



# Pelatihan Desain Digital Berbasis Canva bagi Anak Migran Indonesia di SB Kulim, Penang: Upaya Peningkatan Literasi Teknologi dan Rasa Percaya Diri

Muhammad Syahriandi Adhantoro<sup>1✉</sup>, Sofyan Anif<sup>2</sup>, Anam Sutopo<sup>3</sup>, Niluh Sekar Zulfa Umardhani<sup>4</sup>, Walidatul Ulya<sup>5</sup>, Herlin Sopianti<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia,

<sup>2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia,

<sup>4</sup>Fakultas Sains dan Teknologi Terapan, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia,

<sup>5</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia,

<sup>6</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

✉Korespondensi Penulis

Muhammad Syahriandi Adhantoro

Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta Indonesia

[m.syahriandi@ums.ac.id](mailto:m.syahriandi@ums.ac.id)

doi: 10.56972/jikm.v5i1.232

Submit: 2 Maret 2025 | Revisi: 24 April 2025 | Diterima: 27 April 2025

Dipublikasikan: 29 April 2025 | Periode Terbit: April 2025

## Abstrak

Anak-anak migran Indonesia di Penang, Malaysia, khususnya di Sanggar Bimbingan (SB) Kulim, mengalami keterbatasan akses pendidikan formal akibat ketiadaan dokumen kependudukan. Untuk membantu meningkatkan keterampilan abad ke-21, khususnya literasi teknologi, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain digital menggunakan platform Canva. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Kemitraan Internasional (KKN-KI) Angkatan ke-9 selama tiga hari, diikuti oleh 12 siswa dengan bimbingan intensif menggunakan tiga unit laptop. Metode pelatihan mengedepankan pendekatan partisipatif dan praktik langsung. Materi disampaikan secara bertahap mulai dari pengenalan antarmuka Canva, pemilihan elemen desain, hingga pembuatan proyek sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva serta peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan tanggapan positif terhadap materi, metode, dan suasana pelatihan. Program ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis teknologi yang disesuaikan dengan konteks peserta mampu memberikan dampak positif bagi anak-anak migran, baik dari aspek keterampilan maupun afektif. Kegiatan ini juga memperkuat peran pengabdian masyarakat dalam menjawab tantangan pendidikan transnasional.

**Kata Kunci:** pelatihan desain digital, Canva, anak migran, literasi teknologi

## 1. Pendahuluan

Fenomena migrasi tenaga kerja Indonesia ke luar negeri telah menjadi isu yang kompleks, tidak hanya menyangkut aspek ekonomi dan sosial, tetapi juga berdampak langsung pada hak-hak dasar keluarga migran, termasuk hak pendidikan bagi anak-anak mereka. Di berbagai wilayah di Malaysia, seperti Penang, terdapat komunitas migran Indonesia yang cukup besar, namun banyak dari mereka berstatus tidak berdokumen atau tidak memiliki izin tinggal resmi (Trisofirin, Cahyono, et al., 2023). Kondisi ini menyebabkan anak-anak mereka kesulitan mengakses pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah setempat. Akibatnya, sebagian besar dari mereka tumbuh dalam keterbatasan akses informasi, literasi, dan keterampilan dasar yang seharusnya mereka dapatkan melalui sistem pendidikan formal.

Menanggapi permasalahan tersebut, Pemerintah Indonesia melalui Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) di Malaysia berinisiatif mendirikan sekolah darurat atau sekolah informal yang dikenal sebagai Sanggar Bimbingan (SB). Salah satu SB tersebut berada di wilayah Kulim, Penang, Malaysia. Menurut Utomo et al., (2023), sekolah ini menjadi satu-satunya tempat bagi anak-anak migran Indonesia untuk memperoleh pendidikan dasar, sebagai bekal kelak apabila mereka kembali ke tanah air. Meskipun dalam banyak keterbatasan, SB Kulim memainkan peran vital dalam memastikan keberlanjutan pendidikan anak-anak

migran, serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan keterampilan dasar yang relevan.

Namun demikian, tantangan yang dihadapi oleh SB Kulim tidaklah sedikit. Selain keterbatasan fasilitas, kurikulum yang terbatas, dan minimnya tenaga pengajar profesional, anak-anak migran yang bersekolah di sana juga memiliki keterbatasan dalam keterampilan abad 21, termasuk kemampuan dalam berpikir kreatif, berkomunikasi secara digital, serta penguasaan teknologi informasi (Handayani et al., 2024). Padahal, dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, penguasaan teknologi merupakan salah satu kunci utama dalam meningkatkan daya saing dan membuka peluang lebih luas di masa depan. Menurut Sulistyanto et al., (2023), perlu adanya intervensi dari berbagai pihak, khususnya kalangan akademisi dan mahasiswa, untuk turut serta memberikan kontribusi dalam peningkatan keterampilan anak-anak migran tersebut.

