

Pelatihan Pembuatan Poster Pantun Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik SMP Di RPTRA Jaka Berseri Klender

Abeltha Geovanie Br Ginting¹, Dina Indarwati², Fanisa Asshilah³, Ganesia Dwi Astuti Syarif⁴, Rostini Komala Dewi⁵, Viskila Wulandari⁶, Reni Nur Eriyani⁷

^{1,2,3,4,5,6} Program Profesi Guru Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

⁷ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Ganesia Dwi Astuti Syarif

E-mail: ganesiadwiastutisyarif@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Poster Pantun dan Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik SMP di RPTRA Jaka Berseri, Tujuan kegiatan proyek kepemimpinan ini adalah mengajak anak-anak Jaka Berseri RPTRA Klender untuk lebih kreatif dan meningkatkan literasi digital dengan membuat Poster Pantun menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, melalui program pelatihan ini kami juga berharap siswa memperoleh kemampuan menciptakan pantun dasar, sebagai modal awal untuk melatih keterampilan dan minat peserta didik sekolah menengah. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode eksperimen, yaitu memberikan tes awal (pre-test) dan (post-test) kepada peserta. Langkah yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan yaitu melakukan survei, sosialisasi, pelatihan dan terakhir memberikan evaluasi setelah kegiatan. Hasil dari kegiatan ini yaitu peserta didik mampu membuat pantun dan membuat poster melalui aplikasi canva dengan baik. Kesimpulan dari kegiatan ini dapat membantu peserta didik meningkatkan kreativitas serta mengembangkan hasil karya melalui digitalisasi.

Kata kunci – Pelatihan, Pantun, Canva

Abstract

Training Activity on Making Pantun and Canva Posters to Improve Digital Literacy for Middle School Students at RPTRA Jaka Berseri. The aim of this leadership project activity is to invite children from Jaka Berseri RPTRA Klender to be more creative and increase digital literacy by making Pantun Posters using the Canva application. Apart from that, through this training program we also hope that students will gain the ability to create basic rhymes, as initial capital to train the skills and interests of high school students. The method used in the research uses an experimental method, namely giving initial tests (pre-test) and (post-test) to participants. The steps used in carrying out activities are conducting surveys, outreach, training and finally providing evaluation after the activity. The result of this activity is that students are able to make rhymes and make posters using the Canva application well. The conclusion of this activity can help students increase creativity and develop their work through digitalization.

Keywords – Training, Pantun, Canva

PENDAHULUAN

RPTRA merupakan ruang terbuka yang dibangun untuk menunjukkan komitmen Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta dalam menjamin penghormatan terhadap hak-hak anak agar anak dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal, sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan. menentang kekerasan dan diskriminasi. Keberadaan RPTRA di Jakarta merupakan upaya membantu Jakarta menjadi Kota Layak Anak (Prakoso & Dewi, 2017). RPTRA Jaka Berseri Klender terletak di Jl. Bekasi Timur Raya No.Km.16 No.30, RT.5/RW.2, Klender, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Salah satu kegiatan yang dilakukan di RPTRA Jaka Berseri adalah pelatihan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis ini sangat perlu ditingkatkan. Berdasarkan data dari penelitian Owon (2017), peserta didik yang bisa menulis berbagai jenis teks dengan baik serta benar terdapat 60%. Kesulitan yang dirasakan oleh peserta didik dikarenakan berbagai hal. Kesulitan tadi di antaranya dikarenakan kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan menjadi sebuah bentuk tulisan. Kesulitan dalam menuangkan ide disebabkan oleh perilaku malas dari peserta didik dalam menulis, kurangnya latihan menulis (Eriyani, 2018). Salah satu cara untuk melatih menulis peserta di RPTRA Jaka Berseri yaitu dengan mengikuti perkembangan teknologi pada zaman ini menggunakan teknologi digital atau biasa kita sebut literasi digital.

Literasi digital menurut Eshet, Y (2004), tergolong kegiatan yang telah dilaksanakan untuk kemampuan mengumpulkan, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang terhadap topik tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kemampuan kreatif. Budaya digital juga membentuk cara berpikir tertentu. Bawden menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Kegiatan literasi juga berkaitan dengan keterampilan menulis. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasainya peserta didik adalah keterampilan menulis pantun (Naufal, n.d.).

Pembelajaran menulis pantun tanpa menggunakan bahan pembelajaran menjadi penyebab peserta didik tidak dapat menulis pantun. Menyajikan berbagai jenis pantun dengan materi yang jelas dan dekat dengan kehidupan peserta didik dapat memperjelas dan menarik minat peserta didik. (Arsyad, 2014, h. 15) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan pengaruh terhadap psikologis belajar peserta didik. Pantun juga bisa dikreasikan melalui media poster (Suprpto et al., 2020).

