

Pengenalan Media Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Literasi Digital Untuk Jenjang Sekolah Dasar Di Desa Cibuntu

Alfina Damayanti¹, Anisa Damayanti², Keysha Adilla Putri³, Rizal Firjatullah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Alfina Damayanti

E-mail: dalfina978@gmail.com

Abstrak

Literasi digital menjadi semakin penting di era informasi saat ini. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar di Desa Cibuntu melalui pengenalan aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan Canva dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan fitur dasar hingga pembuatan desain sederhana. Pengabdian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil Pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva, serta minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan kreatif berbasis digital. Namun, masih terdapat beberapa kendala terkait akses perangkat dan koneksi internet.

Kata kunci - Media Digital, Aplikasi Canva, Sarana Literasi, Sekolah Dasar

Abstract

Digital literacy is becoming increasingly important in today's information age. This research aims to improve the digital literacy of elementary school students in Cibuntu Village through the introduction of the Canva application. Canva training activities are carried out in stages, starting from the introduction of basic features to the creation of simple designs. This research uses a descriptive qualitative method with data collection through observation, interviews. The results showed an increase in students' ability to use Canva, as well as a higher interest in digital-based creative activities. However, there are still some obstacles related to device access and internet connection.

Keywords - Digital Media, Canva App, Literacy Tools, Elementary School

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern. Hal ini telah dirasakan dalam segala aspek, salah satunya pada aspek pendidikan, menurut Basri, dkk. (2023) pendidikan merupakan seluruh prosedur dalam bentuk metode atau teknik dalam proses pembelajaran dalam bentuk mentransfer ilmu dan pengetahuan dari guru kepada peserta didik sesuai indikator dan standar yang telah ditentukan sedangkan menurut Nurmalina, dkk. (2022) pendidikan merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan untuk membantu mencapai tujuan pendidikan yang dilakukan oleh orang dewasa yang didalamnya ada guru dan peserta didik. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan manfaat yang luar biasa bagi pemangku kepentingan dalam aspek pendidikan. Tuntutan saat ini dengan adanya perkembangan teknologi yaitu bagi peserta didik mampu memanfaatkan teknologi dalam bentuk untuk menambah referensi materi, menggunakan atau mengoperasikan aplikasi digital dalam menunjang proses pembelajaran dan mengembangkan aplikasi digital sebagai hasil kreativitas dan inovatif peserta didik (Dirawan, dkk., 2023). Maka dari itu peran guru yaitu dapat memberikan pemahaman, pelatihan dan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi yang semakin canggih sesuai dengan Permendikbud Nomor 45 Tahun 2015

Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penjelasan undang-undang tersebut berlaku diseluruh dalam jenjang pendidikan secara formal dan non formal (Abimatik, dkk., 2022). Berkaitan dengan pelatihan untuk mendesain poster merupakan bagian dari pendidikan secara non formal, yang bertujuan untuk meningkatkan soft skill maupun hard skill dan bagian dari usaha yang dilaksanakan dalam menunjang kualitas sumber daya manusia yang semakin pesat pada diri peserta didik (Revola, 2023).

Literasi digital adalah sebuah konsep yang sangat relevan dalam era modern kita sekarang. Dalam konteks ini, literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis lagi, namun juga melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dengan bijak. Ini tidak hanya tentang mengoperasikan smartphone atau laptop saja, tetapi lebih dari itu yaitu tentang cara mengakses, mengelola, mengevaluasi, serta menciptakan informasi secara efektif di dunia digital.