Merespons kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan oleh dosen dan mahasiswa peserta Kuliah Kerja Nyata Kemitraan Internasional (KKN-KI) Angkatan ke-9. Kegiatan ini difokuskan pada pelatihan keterampilan desain grafis berbasis digital menggunakan platform Canva kepada anak-anak di SB Kulim. Platform Canva dipilih karena bersifat user-friendly, mudah diakses, dan memiliki fitur yang sangat mendukung kreativitas visual, terutama bagi pemula yang belum memiliki latar belakang

desain. Hal serupa yang telah dilakukan oleh (Adhantoro, Ula, et al., 2025) pelatihan ini dirancang untuk membekali anak-anak dengan keterampilan praktis yang dapat digunakan tidak hanya untuk kebutuhan pembelajaran, tetapi juga sebagai bekal keterampilan masa depan, termasuk peluang ekonomi berbasis digital.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara partisipatif, interaktif, dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik peserta yang merupakan anak-anak usia sekolah dasar hingga menengah. Dalam prosesnya, peserta diajak untuk mengenal elemen-elemen dasar desain, cara menggunakan berbagai fitur di Canva, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat berbagai karya seperti poster, kartu ucapan, hingga presentasi visual sederhana. Respons yang ditunjukkan oleh anak-anak sangat positif. Mereka antusias mengikuti setiap sesi, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang diberikan, dan mampu menghasilkan karya-karya yang cukup bagus dan kreatif meskipun baru pertama kali mengenal platform tersebut.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan digital anak-anak migran di SB Kulim, khususnya dalam bidang desain grafis. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkuat peran mahasiswa dalam pembangunan masyarakat global, serta memperluas wawasan dan pengalaman mereka dalam menghadapi keragaman sosial dan budaya

di luar negeri (Ishartono et al., 2024; Murtatiana et al., 2023). Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan komunitas migran dalam menciptakan pendidikan inklusif dan berkeadilan bagi seluruh anak bangsa, tanpa memandang status kewarganegaraan atau keberadaan administratif mereka.

Dengan pendekatan yang adaptif dan solutif, kegiatan ini memberikan dampak positif baik bagi peserta maupun pelaksana (Ramdani et al., 2023). Anak-anak memperoleh pengalaman baru dan keterampilan yang relevan, sedangkan mahasiswa memperoleh pembelajaran kontekstual tentang pentingnya peran keilmuan dalam menjawab tantangan nyata di masyarakat. Oleh karena itu, pengabdian ini tidak hanya menjadi sarana pemberdayaan, tetapi juga sebagai bentuk implementasi dari tridharma perguruan tinggi yang holistik dan berkelanjutan.

## **2. Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan (SB) Kulim, yang terletak di wilayah Penang, Malaysia. Sasaran utama kegiatan ini adalah anak-anak migran Indonesia yang tidak memiliki dokumen kependudukan resmi di Malaysia dan mendapatkan pendidikan melalui jalur informal yang difasilitasi oleh KBRI (Sulistyanto et al., 2023b). Anak-anak ini memiliki keterbatasan dalam akses pendidikan formal maupun keterampilan digital, sehingga diperlukan intervensi

pembelajaran yang kontekstual dan memberdayakan.

Program pengabdian dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Kemitraan Internasional (KKN-KI) Angkatan ke-9 Universitas Muhammadiyah Surakarta. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran (Trisofirin, Januar Mahardani, et al., 2023). Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan observasi awal dan diskusi dengan pihak pengelola SB Kulim untuk memahami kondisi peserta, fasilitas yang tersedia, dan strategi pelaksanaan pelatihan yang tepat.

Pelatihan desain grafis digital menggunakan platform Canva dilaksanakan selama 3 hari berturut-turut, dengan masing-masing sesi berdurasi sekitar 2 jam, dimulai pukul 10.00 hingga 12.00 waktu setempat. Peserta kegiatan berjumlah 12 orang siswa, terdiri dari anak-anak tingkat sekolah dasar dan

menengah pertama. Dalam pelaksanaan pelatihan, tim menggunakan 3 unit laptop yang merupakan pinjaman dari mahasiswa KKN-KI. Laptop digunakan secara bergantian oleh peserta secara berkelompok kecil, dengan pendampingan langsung oleh mahasiswa dan dosen pembimbing.

Materi pelatihan mencakup pengenalan antarmuka Canva, pemilihan template, penggunaan elemen grafis seperti ikon, ilustrasi, dan teks, serta teknik sederhana dalam menyusun desain yang menarik. Proses pembelajaran dilakukan secara bertahap dan praktis agar mudah dipahami oleh peserta. Metode yang digunakan dalam pelatihan antara lain ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung, dengan pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif sesuai karakteristik usia peserta (Mahardhani et al., 2023). Berikut adalah tahapan kegiatan ini:

**Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

| Hari   | Materi Kegiatan   | Metode                          | Output yang Diharapkan                              |
|--------|---|---------------------------------|---|
| Hari 1 | Pengenalan Canva dan antarmuka pengguna                 | Ceramah interaktif, demonstrasi | Peserta mengenal dasar penggunaan Canva             |
| Hari 2 | Penggunaan elemen desain dan pembuatan poster sederhana | Praktik kelompok kecil          | Peserta dapat menyusun desain poster sederhana      |
| Hari 3 | Desain mandiri dan presentasi hasil karya               | Praktik individu, presentasi    | Peserta menghasilkan desain dan mempresentasikannya |

Evaluasi dilakukan secara formatif dengan memperhatikan partisipasi aktif, kemampuan teknis menggunakan Canva, serta hasil desain yang dibuat oleh masing-masing peserta. Kegiatan ditutup dengan sesi presentasi hasil karya dan

refleksi, yang memberikan ruang bagi peserta untuk menunjukkan hasil belajarnya dan menerima apresiasi dari tim pelaksana.