Poster termasuk sarana publikasi yang memadukan tulisan, gambar, atau gabungan keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat. Poster yang digunakan sebagai media atau perantara dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan umum dan khusus dalam pembelajaran. Sebagai generasi masa depan, peserta didik juga perlu untuk mengembangkan kemampuannya khususnya dalam bidang desain grafis, karena saat ini desain grafis merupakan suatu keharusan, seperti membuat poster yang bermanfaat untuk memberikan informasi. Aplikasi *Canva* adalah alat desain grafis yang menghubungkan pengguna sehingga mereka dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara daring. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat kartu ucapan, poster, brosur, infografis dan presentasi. *Canva* tersedia dalam berbagai versi, seperti peramban, *iOS*, dan *Android* (Chairunnisa & Sundi, 2021).

Canva juga tergolong aplikasi desain grafis yang membantu pengguna membuat berbagai dokumen kreatif secara daring. Menu desain *Canva* meliputi pembuatan buku daring atau *e-modul*, presentasi, presentasi video, poster, dan lainnya. *Canva* dapat digunakan di laptop melalui peramban dan di ponsel (*iOS* dan *Android*) melalui aplikasi *Canva*. Tersedianya templat dengan banyak tema, elemen, gambar yang sangat menarik membuat *Canva* sangat populer dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat

mempermudah pekerjaan guru dan menghemat waktu dalam merancang materi pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi *Canva* dapat membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih mudah karena menampilkan teks, animasi, grafik, dan lainnya. sesuai dengan bentuk yang diinginkan dan membuat peserta didik fokus pada pembelajaran karena bentuk yang menarik.

Tujuan dari kegiatan proyek kepemimpinan ini adalah mengajak anak-anak Jaka Berseri RPTRA Klender untuk lebih kreatif dan meningkatkan literasi digital dengan membuat Poster Pantun menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, melalui program pelatihan ini kami juga berharap siswa memperoleh kemampuan menciptakan pantun dasar, sebagai modal awal untuk melatih keterampilan dan minat peserta didik sekolah menengah. Humpherys & Babb (2020) menekankan pentingnya pembelajaran pantun bagi literasi peserta didik, dengan alasan bahwa belajar menulis sajak memiliki nilai yang besar karena dianggap dapat digunakan untuk meneliti topik yang kompleks (Solihatini et al., 2021). Hasil dari kegiatan proyek kepemimpinan ini diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan kegiatan pembuatan poster pantun melalui aplikasi *Canva* dengan menerapkan unsur-unsur pantun yang telah diteliti dan dipraktikkan secara praktis dengan kreativitas dan artikel yang diterbitkan dalam jurnal yang diakui atau terakreditasi (Luthfiyyah et al., 2024).

METODE

Pengabdian kepada masyarakat dalam Proyek kepemimpinan ini dilaksanakan pada Minggu, 14 Juli 2024 di RPTRA Jaka Berseri, Klender. Peserta kegiatan ini merupakan masyarakat lingkungan sekitar khususnya anak-anak tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Beberapa tahap serangkaian kegiatan Pelatihan Pantun Canva ini meliputi:

1. Acara dimulai dengan perkenalan diri dan kegiatan *ice breaking* antara peserta dan fasilitator untuk membangun suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam melaksanakan pelatihan Pantun Canva.
2. Sosialisasi mengenai pelatihan Pantun dan aplikasi Canva, termasuk manfaat dan pentingnya mempelajari Pantun Canva untuk memahami berbagai persoalan kehidupan yang tertuang dalam teks pantun agar menjadi manusia yang inovatif dan kreatif.
3. Sebelum materi inti disampaikan, dilakukan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap Pantun dan Canva.
4. Selanjutnya, fasilitator memaparkan materi mengenai pantun, meliputi pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, jenis-jenis pantun, dan penjelasan mengenai aplikasi dan penerapan aplikasi canva. Untuk menghilangkan rasa bosan dan meningkatkan semangat peserta, dilakukan *ice breaking* dan pembagian hadiah kecil.
5. Setelah pemaparan materi, dilakukan tes akhir untuk mengukur pemahaman peserta. Peserta kemudian diberikan tugas untuk membuat pantun berdasarkan materi yang telah diajarkan.
6. Selanjutnya, peserta diminta untuk membacakan pantun yang telah mereka buat. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih vokal, mimik, dan gestur yang sesuai.
7. Puncak acara adalah pelatihan dan pementasan Pantun Canva yang disaksikan oleh fasilitator dan peserta lainnya.
8. Selama kegiatan berlangsung, fasilitator melakukan monitoring dan evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta dan keberhasilan pelatihan. Indikator keberhasilan pelatihan adalah peserta mampu mengikuti kegiatan dengan antusias, memahami pengetahuan dasar mengenai Pantun Canva, dan mampu mempraktikkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pada tanggal 14 Juli 2024 tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Program Profesi Guru Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta melakukan korespondensi kepada pengelola RPTRA Jaka Berseri Klender, Pak Tio. Di dalam

