

PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH

*Canva Training to Improve Digital Literacy Students of SDIT Nurul Ishlah
Banda Aceh*

**Rafni Fajriati¹, Said Ashlan², Murnia Suri³, Annisa Qadrunnada⁴, Kurnia Rahmayanti⁵,
Rafika Hanum⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Ubudiyah Indonesia, Jalan Alue Naga Tibang Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh
Korespondensi Penulis: rafni@uui.ac.id,

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya untuk memperkuat literasi digital di Sekolah Dasar guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Pelatihannya ini dapat menstimulasi siswa untuk menggunakan aplikasi untuk menarik perhatian agar membaca tulisan yang ia tulis dengan desain sesuai dengan apa yang siswa sukai. Siswa dapat bereksperimen dan selama pelatihan siswa juga akan mendapat bimbingan dan umpan balik dari guru dan temannya agar dapat memperbaiki desainnya. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk memberikan pelatihan aplikasi Canva bagi siswa SD di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh untuk meningkatkan literasi digital siswa. Metode pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini mengikuti teknis pelaksanaan tindakan yang terdiri dari 4 tahapan, yang terdiri dari tahap: persiapan atau perencanaan, pelaksanaan sosialisasi, evaluasi dan refleksi. hasil pelaksanaan dan evaluasi serta berbagai upaya refleksi yang telah dilakukan dapat disimpulkan (1) Adanya sikap atau keinginan untuk menghasilkan karya tulis yang dilakukan di lingkup sekolah. (2) Para siswa antusias mengikuti Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh (3) Peningkatan wawasan dan pola pikir siswa dalam mengembangkan keterampilan akan ditindak lanjuti dengan menghasilkan karya tulis.

Kata kunci: canva, literasi digital

Abstrak

Training on the use of the Canva application as an effort to strengthen students' reading and writing literacy in elementary schools in order to improve students' reading and writing abilities. This training can stimulate students to use applications to attract attention to read the writing they write with designs according to what the students like. Students can experiment and during training students will also receive guidance and feedback from teachers and friends so they can improve their designs. Therefore, the author decided to provide Canva application training for elementary school students at SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh to increase students' digital literacy. The method for implementing this socialization activity follows the technical implementation of the action which consists of 4 stages, consisting of: preparation or planning, implementation of socialization, evaluation and reflection. The results of implementation and evaluation as well as various reflection efforts that have been carried out can be concluded (1) The existence of an attitude or desire to produce written work carried out within the school environment. (2) Students are enthusiastic about taking part in Canva Training to Improve the Digital Literacy Skills of SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh Students (3) Increasing students' insight and mindset in developing skills will be followed up by producing written work.

Keywords: canva, digital literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan 5.0 merupakan terobosan baru dari society 5.0 yaitu dengan cara mengintegrasikan antara manusia dan teknologi untuk dapat memanfaatkan peluang melalui cara-cara yang kreatif dan inovatif (Arjunaita, 2020). Pengetahuan seseorang dapat dinilai dengan mudah melalui teknologi, namun soft skill dan hard skill tidak dapat digantikan dengan teknologi. Society 5.0 menuntut siswa untuk memiliki pemikiran yang kompleks, berpikir kritis, dan kreatifitas dalam memecahkan masalah. Namun, pandemi covid yang membatasi pembelajaran secara tatap muka dan permasalahan lainnya membuat Indonesia belum siap menghadapi society 5.0.

Hal ini disebabkan oleh sulitnya penyerapan pembelajaran di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Menurut Program for International Student Assessment (PISA) yang diselenggarakan oleh OECD, Indonesia menjadi bagian dari 10 negara yang memiliki tingkat literasi rendah di tahun 2019, di peringkat 62 dari 70 negara. Literasi merupakan proses yang kompleks dengan melibatkan pengetahuan sebelumnya, budaya, dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru. Kegiatan membaca dan menulis dibutuhkan untuk menunjang literasi. Siswa dapat membaca dan memahami bacaan dengan baik dan menciptakan informasi baru dengan mengembangkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya melalui kegiatan membaca. Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan, memahami, dan berinteraksi dengan teknologi digital dengan efektif. Ini mencakup sejumlah keterampilan dan pengetahuan.