Metode pelaksanaan ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer keterampilan

pilan teknis, tetapi juga untuk membangun rasa percaya diri, kreativitas, dan motivasi belajar anak-anak migran dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari masa depan mereka. Pelatihan ini juga menjadi wujud nyata kontribusi sivitas akademika dalam menjawab permasalahan sosial melalui pendekatan pendidikan yang inklusif dan aplikatif.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva bagi anak-anak migran Indonesia di Sanggar Bimbingan (SB) Kulim telah dilaksanakan dengan durasi tiga hari. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan dasar dalam bidang desain digital, meningkatkan literasi teknologi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta. Meskipun

pelaksanaan kegiatan menghadapi beberapa kendala, secara umum kegiatan berlangsung lancar dan mendapatkan respons positif dari peserta.

Untuk menggambarkan capaian kegiatan secara lebih sistematis, hasil pelaksanaan disajikan dalam beberapa aspek berikut:

#### a. Antusiasme dan Partisipasi Peserta dalam Kegiatan Pelatihan

Sejak hari pertama, anak-anak peserta menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan pelatihan. Meskipun sebagian dari mereka belum pernah menggunakan platform desain digital sebelumnya, keingintahuan dan semangat belajar mereka sangat besar. Para peserta aktif bertanya, mencoba langsung praktik desain, serta menunjukkan ketertarikan terhadap fitur-fitur Canva.

Tabel 1. Tingkat Partisipasi dan Antusiasme Peserta Setiap Hari

| Hari Ke- | Kegiatan Utama                            | Keaktifan Peserta           | Catatan                                   |
|----------|---|-----------------------------|---|
| 1        | Pengenalan Canva & antarmuka pengguna     | Sangat aktif                | Peserta tertarik dengan fitur             |
| 2        | Pembuatan poster menggunakan template     | Aktif                       | Peserta mulai terbiasa dengan alat desain |
| 3        | Desain mandiri dan presentasi hasil karya | Sangat aktif & percaya diri | Beberapa peserta minta lanjut             |

Tabel 1 menggambarkan tingkat antusiasme dan partisipasi peserta selama tiga hari pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva. Setiap hari, peserta menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan keaktifan mereka, yang mencerminkan keberhasilan program dalam memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada hari pertama, kegiatan dimulai dengan pengenalan dasar mengenai Canva, termasuk antarmuka pengguna, berbagai template yang tersedia, serta alat dasar yang dapat digunakan untuk membuat desain. Meskipun sebagian besar peserta belum pernah menggunakan aplikasi desain sebelumnya, mereka sangat antusias dan

aktif dalam sesi ini. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fitur-fitur yang ditawarkan oleh Canva, seperti pilihan gambar, ikon, dan berbagai elemen desain. Hal ini tercermin dalam tingkat keaktifan peserta yang sangat tinggi, di mana mereka banyak bertanya dan langsung mencoba berbagai fitur yang telah dijelaskan.

Pada hari kedua, materi berfokus pada penerapan lebih lanjut dari Canva, dengan peserta diminta untuk membuat desain poster menggunakan template yang disediakan. Pada tahap ini, peserta mulai menunjukkan lebih banyak rasa percaya diri dalam mengoperasikan Canva. Mereka mulai dapat mengikuti instruksi dengan lebih mandiri dan bekerja dengan kecepatan yang lebih baik. Aktivitas ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam memilih elemen-elemen desain seperti gambar dan teks. Meski ada beberapa peserta yang masih membutuhkan bimbingan, secara umum mereka semakin nyaman dengan platform tersebut. Antusiasme peserta tetap terjaga, bahkan beberapa mulai mengeksplorasi fitur desain lebih jauh daripada yang diinstruksikan, menandakan perkembangan signifikan dalam keterampilan dan pemahaman mereka.

Hari ketiga merupakan puncak kegiatan pelatihan, di mana peserta diminta untuk membuat desain secara mandiri dan kemudian mempresentasikan hasil karya mereka. Pada hari ini, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam rasa percaya diri dan keterampilan desain

mereka. Keaktifan mereka dalam presentasi menunjukkan bahwa mereka merasa bangga dengan hasil karya mereka dan siap untuk berbagi dengan orang lain. Banyak peserta yang menunjukkan hasil desain yang rapi dan kreatif, meskipun ada beberapa yang masih membutuhkan sedikit bantuan untuk menyempurnakan desain mereka. Secara keseluruhan, tingkat antusiasme peserta tetap tinggi, dan mereka sangat menikmati proses pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa partisipasi peserta sangat positif dari hari ke hari, dengan peningkatan signifikan dalam keterampilan dan kepercayaan diri. Hal ini mencerminkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga berhasil memotivasi peserta untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengeksplorasi teknologi (Purwati & Perdanawanti, 2019; Setyorini et al., 2022).

