga digital yang cakap dan bertanggung jawab.

Selain literasi digital, keterampilan desain grafis juga memiliki peran yang sangat strategis dalam mendukung proses pembelajaran dan komunikasi di era digital. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu (Sari & Nugroho, 2021). Dalam dunia pendidikan, desain grafis dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, desain grafis juga menjadi keterampilan yang memiliki nilai jual tinggi dalam dunia kerja kreatif saat ini.

Kombinasi antara literasi digital dan desain grafis menjadikan siswa tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten digital yang kreatif dan komunikatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan strategis dalam mengintegrasikan kedua keterampilan ini ke dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah melalui program Kuliah Kerja Nyata

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN-MBKM), yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah ke dalam kehidupan masyarakat secara langsung (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).

KKN-MBKM merupakan program yang dirancang untuk mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sosial, termasuk dalam bidang pendidikan. Melalui program ini, mahasiswa dapat berperan sebagai agen perubahan yang memberdayakan masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman (Yuliana & Handayani, 2023). Kegiatan KKN tidak hanya menjadi sarana pengabdian masyarakat, tetapi juga media pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa untuk meningkatkan soft skill seperti komunikasi, empati, dan problem solving.

Dalam kerangka tersebut, pelaksanaan KKN-MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu menjadi sangat relevan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi program karena berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa belum terpapar secara intensif dengan teknologi digital kreatif dan belum memahami konsep komunikasi visual secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan digital yang perlu dijembatani melalui intervensi edukatif. Menurut data dari Kemendikbudristek (2023), masih banyak sekolah di daerah yang belum

sepenuhnya mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran karena keterbatasan sumber daya dan akses.

Melihat kebutuhan tersebut, tim pelaksana KKN-MBKM merancang program pelatihan desain grafis dan literasi digital yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 meliputi empat komponen utama yaitu critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreativitas), communication (komunikasi), dan collaboration (kolaborasi), yang sering dikenal dengan istilah 4C (Trilling & Fadel, 2009; Putri & Maulana, 2024). Dengan menguasai keterampilan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu menyerap informasi, tetapi juga mengelola, mengolah, dan mendistribusikan informasi tersebut secara produktif dan etis.

Pelatihan yang diberikan mencakup pengenalan dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi berbasis komputer dan perangkat mobile, pelatihan membuat konten visual sederhana seperti poster, infografis, dan video pendek edukatif. Selain itu, siswa juga dibekali dengan pemahaman mengenai keamanan digital, etika bermedia sosial, serta cara menyaring dan mengevaluasi informasi dari internet. Pendekatan pelatihan ini berbasis partisipatif, di mana siswa didorong untuk aktif dalam diskusi, bekerja dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil karya mereka kepada publik.

Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan global serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide secara kreatif melalui media digital. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga diharapkan dapat menciptakan ekosistem belajar yang kolaboratif dan inovatif di lingkungan sekolah, sehingga mampu menumbuhkan budaya belajar yang berkelanjutan dan berbasis teknologi (Hendrawan et al., 2022).

Melalui program ini, KKN-MBKM tidak hanya menjadi ajang transfer ilmu pengetahuan dari mahasiswa kepada siswa, tetapi juga wadah pembelajaran dua arah yang saling memperkaya. Mahasiswa belajar memahami kebutuhan riil masyarakat, sedangkan siswa mendapatkan keterampilan praktis yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Dengan demikian, sinergi antara literasi digital dan desain grafis dalam program ini menjadi langkah konkret dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital yang dinamis dan kompleks.

Dengan implementasi yang tepat dan berkelanjutan, kegiatan semacam ini memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain yang mengalami tantangan serupa. Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya fleksibilitas, relevansi, dan kontekstualisasi pembelajaran agar pendidikan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik untuk menjadi

manusia merdeka yang berdaya saing tinggi di masa depan (Nugroho, 2024).