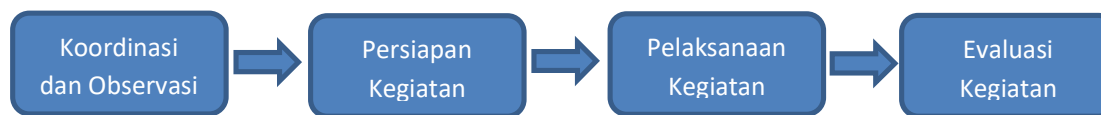
Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengenalan Canva dalam meningkatkan keterampilan teknologi, kreativitas, dan pemahaman visual siswa (Purba and Harahap, 2022). Selain itu, artikel ini juga akan membahas manfaat dan tantangan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar. Diharapkan melalui artikel ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam upaya meningkatkan pembelajaran dan adaptasi teknologi siswa di sekolah dasar, serta memberikan panduan bagi pendidik dan pengambil keputusan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Warmansyah et al., 2023). Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi fondasi yang kuat untuk meningkatkan adaptasi teknologi siswa di era digital yang terus berkembang (Novitasari, 2023). Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga dapat membuka peluang baru untuk eksplorasi kreativitas siswa dalam menyajikan informasi secara visual, yang akan membawa manfaat jangka panjang dalam perkembangan akademis dan kemampuan berkomunikasi siswa di masa depan (Friska, Pramuanati and Mahiyuni, 2023).

METODE

Kegiatan Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu program yang terencana pada saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Cibuntu, Kecamatan Cigandamekar pada bulan Agustus 2024. Dengan peserta siswa kelas 4,5,6. Kegiatan ini bertujuan

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

untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan canva serta meningkatkan teknologi untuk peserta didik disekolah. Selain itu, pengenalan ini bertujuan memberi pengalaman dan persepsi siswa terkait penggunaan canva dalam pembelajaran. Metode yang digunakan oleh kelompok kami dalam pengenalan pembuatan stiker melalui aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital ini adalah dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan yaitu dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, terkait deskripsi pelaksanaan sebagai berikut



Gambar 1.
Alur Mode Pelaksanaan

1. Koordinasi dan Observasi

Pada tahapan ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah seperti kepala sekolah dan guru-guru untuk mendapatkan informasi lebih mendalam. Kemudian kami dapat mengamati secara langsung kondisi dan apa yang dibutuhkan sekolah yang disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan. Kegiatan ini dilakukan di sekolah dasar Desa Cibuntu, dimana kami melakukan kegiatan ini yang sudah terencana dalam program pada saat kuliah kerja nyata (KKN).

2. Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini melakukan segala persiapan yang dibutuhkan seperti penentuan peserta yang mengikuti pelatihan. Kami memilih peserta dari kelas 4, 5 dan 6. Jumlah siswa yang terlibat dalam pelatihan ini ditentukan berdasarkan ketersediaan dan kesediaan partisipasi dari sekolah.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan ini kami memberi materi terkait pengenalan aplikasi canva tingkat dasar terhadap peserta didik dan juga memberikan pemahaman cara menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya melakukan demonstrasi praktis tentang cara menggunakan canva. Kami memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba menggunakan aplikasi canva di smartphone para mahasiswa. Setelah melakukan simulasi, kami memberikan tugas sederhana kepada siswa membuat stiker dari template yang sudah ada di canva.

4. Evaluasi Kegiatan

Pada tahapan ini kami menilai hasil dari tugas yang telah diberikan. Sebagian siswa ada yang sudah paham terkait fitur-fitur yang ada di canva dan sebagiannya lagi ada yang belum dan disitu kami mengulas kembali fitur-fitur yang ada di canva agar setiap siswa tau dan paham cara penerapannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pengenalan aplikasi canva ditujukan untuk siswa kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar. Pada tahap awal mahasiswa KKN mengecek terlebih dahulu koneksi internet ditakutkan ada kendala ketika kegiatan berlangsung. Selain itu, sebelum pelaksanaan dimulai kami absen terlebih dahulu dari tiap kelas. Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi dengan menampilkan tampilan awal website Canva untuk pembuatan stiker.



Gambar 2.

Penyampaian materi umum Canva

Pada gambar 2 di awal materi mahasiswa KKN menampilkan tampilan awal website sekaligus memberikan pengantar tentang gambaran umum Canva sebagai media digital diantaranya fitur-fitur apa saja yang ada di Canva. Selanjutnya melakukan praktik tentang cara menggunakan canva. Kami memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba menggunakan aplikasi canva di smartphone para mahasiswa. Setelah melakukan simulasi, kami memberikan tugas sederhana kepada siswa membuat stiker dari template yang sudah ada di canva.