#### **b. Peningkatan Kemampuan Literasi Digital dan Keterampilan Desain**

Pelatihan yang diberikan bertujuan untuk tidak hanya mengajarkan keterampilan desain grafis kepada peserta, tetapi juga untuk meningkatkan literasi digital mereka secara keseluruhan. Mengingat banyak di antara peserta yang baru pertama kali mengenal perangkat teknologi seperti laptop dan platform desain digital, peningkatan literasi digital mereka menjadi salah satu fokus utama (Adhantoro, Sudarmillah, et al., 2025).

Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengoperasikan perangkat, memahami antarmuka pengguna, serta menggunakan berbagai alat digital untuk menghasilkan produk kreatif (Anniza Andyani et al., 2024).

Proses pembelajaran yang disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan antarmuka Canva, penggunaan template, hingga pembuatan desain mandiri, bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang memperkuat keterampilan digital peserta (Sandi et al., 2023). Peningkatan kemampuan desain grafis yang tercatat selama tiga hari pelatihan menjadi bukti bahwa keterampilan digital ini dapat dipelajari secara efektif, meskipun dalam waktu yang relatif singkat.

Dengan mengikuti pelatihan ini, para peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang cara membuat desain menggunakan aplikasi berbasis web, tetapi juga memperoleh keterampilan yang berguna dalam konteks dunia kerja dan pendidikan yang semakin berbasis teknologi (Fitria et al., 2021b). Selain itu, keterampilan ini membuka peluang bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan berinteraksi dengan berbagai media digital yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kehidupan sehari-hari mereka (Gusdiana et al., 2023).

### c. Kualitas Hasil

Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk mendorong peserta agar tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi desain grafis, tetapi juga dapat menghasilkan karya yang berkualitas. Pembuatan desain poster pada hari terakhir menjadi langkah penilaian utama untuk mengukur seberapa jauh keterampilan yang telah dipelajari dapat diterapkan dalam menciptakan hasil karya yang estetis dan komunikatif (Zettira et al., 2022). Setiap peserta diminta untuk membuat desain mandiri yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap elemen-elemen desain seperti pemilihan warna, penggunaan gambar dan ikon, serta penataan teks.

Proses ini memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan kreativitas mereka, serta kemampuan untuk menggunakan alat desain digital secara efektif. Meskipun waktu yang diberikan terbatas, hasil desain peserta menunjukkan bahwa mereka telah dapat memanfaatkan Canva dengan baik. Masing-masing desain memiliki ciri khas, dan para peserta menunjukkan kemampuannya dalam mengekspresikan ide dan gagasan melalui visual yang menarik. Hal ini mencerminkan pencapaian yang signifikan dalam hal literasi digital dan keterampilan desain mereka, meskipun mereka baru pertama kali berinteraksi dengan alat desain grafis tersebut (Nurhayati et al., 2022).

Tabel 2. Hasil Penilaian Peserta

| No | Tema Desain              | Aspek Kreativitas | Kerapian Tata Letak | Keterangan Tambahan           |
|----|--------------------------|-------------------|---------------------|-------------------------------|
| 1  | Poster Motivasi Belajar  | Baik              | Cukup               | Menggunakan warna-warna cerah |
| 2  | Ayo Jaga Kebersihan      | Cukup             | Baik                | Simbol visual konsisten       |
| 3  | Belajar itu Menyenangkan | Baik              | Baik                | Desain rapi dan menarik       |

Tabel 2 menunjukkan beberapa contoh hasil desain yang dihasilkan oleh peserta pada akhir pelatihan, beserta penilaian kualitatif terhadap aspek kreativitas, kerapian tata letak, dan elemen-elemen lainnya. Dari tabel ini,

dapat dilihat bahwa meskipun semua desain menunjukkan hasil yang berbeda-beda, setiap peserta mampu menghasilkan karya yang mencerminkan pemahaman dasar mereka tentang desain grafis.



Gambar 1. Hasil Desain Peserta

Secara keseluruhan, para peserta menunjukkan kreativitas yang sangat baik dalam memilih tema dan elemen desain. Desain poster bertema motivasi belajar, misalnya, menunjukkan penggunaan warna cerah yang sesuai dengan tema positif yang ingin disampaikan (Alhasbi et al., 2022). Pemilihan gambar yang mendukung pesan motivasi juga terlihat jelas, seperti penggunaan gambar anak-anak yang belajar atau gambar alat tulis.

Beberapa peserta bahkan mengeksplorasi desain lebih jauh dengan menambahkan elemen-elemen visual yang lebih kompleks, meskipun mereka baru saja memulai pelatihan (Vendyansyah & Gultom, 2021).

