

Pelatihan Media Digital Berbasis Canva Sebagai Sarana Literasi Digital untuk Kelas 4 dan 5 di UPT SP SD Negeri 123 Tarengge

Rifal¹, Deastuti², Murniati^{3*}, Elce Riana⁴, Delvi⁵, Tuti Elsa⁶,
Meli Anggraini⁷, Taufiq⁸, Hardiana Besse⁹

¹⁻⁹ Universitas Cokroaminoto Palopo

* murniaty621@gmail.com

Abstrak

Pengenalan media digital dalam dunia pendidikan menjadi hal yang penting dalam meningkatkan literasi digital siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan Canva sebagai sarana literasi digital bagi siswa kelas 4 dan 5 di UPT SP SD Negeri 123 Tarengge. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, serta evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam belajar dengan menggunakan media digital ini, serta mampu menciptakan desain sederhana secara mandiri. Selain itu, guru juga merasakan manfaat dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, keterbatasan fasilitas dan akses internet menjadi tantangan dalam penerapan teknologi ini. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan digital siswa dan dapat menjadi dasar bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

Kata Kunci: Literasi digital, Canva, pembelajaran digital, desain grafis, pendidikan dasar.

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern (Tamimi & Munawaroh, 2024). 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. 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).

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 (Pristiwanti dkk., 2022). Penjelasan undang-undang tersebut berlaku diseluruh dalam jenjang pendidikan secara formal dan non formal (Abimanik 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). Pemanfaatan media digital sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa Indonesia, yang merupakan komponen mendasar dari kurikulum sekolah (Umayah & Riwanto, 2020).

Pengintegrasian teknologi kemudian menghasilkan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan guna membantu baik itu pendidik maupun siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu, hadirnya teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah proses mentransfer ilmu tanpa terbatas adanya ruang dan waktu. Pembelajaran yang semula hanya melalui konvensional, dapat lebih bervariasi dengan adanya media berbasis teknologi (Nurhosen dkk., 2024).

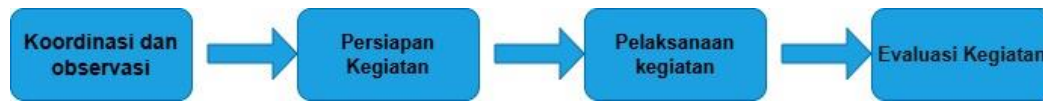
Literasi digital adalah sebuah konsep yang sangat relevan dalam era modern kita sekarang. Dalam konteks ini, literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis lagi, namun juga melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dengan bijak (Judijanto dkk., 2024). Tidak hanya tentang mengoperasikan smartphone atau laptop saja, tetapi lebih dari itu yaitu tentang cara mengakses, mengelola, mengevaluasi, serta menciptakan informasi secara efektif di dunia digital (Rukmana dkk., 2024).

Pelatihan media digital menggunakan Canva untuk kelas 4 dan 5 di UPT SP SD Negeri 123 Tarengge menghadapi beberapa kendala. Salah satu masalah utama adalah siswa belum memahami cara menggunakan media digital dengan baik, sehingga mereka kesulitan dalam memanfaatkan Canva sebagai alat belajar. Masalah lainnya adalah keterbatasan fasilitas seperti laptop, tablet, dan akses internet yang belum merata, sehingga tidak semua siswa bisa menggunakan Canva secara bersamaan. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengadakan pelatihan sederhana agar siswa memahami cara menggunakan Canva untuk membuat materi belajar yang menarik.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu program yang terencana pada saat kuliah kerja nyata(KKN) yang di laksanakan di UPT SP SD Negeri 123 Tarengge, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur pada bulan Februari 2025. Dengan peserta siswa kelas 4 dan 5. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran atau pengenalan dengan menggunakan Canva serta meningkatkan teknologi untuk peserta didik di sekolah. Selain itu, pengenalan ini bertujuan memberikan pengalaman dan pandangan siswa terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran. Metode yang kami gunakan dalam pengenalan pembuatan poster atau stiker melalui

aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi digital ini adalah dengan menggunakan sosialisasi dan pelatihan menggunakan metode deskriptif kualitatif, terkait deskripsi pelaksanaannya sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan kegiatan