Abeltha Geovanie Br Ginting et al, Pelatihan Pembuatan Poster Pantun Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik SMP Di RPTRA Jaka Berseri Klender

korespondensi tersebut, tim PKM mengusulkan program pembelajaran terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi pantun. Tim PKM menjelaskan tujuan belajar materi pantun yang bisa dibuat menjadi poster melalui aplikasi canva adalah melatih kreativitas para peserta didik dalam menggarap isi pantun dan terampil dalam menggunakan teknologi digital melalui aplikasi canva. Peserta yang datang pada awalnya akan diajarkan mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, jenis-jenis pantun, dan penjelasan mengenai aplikasi dan penerapan aplikasi canva. Di akhir pertemuan, peserta akan menampilkan pantun hasil karya sendiri yang sudah mereka design memakai aplikasi canva. Lalu, dipertunjukkan kepada tim pengurus RPTRA, teman-teman peserta, dan teman-teman tim PKM. Pa Tio menyetujui kegiatan tersebut.

“Kegiatan yang bagus, anak-anak RPTRA disini jadi bisa ikut aktif dalam kegiatan literasi digital di depan umum. Anak-anak jadi bisa belajar pula mengenai aplikasi canva di gawai mereka masing-masing” Ujar Pa Tio.

Atas dasar korespondensi tersebut, tim PKM merencanakan hal-hal yang diperlukan untuk keberlangsungan kegiatan Pelatihan Pembuatan Poster Pantun Melalui Aplikasi Canva. Tema yang diambil adalah kebudayaan. Tim PKM menyiapkan alat tulis, laptop, TV, bahan materi mengenai pantun dan aplikasi canva, *Pre Test* dan *Post Test*.

Setelah perencanaan dan materi kegiatan telah siap, tim PKM melakukan simulasi satu hari sebelum kegiatan dimulai. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan dapat berjalan lancar sesuai dengan susunan acara yang telah dibuat.



Gambar 1.

Pertemuan Tim PKM dengan Pengurus RPTRA Jaka Berseri Klender(Sumber : Data Pribadi)

1. *Pre-test* dan *Post-test*



Gambar 2.

Peserta Melakukan *Pre-test* dan *Post-test* Mengenai Pantun dan Aplikasi Canva(Sumber : Data Pribadi)

Tim PKM membagikan kertas berupa soal-soal tes awal untuk mengukur seberapa paham

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



peserta mengetahui materi tentang pantun dan aplikasi canva. Lalu dilanjutkan dengan tim PKM memaparkan materi mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, jenis-jenis pantun, dan penjelasan mengenai aplikasi dan penerapan aplikasi canva. Di akhir, tim PKM membagikan soal-soal tes akhir untuk mengukur apakah ada peningkatan yang telah dikuasai oleh peserta.

Penilaian dalam tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) berkaitan dengan pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, jenis-jenis pantun, dan penjelasan mengenai aplikasi dan penerapan aplikasi canva. Bobot nilai yang diberikan adalah 1-100.

Pengaruh pelatihan pantun dan mendesign poster di aplikasi canva untuk melatih kreativitas para peserta didik dalam menggarap isi pantun dan terampil dalam menggunakan teknologi digital di RPTRA Klender ini dapat dilihat dari perbandingan pengetahuan peserta tentang pantun dan aplikasi canva pada hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1.
Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Fitria Anggriana	50	80
M. Zacky Al Ghani	50	90
M. Dafian A	40	90
Aderiel Haberul	30	70
Galuh Kiar	40	90
Fhikry Khamzany	50	90
Hafidz Dhiya Vihaq	50	90
Abi	50	90
Satria	40	80
Riesta Eka P	50	90

Dari hasil analisis data *pre-test* pengetahuan tentang materi pantun dan aplikasi canva pada anak didapatkan rata-rata sebesar 50. Sedangkan pada *post-test* diperoleh rata-rata sebesar 90. Pada data *post-test* ditemukan bahwa nilai rata-rata naik sebesar 40%. Kenaikan signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang menggunakan pelatihan menulis pantun dan dilanjut praktek mendesign melalui aplikasi canva. Tingginya atensi peserta dalam kegiatan karena penyampaian materi yang menarik dan materi yang di paparkan di design secara unik.