Dari segi kerapian, beberapa desain menonjol dengan tata letak yang bersih dan teratur, memudahkan pemirsa untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Misalnya, desain poster

"Ayo Jaga Kebersihan" menggunakan elemen gambar dan teks yang saling melengkapi tanpa saling bertabrakan, menciptakan desain yang mudah dipahami. Namun, ada juga beberapa desain yang kurang rapi, dengan teks

yang sedikit tumpang tindih atau elemen gambar yang terlalu padat. Meskipun demikian, ini merupakan hal yang wajar mengingat keterbatasan waktu pelatihan dan pengalaman peserta.



Gambar 2. Peserta dengan Hasil Desain Terbaik

Penilaian secara keseluruhan menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa kekurangan pada beberapa desain, kualitas hasil desain peserta dapat dianggap memadai mengingat latar belakang mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam desain grafis (Friadi et al., 2024). Beberapa peserta juga menunjukkan keberanian untuk mencoba berbagai elemen desain, seperti penggunaan font yang berbeda atau variasi warna yang kontras, yang mencerminkan sikap eksploratif mereka terhadap alat yang baru mereka pelajari.

Secara keseluruhan, hasil desain peserta sangat memuaskan dan mencerminkan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam waktu singkat.

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tersebut tidak hanya memberikan keterampilan dasar dalam desain grafis, tetapi juga mampu memotivasi peserta untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam mengekspresikan diri mereka melalui media digital (Mutiara Sari et al., 2024).

#### d. Dampak Pelatihan terhadap Rasa Percaya Diri dan Motivasi Belajar

Selain memberikan keterampilan teknis dalam desain grafis, salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta. Bagi banyak peserta, ini adalah pengalaman pertama mereka bekerja dengan perangkat teknologi canggih seperti laptop dan

aplikasi desain grafis. Oleh karena itu, selain mengajarkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga dirancang untuk memperkuat sikap mental dan motivasi mereka dalam belajar.

Rasa percaya diri sangat penting, terutama bagi anak-anak migran yang mungkin memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan formal dan teknologi (Supriyono et al., 2016). Dengan berhasil membuat desain mereka sendiri, peserta tidak hanya belajar cara menggunakan teknologi, tetapi juga memperoleh kebanggaan dan rasa

prestasi. Ini, pada gilirannya, meningkatkan keyakinan mereka untuk melanjutkan pembelajaran di bidang lain. Selain itu, proses ini juga mendorong mereka untuk lebih terbuka terhadap pembelajaran digital, yang sangat relevan dengan kebutuhan masa depan mereka.

Tabel di bawah ini menggambarkan tingkat perubahan dalam rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta berdasarkan pengamatan selama pelatihan. Pembahasan mendalam akan diikuti untuk menginterpretasikan hasil yang ditunjukkan dalam tabel.

**Tabel 3. Perubahan Tingkat Percaya Diri dan Motivasi Belajar Peserta**

| No | Aspek                                     | Hari 1 | Hari 2 | Hari 3        | Perubahan yang Terlihat  |
|----|---|--------|--------|---------------|--|
| 1  | Kepercayaan Diri dalam Menggunakan Laptop | Rendah | Cukup  | Tinggi        | Peserta lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat setelah terbiasa dengan aplikasi. |
| 2  | Motivasi untuk Belajar Teknologi          | Rendah | Sedang | Tinggi        | Motivasi peserta meningkat seiring dengan pemahaman dan keterampilan yang berkembang.    |
| 3  | Keterlibatan dalam Diskusi dan Praktik    | Cukup  | Tinggi | Sangat Tinggi | Tingkat keterlibatan peserta dalam diskusi dan praktik meningkat pesat.                  |
| 4  | Kemandirian dalam Menyelesaikan Tugas     | Rendah | Cukup  | Tinggi        | Peserta mulai dapat menyelesaikan tugas tanpa banyak bimbingan.                          |

Pada hari pertama, banyak peserta merasa canggung dan kurang percaya diri dalam menggunakan laptop, terutama karena banyak dari mereka yang belum terbiasa dengan perangkat ini. Namun, seiring berjalannya waktu dan dengan bantuan instruksi serta latihan yang diberikan, mereka mulai merasa lebih nyaman dengan perangkat tersebut. Pada hari ketiga, hampir semua peserta menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi, mampu mengoperasikan laptop dengan lancar, dan merasa bangga

dengan keterampilan yang telah mereka kuasai (Supriyono et al., 2019).

Motivasi peserta untuk belajar teknologi juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada hari pertama, sebagian peserta tampak enggan dan kurang tertarik karena kurangnya pengalaman sebelumnya. Namun, seiring berjalannya waktu dan semakin banyak mereka menguasai fitur-fitur Canva, motivasi mereka untuk belajar semakin tinggi. Pada hari ketiga, peserta tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga

antusias untuk melanjutkan belajar dan mengeksplorasi lebih banyak hal terkait desain digital.

Pada hari pertama, sebagian peserta masih merasa ragu untuk bertanya atau terlibat aktif dalam diskusi. Namun, pada hari kedua, peserta mulai aktif berinteraksi dengan instruktur dan teman-teman mereka, mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman mereka. Pada hari ketiga, tingkat keterlibatan peserta meningkat pesat, mereka berani berbicara tentang hasil desain mereka, serta saling memberi masukan satu sama lain. Ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan praktis, tetapi juga mendorong interaksi sosial yang positif (Fitria et al., 2021a).