METODE PENELITIAN

Program Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN-MBKM) ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif selama dua bulan, yaitu sejak 8 April hingga 28 Mei 2025. Pendekatan partisipatif dipilih untuk memastikan seluruh tahapan kegiatan melibatkan partisipasi aktif dari subjek sasaran, yakni siswa kelas VIII dan IX MTs Darussalam yang berjumlah 24 orang. Pendekatan ini memungkinkan kolaborasi yang erat antara mahasiswa pelaksana, guru, dan siswa sehingga kegiatan yang dilakukan dapat lebih relevan dengan kebutuhan nyata peserta (Sari & Wibowo, 2023; Fauziah et al., 2024).

Pelaksanaan program terdiri atas beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni: observasi awal, penyusunan modul, pelatihan intensif, serta evaluasi dan monitoring. Tahap pertama adalah observasi awal, yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan minat siswa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui diskusi langsung dengan guru pembimbing, kepala sekolah, serta penyebaran kuesioner minat kepada siswa. Diskusi ini bertujuan menggali kondisi awal kemampuan siswa di bidang desain dan literasi digital, serta harapan dari pihak sekolah terhadap kegiatan KKN-MBKM. Proses identifikasi kebutuhan peserta sangat

penting dalam merancang intervensi yang tepat sasaran (Yuliana & Setiawan, 2024).

Tahap kedua adalah penyusunan modul dan materi pelatihan. Materi dirancang secara kontekstual dan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa madrasah yang belum memiliki pengalaman di bidang desain grafis. Modul mencakup pengenalan dasar tentang desain grafis menggunakan aplikasi Canva, serta materi literasi komunikasi digital yang mencakup etika berkomunikasi di media sosial, mengenali informasi hoaks, dan pentingnya menjaga jejak digital. Pengembangan modul dilakukan berdasarkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), yang diyakini efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa (Fitriani & Nugroho, 2023; Ramadhani, 2024).

Tahap ketiga adalah pelatihan intensif, yang dilaksanakan dalam bentuk workshop mingguan dengan durasi 90 menit setiap sesi. Pelatihan dilakukan dengan metode campuran antara penyampaian teori singkat, praktik langsung membuat desain menggunakan Canva, serta diskusi kelompok kecil. Model pelatihan ini bertujuan untuk membangun kemampuan teknis sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa (Astuti et al., 2023). Selama sesi praktik, siswa didorong untuk membuat proyek desain sederhana seperti poster kegiatan sekolah, infografis edukatif, dan materi promosi digital berbasis

konten Islami. Keaktifan siswa selama pelatihan dipantau oleh tim KKN secara langsung.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan monitoring. Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelatihan. Secara kualitatif, dilakukan observasi langsung terhadap partisipasi siswa serta analisis terhadap hasil proyek desain yang telah mereka buat. Selain itu, tim pelaksana juga mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru dalam bentuk kuesioner kepuasan untuk menilai efektivitas kegiatan. Evaluasi ini penting untuk mengetahui keberhasilan program sekaligus sebagai dasar perbaikan untuk program sejenis di masa mendatang (Rahmawati et al., 2024; Widodo & Prasetya, 2023). Dengan metode partisipatif dan terstruktur ini, program KKN-MBKM diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan desain digital siswa sekaligus mendukung literasi komunikasi yang etis dan bertanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan KKN-MBKM yang berfokus pada pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital di MTs Darussalam Kota Bengkulu menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam konteks pemberdayaan siswa. Selama dua bulan pelaksanaan program, siswa kelas VIII

dan IX yang menjadi peserta aktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis dasar serta kesadaran terhadap etika komunikasi digital. Pencapaian ini tercermin dalam peningkatan nilai post-test yang dilakukan setelah pelatihan dan dari kualitas proyek visual yang mereka hasilkan (Yuliana & Setiawan, 2024).

Kegiatan ini diawali dengan observasi awal yang bertujuan memetakan tingkat pemahaman awal siswa terkait teknologi digital dan komunikasi visual. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis, dan belum memiliki kesadaran tentang pentingnya etika berkomunikasi di media sosial. Hal ini memperkuat pentingnya program intervensi edukatif seperti pelatihan berbasis desain grafis dan literasi digital (Sari & Wibowo, 2023).