(a)

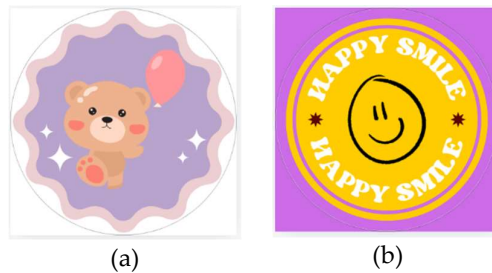


(b)

Gambar 3.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan stiker melalui aplikasi Canva

Pada gambar 3 pembuatan stiker dengan menggunakan aplikasi canva dibimbing langsung oleh mahasiswa KKN. Siswa mencoba membuat stiker dengan tujuan mengajarkan siswa tentang desain menggunakan software sederhana.



Gambar 4.

Hasil stiker yang telah dibuat oleh peserta didik

Pada gambar 4 merupakan hasil kinerja peserta didik yang dimana mereka sudah bisa mengaplikasikan terkait fitur-fitur atau elemen yang ada di canva dan mereka mengkreasiannya sendiri ke dalam hasil kerja mereka.

Hasil Pengabdian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran ketika menggunakan Canva sebagai alat bantu. Pengenalan Canva juga berkontribusi pada penguasaan teknologi di kalangan siswa. Dengan menggunakan aplikasi ini, mereka belajar untuk mengoperasikan alat teknologi dan mengembangkan keterampilan yang relevan dalam era digital. Ini sangat penting mengingat kebutuhan akan keterampilan teknologi terus meningkat dalam dunia pendidikan saat ini. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan teknologi yang sangat diperlukan di era digital saat ini. Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi semakin penting; oleh karena itu, pengenalan alat-alat seperti Canva dapat membantu membangun fondasi yang kuat bagi siswa untuk bersaing di masa depan.

Selain manfaat bagi siswa, penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran memberikan manfaat bagi pendidik atau guru. Guru merasa aplikasi canva merupakan alat yang efisien untuk mengenalkan teknologi kepada siswa. Desain yang sederhana dan user friendly guru dapat mengarahkan siswa dalam menggunakan canva untuk membuat desain. Selain itu, canva menyediakan banyak template yang digunakan oleh pendidik untuk membuat materi yang beragam dan menarik.

Meskipun canva memiliki banyak manfaat sebagai media pembelajaran, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan teknologi ini. Tantangan pertama adalah terbatasnya akses dan fasilitas teknologi di sekolah. Ada sebagian sekolah yang tidak mempunyai akses internet yang stabil ataupun perangkat yang cukup untuk semua siswa. Tantangan selanjutnya adalah menyesuaikan kurikulum dan metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

Secara keseluruhan, hasil Pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan budaya literasi digital di kalangan siswa. Namun, masih terdapat beberapa kendala terkait akses perangkat dan koneksi internet.

KESIMPULAN

Mahasiswa KKN telah melaksanakan program kerja tersebut di SD Negeri 2 Cibuntu yang berada di Kecamatan Cigandamekar dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik melalui pelatihan pembuatan stiker menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya bagi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan stiker melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi digital, harapan kami semoga dapat meningkatkan kemampuan mendesain tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi digital tetapi juga kemampuan literasi finansial.

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

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada pihak sekolah Bapak dan Ibu yang telah memberikan izin kepada kami untuk melaksanakan kegiatan dan telah mendukung terlaksananya kegiatan ini. Selain itu, kami haturkan juga kepada para peserta didik yang telah berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). Pelatihan Media Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Anak Di Desa Sumberjaya. *An-Nizam*, 1(1), 81–86. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i1.3726>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Dirawan, G. D., Dyah Darma Andayani, & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 366–371. <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.129>
- Friska, J., Pramuanati, I., & Mahriyuni. (2023). Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421–427. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>
- Novitasari, A. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3437–3455. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2301>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100–114. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>
- Warmansyah, J., Nurlaila, N., Mudinillah, A., & Fitri, A. D. (2023). the Utilization of Canva Application in Supporting Early Childhood Arabic Language Learning: Teachers' Perceptions / Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Medukung Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini: Persepsi Guru. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v5i2.10781>