Tantangan terbesar yang dihadapi peserta pada awal pelatihan adalah menyelesaikan tugas-tugas desain dengan sedikit bimbingan. Namun, seiring berjalannya waktu, banyak peserta mulai menunjukkan peningkatan dalam kemandirian mereka. Pada hari ketiga, sebagian besar peserta mampu menyelesaikan desain mereka tanpa banyak bantuan dari instruktur, yang menunjukkan bahwa mereka telah memperoleh pemahaman yang cukup untuk bekerja secara mandiri. Ini adalah pencapaian besar yang mencerminkan

peningkatan keterampilan dan rasa percaya diri mereka (Muhibbin et al., 2020).

#### e. Tanggapan dan Evaluasi

Evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan sangat penting untuk mengetahui sejauh mana program ini berhasil mencapai tujuannya serta bagaimana peserta merespons materi dan metode yang digunakan. Mengingat latar belakang peserta yang terbatas dalam akses teknologi dan pendidikan formal, tanggapan mereka menjadi indikator penting keberhasilan pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini (Saputri et al., 2023).

Evaluasi dilakukan secara informal melalui wawancara ringan dan diskusi reflektif pada akhir sesi hari ketiga. Peserta diminta untuk memberikan penilaian terhadap beberapa aspek utama pelatihan, yaitu: pemahaman materi, metode penyampaian, suasana pelatihan, serta kepuasan terhadap hasil desain yang telah mereka buat. Penilaian ini diberikan menggunakan skala sederhana: Baik, Cukup, dan Kurang, yang mudah dipahami oleh peserta.

Berikut adalah rekapitulasi tanggapan peserta yang disajikan dalam bentuk Tabel 4:

**Tabel 4. Rekapitulasi Tanggapan Peserta terhadap Pelatihan**

| No | Aspek yang Dinilai             | Baik | Cukup | Kurang |
|----|--------------------------------|------|-------|--------|
| 1  | Pemahaman terhadap Materi      | 10   | 2     | 0      |
| 2  | Metode Penyampaian             | 11   | 1     | 0      |
| 3  | Suasana Pelatihan              | 12   | 0     | 0      |
| 4  | Kepuasan terhadap Hasil Desain | 10   | 2     | 0      |

Berdasarkan Tabel 4, secara umum respon peserta terhadap pelatihan ini sangat positif. Sebanyak 10 dari 12 peserta menyatakan bahwa mereka memahami materi pelatihan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan cukup efektif, terutama karena instruktur menyampaikan materi dengan bahasa sederhana dan memberikan banyak contoh langsung. Dua peserta yang menjawab “cukup” kemungkinan masih memerlukan waktu tambahan untuk memahami beberapa fitur dalam Canva, namun tetap menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan.

Sebagian besar peserta (11 dari 12) merasa metode penyampaian sangat membantu. Pendekatan praktik langsung (hands-on) dan suasana belajar yang interaktif menjadi faktor pendukung utama keberhasilan penyampaian materi. Penggunaan bahasa Indonesia yang komunikatif dan kesabaran mahasiswa KKN-KI dalam membimbing peserta juga turut berkontribusi pada keberhasilan metode ini. Semua peserta (12 dari 12) memberikan tanggapan “baik” terhadap suasana pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa suasana selama pelatihan berlangsung menyenangkan, mendukung, dan inklusif. Suasana yang nyaman membuat peserta merasa aman untuk mencoba, bertanya, bahkan melakukan kesalahan tanpa takut ditegur. Ini merupakan kondisi yang sangat ideal, terutama untuk peserta yang mungkin

memiliki pengalaman negatif sebelumnya dalam konteks pendidikan.

Sebanyak 10 peserta merasa puas terhadap hasil desain yang mereka buat, sementara 2 peserta merasa cukup puas. Ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta berhasil memahami tujuan dari pelatihan dan merasa bangga dengan hasil karyanya. Kepuasan ini juga berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri peserta sebagaimana dibahas pada poin sebelumnya. Secara keseluruhan, tanggapan peserta dalam pelatihan ini mencerminkan keberhasilan program baik dari aspek teknis maupun afektif. Evaluasi sederhana ini menjadi masukan yang sangat berharga untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang, termasuk penambahan waktu praktik atau pendalaman materi untuk peserta yang mengalami kesulitan. Dukungan emosional dan metode yang tepat terbukti menjadi kunci keberhasilan program pelatihan berbasis teknologi bagi kelompok sasaran yang rentan terhadap keterbatasan akses pendidikan formal (Fauziah et al., 2022; Indriani, 2016).

#### **4. Simpulan**

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sanggar Bimbingan (SB) Kulim, Penang, Malaysia, yang menyasar anak-anak migran Indonesia tanpa dokumen kependudukan, telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam peningkatan keterampilan digital, khususnya dalam penggunaan platform desain grafis Canva.