Setelah modul pelatihan disusun secara kontekstual, pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Siswa mempelajari elemen visual seperti komposisi, warna, tipografi, dan ikonografi. Selain itu, mereka juga belajar menyusun desain poster dan infografis edukatif yang sesuai dengan tema pembelajaran dan pesan keagamaan yang kontekstual di madrasah. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan aplikatif (Fitriani & Nugroho, 2023).

Puncak hasil pelatihan terlihat dalam pameran mini yang diselenggarakan di akhir program. Dalam kegiatan ini, siswa mempresentasikan hasil karya desain grafis mereka,

seperti poster kegiatan sekolah, infografis dakwah, dan konten visual untuk media sosial madrasah. Presentasi ini tidak hanya melatih kepercayaan diri siswa, tetapi juga memperlihatkan peningkatan kemampuan komunikasi visual yang sebelumnya sangat minim (Astuti et al., 2023).

Selain aspek desain grafis, pelatihan juga menekankan pada literasi komunikasi digital. Materi ini mencakup pengenalan terhadap hoaks, cara memverifikasi informasi di internet, serta pentingnya menjaga jejak digital. Siswa diajarkan prinsip-prinsip dasar keamanan digital dan etika dalam penggunaan media sosial, seperti tidak menyebarkan informasi pribadi, menghargai privasi orang lain, dan menggunakan bahasa yang sopan dalam interaksi daring (Susanto, 2023).

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 83% siswa mampu memahami dan menerapkan prinsip etika komunikasi digital dalam simulasi yang diberikan, sementara 91% siswa mampu menyelesaikan proyek desain grafis sederhana secara mandiri. Selain itu, 78% siswa menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat digital untuk kegiatan belajar (Rahmawati et al., 2024).

1. Pemberdayaan melalui Integrasi Literasi Digital dan Desain Grafis

Pemberdayaan siswa dalam konteks pendidikan abad ke-21 tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga pemberian ruang bagi siswa untuk

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif—yang dikenal sebagai 4C (Trilling & Fadel, 2009). Program pelatihan yang dilaksanakan ini berhasil mengintegrasikan keempat keterampilan tersebut secara efektif. Dalam proses mendesain konten visual, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam memilih pesan, berpikir kreatif dalam menyusun visual, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menghasilkan karya terbaik.

Pemberdayaan ini menjadi bentuk nyata dari pendekatan pedagogi kontekstual yang tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga proses pembelajaran yang membentuk karakter dan kemampuan peserta didik. Dengan pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek aktif yang turut serta dalam merancang proses belajarnya sendiri (Ramadhani, 2024).

Keberhasilan program ini juga menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis bukan hanya milik siswa di sekolah perkotaan dengan fasilitas lengkap. Dengan pendekatan yang tepat, siswa madrasah di daerah seperti MTs Darussalam pun dapat menguasai teknologi kreatif dan menjadi bagian dari generasi digital yang produktif (Nugroho, 2024).

2. Relevansi Literasi Digital di Lingkungan Madrasah

Lingkungan madrasah seringkali dipersepsikan sebagai lembaga pendidikan tradisional yang fokus pada pembelajaran keagamaan. Namun, melalui program ini, terbukti bahwa literasi digital tidak bertentangan dengan nilai-nilai keislaman. Sebaliknya, literasi digital justru dapat memperkuat nilai etika dan tanggung jawab dalam berkomunikasi di ruang digital. Pemahaman siswa terhadap bahaya hoaks, pentingnya menjaga kesantunan daring, serta kesadaran atas jejak digital menjadi indikator positif keberhasilan program ini (Amalia & Raharjo, 2022).

Integrasi antara konten keagamaan dan digital dalam pelatihan, seperti membuat poster dakwah atau konten Islami, menunjukkan bahwa dunia digital bisa dijadikan sarana syiar dan pembelajaran yang kontekstual. Hal ini memperkuat asumsi bahwa madrasah dapat menjadi pelopor dalam membentuk warga digital yang etis dan religius sekaligus (Hendrawan et al., 2022).