1. Koordinasi dan Observasi

Pada tahapan ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah seperti kepala sekolah dan guru untuk mendapatkan informasi lebih mendalam. Kemudian kami dapat mengamati secara langsung kondisi dan apa yang dibutuhkan di sekolah dasar desa Tarengge, kami melakukan kegiatan ini yang sudah terencana dalam program 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 dan 5. Jumlah siswa yang terlibat dalam pelatihan ini ditentukan berdasarkan ketersediaan dan kesediaan partisipasi dari sekolah.

3. Pelaksanaan kegiatan

Pada tahapan ini kami memberikan materi terkait pengenalan aplikasi canva tingkat dasar terhadap peserta didik dan juga memberikan pemahaman cara menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya melakukan pengenalan tentang cara menggunakan canva. Kami memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba menggunakan aplikasi canva di smartphone masing-masing. 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 ada di canva dan sebagiannya lagi ada yang belum dan disitu kami mengulas kembali fitur-fitur yang ada di canva agar setiap siswa tahu dan paham penerapannya.

Hasil dan Pembahasan

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



Gambar 2. *Penyampaian Materi*

Pada gambar 2, diawal materi KKN menampilkan tampilan materi sekaligus memberikan pengantar tentang gambaran umum canva sebagai media digital diantaranya fitur- fitur apa saja yang ada di canva. Kami memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba menggunakan aplikasi canva di smartphone masing-masing. Setelah melakukan simulasi, kami memberikan tugas sederhana kepada siswa membuat stiker dari tamplate yang sudah ada di canva.



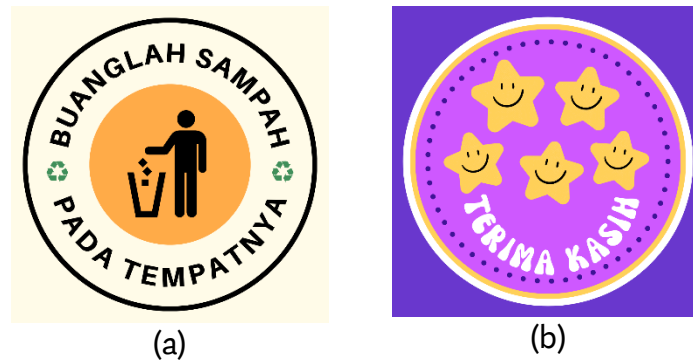
(a)



(b)

Gambar 3. *Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan stiker menggunakan 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 dari para siswa

Pada Gambar 4 merupakan hasil kinerja peserta didik yang dimana mereka sudah bisa mengaplikasikan terkait fitur-fitur atau elemen yang di canva dan mereka mengkreasikannya sendiri kedalam 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 dan 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 UPT SP SD Negeri 123 Tarengge yang berada di Kecamatan Wotu 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.

Ucapan Terimakasih

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.

Referensi

- 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), Article 1. <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), Article 2. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Dirawan, G. D., Andayani, D. D., & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.129>
- Judijanto, L., Setiawan, Z., Wiliyanti, V., Gunawan, P. W., Suryawan, I. G. T., Mardiana, S., Ridwan, A., Kusumastuti, S. Y., Putra, B. P. P., & Joni, I. D. M. A. B. (2024). *Literasi Digital di Era Society 5.0: Panduan Cerdas Menghadapi Transformasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- 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), Article 2. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>

- 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), Article 3. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>
- Rukmana, A. Y., Judijanto, L., Pipin, S. J., Ginting, J. N., Amalia, E., Herlinah, H., Gunawan, P. W., Pakpahan, A. V., Hamdani, D., Ali, A., Pracasitaram, I. G. M. S. B., Gaspersz, V., & Nugraha, U. (2024). *Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Wawasan Komprehensif tentang Literasi TIK Terkini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- Umayah, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa di Era Global. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 4(1), Article 1. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/308>