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan memberikan pelatihan teknis, namun juga diarahkan untuk membangkitkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak-anak migran melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan dan kontekstual. Pelaksanaan kegiatan selama tiga hari melibatkan 12 siswa dengan bimbingan dari tim dosen dan mahasiswa KKN Kemitraan Internasional Angkatan ke-9. Meskipun keterbatasan sarana seperti jumlah laptop dan waktu yang tersedia menjadi tantangan, hal tersebut tidak mengurangi antusiasme peserta. Sebaliknya, pelatihan ini mendorong partisipasi aktif, peningkatan kemandirian, serta hasil karya desain yang menunjukkan pemahaman dan kreativitas siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respons sangat positif terhadap isi, metode, dan suasana pelatihan. Mereka merasa puas atas hasil karyanya dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek afektif, seperti kepercayaan diri dan motivasi belajar. Hal ini menjadi indikasi bahwa pendekatan pelatihan berbasis teknologi dengan metode praktik langsung sangat relevan dan bermanfaat untuk konteks pendidikan informal bagi anak-anak migran. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan sebagai program yang berhasil tidak hanya dalam aspek teknis, tetapi juga dalam memberikan dukungan psikososial kepada peserta. Diharapkan program serupa dapat terus dilanjutkan dan diperluas cakupannya, dengan peningkatan pada aspek fasilitas dan durasi pelatihan agar

dampak yang ditimbulkan semakin optimal. Pelibatan mahasiswa dalam kegiatan ini juga menjadi langkah strategis dalam membangun kepekaan sosial dan kontribusi akademik terhadap isu-isu pendidikan transnasional.

## 5. Daftar Pustaka

- Adhantoro, M. S., Sudarmillah, E., Gunawan, D., Nurgiyatna, Riyanti, R. F., Purnomo, E., & Asmaroini, A. P. (2025). *Preparing students and teachers for a digital future: A review of the integration of computational thinking in STEM education*. 020113. <https://doi.org/10.1063/5.0262050>
- Adhantoro, M. S., Ula, R., Harefa, M., As-sifa, N., Riyanti, R. F., Purnomo, E., Is-lamy, Y. F., & Wahyuni, C. S. (2025). Implementasi Program Literasi Teknologi untuk Meningkatkan Kesadaran Digital Siswa di ICC Al Anshar Bahau, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 289–204. <https://doi.org/10.23917/buletinkkn.dik.v6i2.8565>
- Alhasbi, F., Eko Rochmawan, A., Ayu Wulandari, I., & Hidayatul Amin, L. (2022). PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MEMBENTUK IDENTITAS. *AL HAZIQ: Journal of Community Service*, 10–24. <https://doi.org/10.54090/haziq.84>
- Anniza Andyani, R., Qolbi Shobri, M., Adzib Baihaqi, M., Balqis Al-Kubro, P., Syahriandi Adhantoro, M., & Penulis Rhavida Anniza Andyani, K. (2024). Aplikasi Metode Ward dengan Berbagai Pengukuran Jarak (Studi Kasus: Klasifikasi Tingkat Perekonomian di Indonesia). *Jurnal Ilmiah Kampus*

- Mengajar*, 4(2), 177–190.  
<https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.208>
- Fauziah, S. R., Rismen, S., & Lovia, L. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di Era New Normal. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(1), 45.  
<https://doi.org/10.30983/lattice.v1i1.4744>
- Fitria, C. N., Hermawan, H. D., Sayekti, I. C., Selfia, K. D., Azra, A., & Prasojo, I. (2021a). Pengembangan Digitalisasi Sekolah Berbasis Website pada Era Komputasi Global di SMP Muhammadiyah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14665>
- Fitria, C. N., Hermawan, H. D., Sayekti, I. C., Selfia, K. D., Azra, A., & Prasojo, I. (2021b). Pengembangan Digitalisasi Sekolah Berbasis Website pada Era Komputasi Global di SMP Muhammadiyah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14665>
- Friadi, J., Yani, D. P., Suroto, S., Fuad, A., & Prasetya, M. F. R. (2024). Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Siswa SMK. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 306–312.  
<https://doi.org/10.53769/jai.v4i2.660>
- Gusdiana, R., Setiawan, R., & Farhan, M. (2023). Pelatihan Teknologi Berbasis Aplikasi Web: Membantu Tenaga Kerja Meningkatkan Kompetensi dan Daya Saing. *Jurnal Algoritma*, 20(1), 129–138.  
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-1.1270>
- Handayani, F., Sua, A. T., Adriana, P., Jafar, M., Suwarni, A., Dian, D., Said, R., Herawati, S., & Purnomo, E. (2024). Penanaman Nilai Nasionalisme dan Patriotisme melalui Pendidikan dan Kegiatan Lomba Harijadi Kemerdekaan RI bagi Anak Pekerja Migran Sanggar Bimbingan Kuala Lumpur Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 151–158.  
<https://doi.org/10.23917/buletinkkn.dik.v6i2.8367>
- Indriani, A. H. (2016). Pengaruh Senam Anak Indonesia terhadap Kemampuan Motorik Siswa (Studi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Al Mu-barok di Surabaya). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 4(3).
- Ishartono, N., Chalista, F. P., Palupi, R., Adhantoro, M. S., & Siswanto, H. (2024). Adopsi dan Transformasi Teknologi AI dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru Mapel Matematika SMA di Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 159–168.  
<https://doi.org/10.23917/buletinkkn.dik.v6i2.8272>
- Mahardhani, A. J., Sutrisno, S., Rusdiani, N. I., Cahyono, H., Asmaroini, A. P., Kristiana, D., & Ayuningtyas, E. D. P. (2023). Pembelajaran Lintas Budaya Melalui Aktivitas Mengajar pada Sanggar Bimbingan Non Formal di Malaysia. *Dharma Sevanam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 58–67.  
<https://doi.org/10.53977/sjpkm.v2i1.956>