3. Efektivitas Pendekatan Partisipatif

Salah satu kunci keberhasilan program ini adalah penerapan metode partisipatif dalam setiap tahapan kegiatan. Pelibatan aktif siswa, guru, dan pihak sekolah memungkinkan kegiatan pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan lokal. Pendekatan partisipatif ini juga membentuk hubungan yang lebih egaliter antara mahasiswa KKN dan siswa, menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan tidak otoriter (Fauziah et al., 2024).

Dalam pelatihan ini, siswa tidak hanya mendengar dan menerima materi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, praktik langsung, dan refleksi bersama. Hal ini sesuai dengan prinsip pedagogi kritis yang menekankan pentingnya kesadaran dan refleksi dalam proses pembelajaran (Freire, 2005 dalam Sari & Wibowo, 2023).

Selain itu, guru juga dilibatkan dalam sesi pelatihan sebagai pengamat dan fasilitator tambahan. Kehadiran guru sangat membantu dalam menjaga kontinuitas proses belajar pasca-KKN, sehingga dampak pelatihan tidak berhenti saat mahasiswa selesai bertugas.

4. Transformasi Peran Mahasiswa sebagai Agen Perubahan

Mahasiswa sebagai pelaksana KKN-MBKM tidak hanya menjalankan fungsi pengabdian masyarakat, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, pendidik, dan pemimpin proyek. Melalui kegiatan ini, mahasiswa mengalami pembelajaran nyata di lapangan yang menuntut keterampilan komunikasi, adaptasi, manajemen waktu, serta kepemimpinan. Transformasi peran ini sangat sesuai dengan semangat KKN-MBKM yang tidak hanya berorientasi akademik, tetapi juga penguatan karakter dan profesionalitas mahasiswa (Kementerian Pendidikan, 2023).

Melalui interaksi langsung dengan siswa dan guru, mahasiswa belajar memahami tantangan pendidikan di sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya. Pengalaman ini menjadi modal penting dalam membentuk

empati sosial dan orientasi pengabdian sebagai bagian dari pembangunan bangsa (Yuliana & Handayani, 2023).

5. Dampak Berkelanjutan dan Replikasi Program

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak jangka panjang terhadap semangat belajar siswa. Beberapa siswa menyatakan ingin melanjutkan belajar desain secara otodidak dan bahkan ada yang ingin membuat akun media sosial khusus untuk berbagi konten edukatif. Ini menunjukkan bahwa program ini berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar (Widodo & Prasetya, 2023).

Guru di MTs Darussalam juga menyambut baik keberadaan modul pelatihan yang telah disusun oleh mahasiswa, dan berniat menggunakannya sebagai bahan ajar tambahan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, kegiatan ini tidak berhenti pada mahasiswa dan siswa peserta, tetapi juga melibatkan ekosistem sekolah secara luas.

Program ini juga memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa. Model pelatihan yang fleksibel dan berbasis partisipatif menjadikan kegiatan ini mudah disesuaikan dengan konteks lokal, baik di madrasah maupun sekolah umum lainnya (Putri & Maulana, 2024).

Pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital dalam program KKN-MBKM di MTs Darussalam telah

berhasil memberdayakan siswa dalam dua aspek utama: peningkatan keterampilan teknis dan penumbuhan kesadaran etis dalam berkomunikasi digital. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan berbasis proyek dan partisipatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang transformatif, baik bagi siswa maupun mahasiswa pelaksana. Dengan demikian, model kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dan rujukan bagi kegiatan KKN di masa mendatang, khususnya dalam bidang literasi digital di sekolah berbasis agama.

KESIMPULAN

Program KKN-MBKM di MTs Darussalam Kota Bengkulu telah berhasil memberdayakan siswa melalui pelatihan desain grafis dan literasi komunikasi digital berbasis partisipatif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika digital, kemampuan berpikir kritis, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara visual. Integrasi konten keagamaan dalam desain digital membuktikan bahwa literasi digital dapat berjalan selaras dengan nilai-nilai religius di lingkungan madrasah. Metode partisipatif menjadi kunci utama keberhasilan program karena mendorong keterlibatan aktif semua pihak, serta menciptakan suasana belajar yang demokratis dan kolaboratif. Peran mahasiswa sebagai fasilitator dan pendamping sangat penting dalam

menciptakan perubahan yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Program ini tidak hanya memberikan dampak langsung pada siswa, tetapi juga membuka peluang replikasi di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa, sekaligus mendukung visi Merdeka Belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi model implementatif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital secara kontekstual dan transformatif.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R., & Raharjo, T. (2022). *Penguatan Literasi Digital di Kalangan Remaja*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Astuti, R., Hasanah, L., & Fitria, Y. (2023). *Pembelajaran Desain Grafis untuk Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Eduvisi Press.