2. Pelatihan menulis pantun

Kegiatan selanjutnya, tim PKM melakukan pembagian 5 kelompok yang beranggota 2 orang disetiap kelompoknya. Lalu, sebagian tim PKM masuk disetiap kelompok untuk mengawasi peserta dalam pemaparan materi yang diberikan tim PKM. Pemateri menampilkan materi berupa pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, dan jenis-jenis pantun. Peserta diajak aktif berdiskusi mengenai materi yang dipaparkan. Setelah itu, peserta berlatih membuat pantun hasil karya masing-masing.



Gambar 3.

Peserta berlatih menulis pantun hasil karya sendiri(Sumber : Data Pribadi)

3. Pelatihan Literasi Digital melalui Aplikasi Canva

Setelah mendapatkan materi pantun, tim PKM menyediakan alat pembelajaran berupa laptop disetiap kelompoknya. Para peserta memperhatikan terlebih dahulu arahan dari pemateri mengenai pembuatan poster didalam aplikasi canva. Setelah itu, pemateri mengarahkan kepada peserta untuk menyalin hasil tulisan pantun karya masing-masing kedalam aplikasi canva yang dibentuk menjadi poster.



Gambar 4.

Peserta menyalin hasil pantun mereka ke aplikasi canva(Sumber : Data Pribadi)

4. Pementasan Hasil Karya

Kegiatan terakhir adalah pementasan hasil karya siswa yang sudah mereka desain melalui aplikasi canva. Peserta sangat antusias mempresentasikan hasil karya mereka yang telah diselesaikan. Mereka tidak ada rasa malu ataupun canggung saat mempresentasikan hasil karya tersebut di depan teman-teman sebaya, tim PKM, dan pengurus RPTRA. Percaya diri mereka telah terbentuk. Hal ini erat kaitannya dengan latihan bersama sebelum pementasan hasil karya yang dapat menumbuhkan kerja sama yang baik antarpeserta.



Gambar 5.

Pementasan Hasil Karya(Sumber : Data Pribadi)

Usai pementasan, tim PKM dan peserta bersama untuk mendengarkan kesan dan pesan peserta setelah mengikuti kegiatan. Galuh salah satu peserta mengaku senang dapat mengikuti kegiatan positif yang diadakan tim PKM dihari libur. Ia mendapatkan teman baru dan menjalin keakraban dengan teman-teman yang tinggal disekitar RPTRA. Ia mengatakan bahwa ia telah mendapatkan materi pantun di sekolah, tetapi materi yang diajarkan tim PKM membuatnya mengingat kembali materi yang telah didapatkan dan menambah pengetahuan cara mendesain melalui aplikasi canva yang belum pernah diajarkan di sekolahnya. Ia sangat berharap kegiatan ini akan diadakan secara terus-menerus.

KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Poster Pantun dan Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik SMP di RPTRA Jaka Berseri, Klender dilaksanakan pada Minggu, 14 Juli 2024. Kegiatan ini diikuti oleh peserta didik tingkat SMP. Peserta pelatihan yang mengikuti sangat antusias selama pelatihan berlangsung. Materi yang disampaikan mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun, struktur pantun, jenis-jenis pantun, dan penjelasan mengenai aplikasi dan penerapan aplikasi canva sangat bermanfaat karena bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, menambah ilmu pengetahuan baru, melatih kreativitas dan membantu peserta didik untuk membuat poster melalui aplikasi canva dengan kreatif dan inovatif. Harapan yang ingin ditingkatkan yaitu pelatihan ini mampu membantu dan meningkatkan peserta didik untuk terus berkembang dalam menciptakan sebuah karya melalui digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan berjalan sempurna jika tanpa kehadiran dan kontribusi dosen pembimbing Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd, teman-teman PPG Prajabatan, serta pihak RPTRA Jaka Berseri yang telah mendukung penuh dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Eriyani, R. N. (2018). Bahan Ajar Menulis Bermuatan Lokal Bagi Siswa SMAN 1 Cipanas Kabupaten Lebak (Kajian Deskriptif). *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 275–284. <https://doi.org/doi.org/10.21009/AKSIS.020208>
- Luthfiyyah, L., Nurmala, D., Arini, D. R., Hikmatunisa, A., Ardiyanti, S., & Eriyani, R. N. (2024). Pelatihan Drama Bertema Lingkungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Rasa Percaya Diri Di RPTRA Beringin Indah Rawamangun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(4), 828–834.
- Naufal, H. A. (n.d.). Literasi Digital. *Jurnal Perspektif*, 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Prakoso, S., & Dewi, J. (2017). Rasa Kelekatan Anak Pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA). *NALARs Jurnal Arsitektur*, 17(1), 1–10.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089>
- Suprpto, S., Suharto, V. T., & Irawati, L. (2020). Penggunaan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa SD. *Linguista :Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 51–61.