- Muhibbin, A., Prasetyo, W. H., Saputra, R. C., Sari, W. N., Fatmawati, Y. I., Pramudika, R. G., Nashiroh, A. L., Hariyanti, H., Sawitri, N. W., & Saputri, A. I. (2020). Penguatan Generasi Cerdas, Kreatif, dan Berkarakter bagi Siswa, Guru, dan Tendik MIM Janti Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(2), 50-55.
- Murtatiana, U., Rejeki, S., Nizar, M., Untari, I., Saputra, A., & Nasution, I. F. (2023). Pengaruh Budaya terhadap Perkembangan Nasionalisme Anak di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 199-209. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i4.161>
- Mutiara Sari, A., Hernanjaya, A. N., Adhantoro, M. S., & Kurniaji, G. T. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital melalui Program Ekstrakurikuler Drama berbasis Video di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 14-23. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.95>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS IBU PROFESIONAL BANYUMAS RAYA. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 1(1).
- Ramdani, S. P., Prayitno, H. J., Wibowo, E. A., Suciana, F., Haryanti, R. S., & Shohenuddin, S. (2023). Peningkatan Literasi, Pengembangan Calistung, dan Pengenalan Budaya Indonesia pada Siswa-Siswi SB Sentul Malaysia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 95-102. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i2.69>
- Sandi, M., Murtiningsih, T., Riyanto, S., Ratih, K., & Kusparlina, E. P. (2023). Video Game-based Digital Learning in the Development of Vocabulary Knowledge. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 1-8. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i1.56>
- Saputri, P. Y., Prayitno, H. J., Kusumaningtyas, D. A., & Syaadah, H. (2023). Menumbuhkembangkan Karakter Cinta Tanah Air melalui Lomba Kemerdekaan pada Siswa Siswa Sanggar Bimbingan IKABA IMABA, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 46-55. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22468>
- Setyorini, S., Agustino, H., Hidayatullah, S., & Rachmawati, I. K. (2022). PELATIHAN KOMPUTER DESAIN CANVA BAGI ANAK REMAJA DI DESA MOJOSARI KEPANJEN MALANG. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 793-798. <https://doi.org/10.47492/eamal.v2i1.1214>
- Sulistyanto, H., Djumadi, D., Narimo, S., Prayitno, H. J., Anif, S., Tahang, H., Kusuma Budi, A., & Setyaningrum, F. A. (2023a). Pemberdayaan Literasi-Numerasi Siswa Sanggar Kulim

- Kedah dan Ar-Rahmah Penang Malaysia dengan Media Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22611>
- Sulistiyanto, H., Djumadi, D., Narimo, S., Prayitno, H. J., Anif, S., Tahang, H., Kusuma Budi, A., & Setyaningrum, F. A. (2023b). Pemberdayaan Literasi-Numerasi Siswa Sanggar Kulim Kedah dan Ar-Rahmah Penang Malaysia dengan Media Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22611>
- Supriyono, H., Rahmadzani, R. F., & Adhantoro, M. S. (2019). Developing Computer Application for Interactive Javanese Letters Learning. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(6), 3112-3119. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/72862019>
- Supriyono, H., Rahmadzani, R. F., Adhantoro, M. S., Susilo, A. K., Yani, J. A., Pos, T., Pabelan, I., & Surakarta, K. (2016). Rancang bangun media pembelajaran dan game edukatif pengenalan aksara jawa "pandawa." *Prosiding The 4th University Research Colloquium 2016*, 4(1).
- Trisofirin, M., Cahyono, H., Mahardhani, A. J., & Shohenuddin, S. (2023). Literasi Edukasi Pola Hidup Sehat Dan Bersih terhadap Anak Pekerja Migran di Malaysia. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1-7.
- Trisofirin, M., Januar Mahardani, A., Cahyono, H., Shohenuddin, & Rahadi Wiratmoko, B. (2023). Pandangan Nasionalisme dari Anak Pekerja Migran Indonesia Non Dokumen di Sanggar Bimbingan Sentul Malaysia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 64-70. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v11i1.58148>
- Utomo, D. T. P., Raharjo, P., Rokhman, A., & Ahsanah, F. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris untuk Anak Pekerja Migran Indonesia di Malaysia melalui Fun Easy English. *Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 1-10.
- Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). PELATIHAN DAN PEMBIMBINGAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA. *Jurnal Mnemonic*, 4(1), 20-25. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v4i1.3207>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99-105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>