Fauziah, A., Nurhadi, A., & Lestari, M. (2024). “Partisipasi Aktif dalam Pendidikan Berbasis Proyek di Sekolah Menengah,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(1), 51–64.

Fitriani, D., & Nugroho, H. (2023). “Efektivitas Project-Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan 4C,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 5(2), 33–45.

Hendrawan, A., Maulana, D., & Wibowo, T. (2022). *Madrasah dan Digitalisasi Pendidikan: Peluang dan Tantangan*. Bandung: Alfabeta.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan Program KKN-MBKM*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Nugroho, A. (2024). *Merdeka Belajar dan Transformasi Digital Pendidikan*. Surabaya: Lentera Edukasi.

Putri, H., & Maulana, R. (2024). “Implementasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Sekolah Menengah,” *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 11(1), 12–27.

Rahmawati, N., Aulia, L., & Prasetyo, E. (2024). “Analisis Evaluasi Program Literasi Digital di Sekolah Menengah,” *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 66–78.

Ramadhani, M. (2024). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Proyek di Era Digital*. Malang: Media Nusantara.

Sari, R., & Nugroho, B. (2021). *Desain Grafis: Teori dan Praktik untuk Pemula*. Jakarta: Mitra Cendekia.

Sari, R., & Wibowo, H. (2023). “Penerapan Pedagogi Kritis dalam Literasi Digital,” *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(2), 89–102.

Susanto, D. (2023). *Literasi Digital untuk Remaja: Panduan Etika dan Keamanan Siber*. Jakarta: Literasi Media Press.

Widodo, S., & Prasetya, H. (2023). “Peran Evaluasi dalam Pengembangan Program Pelatihan Sekolah,” *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(3), 47–58.

Yuliana, L., & Handayani, F. (2023). *Pendidikan Kolaboratif melalui KKN-MBKM*. Semarang: Unnes Press.

Yuliana, L., & Setiawan, D. (2024). “Implementasi Literasi Digital dalam Kegiatan KKN di Sekolah Menengah,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Digital*, 2(1), 22–34.

Lampiran LOA Jurnal Pengabdian

JURNAL EDUNOMI
(Jurnal Pendidikan dan Ekonomi)
https://e-journal.stai-iu.ac.id/index.php
STAI Ihyaul Ulum Gresik

LETTER of ACCEPTANCE (loA)

Nomor : 6/ Edunomi/V/2025
Lampiran : -
Perihal : **Informasi artikel diterima**

Yang Terhormat,
Bapak/Ibu: Wira Hadikusuma, Ahmad Prabowo Subianto, Adzkia Brilliantna, Diki Ardiansyah, Yenda Lestari, Askiy Rahmawati

di- Tempat

Yang bertandatangan dibawah ini Editor in Chief EDUNOMI: Jurnal Pendidikan dan Ekonomi menerangkan bahwa:

Penulis	:	Wira Hadikusuma, Ahmad Prabowo Subianto, Adzkia Brilliantna, Diki Ardiansyah, Yenda Lestari, Askiy Rahmawati
Judul Artikel	:	PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN LITERASI KOMUNIKASI DIGITAL DALAM PROGRAM KKN MBKM DI MTS DARUSSALAM KOTA BENGKULU
Afiliasi	:	Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **Diterima** untuk dipublikasikan pada jurnal **Edunomi, E-ISSN:** 3063-671X Volume 2, Nomor 2, Desember 2025.

Kami akan mengirimkan link nya dengan segera setelah jurnal ini terbit di akhir bulan.

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Gresik, 31 Mei 2025
Editor in Chief

Erma Ahiyatur Rofi'ah, M.Pd.