Kegiatan membaca melibatkan faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa intelegsi, minat, sikap, bakat, motivasi, dan tujuan membaca. Sedangkan faktor eksternal berupa sarana membaca, latar belakang sosial ekonomi dan tradisi membaca. Membaca merupakan kegiatan menganalisis kalimat untuk menginterpretasi pembaca agar memahami pesan atau informasi yang telah disampaikan oleh penulis. Membaca merupakan kegiatan meresepsi, menganalisis, dan menginterpretasi pembaca agar memperoleh pesan yang telah

disampaikan oleh penulis dalam media tulis. Menulis merupakan kegiatan menuangkan ide, gagasan, dan pendapat dalam sebuah tulisan. Kegiatan membaca dan menulis mampu mempengaruhi perkembangan literasi siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi Informasi, pembelajaran di sekolah harus melibatkan media pembelajaran.

Penggunaan teknologi ataupun aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran sangat dibutuhkan pada masa kini. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca dan menulis adalah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan. (Pelangi, 2020; Canva, 2022). Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media membaca dan menulis dengan tools yang banyak dalam mendesign sehingga hasil tulisan akan menarik pembaca. Siswa juga mampu menulis secara bebas dan membaca tulisan dengan bahan tulis yang menarik terutama bagi siswa sekolah dasar.

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya untuk memperkuat literasi digital di Sekolah Dasar guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Pelatihannya ini dapat menstimulasi siswa untuk menggunakan aplikasi untuk menarik perhatian agar membaca tulisan yang ia tulis dengan desain sesuai dengan apa yang siswa sukai. Siswa dapat bereksperimen dan selama pelatihan siswa juga akan mendapat bimbingan dan umpan balik dari guru dan temannya agar dapat memperbaiki desainnya. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk memberikan pelatihan aplikasi Canva bagi siswa SD di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh untuk meningkatkan literasi digital siswa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh terdiri dari 4 tahapan yaitu persiapan atau perencanaan, pelaksanaan sosialisasi, evaluasi dan refleksi.

HASIL PELAKSANAAN SEMINAR DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Seminar

1. Perencanaan

Kegiatan persiapan pertama yang dilakukan adalah menentukan lokasi kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Setelah penentuan lokasi kegiatan, penulis melakukan pengiriman surat permohonan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang ditunjukkan kepada kepala sekolah SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Berdasarkan hasil dari pengiriman surat tersebut, kepala sekolah memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut pada tanggal 10 Juli 2023 pada hari senin.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Ubudiyah Community Service (UcoSI) in Collaboration with the 3rd Edition of UniMAP Global Outreach Programme (Unigo 4.0)” telah dilaksanakan pada hari Senin, 10 Juli 2023 dari pukul 09.00-12.00 WIB. Kegiatan diikuti oleh 25 siswa kelas tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6 dilaksanakan menggunakan power point dan dipresentasikan untuk mengembangkan keterampilan literasi digital menggunakan aplikasi canva.

3. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu: respon siswa untuk menerapkan literasi digital menggunakan aplikasi canva dengan mengembangkan karya tulis dan menghasilkan karya yang dapat dibaca oleh teman kelas lainnya. Evaluasi dilakukan untuk melihat dampak dari seminar yang telah dilakukan pada siswa kelas tinggi SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Hasil utama yang diharapkan dari pelaksanaan seminar ini adalah seluruh siswa kelas 4, 5, SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh dapat mengembangkan kemampuan dalam berliterasi dan menghasilkan karya yang dapat diatur dengan kemauan siswa.

Pelaksana evaluasi dilakukan terhadap kedua aspek yang diobservasi setelah pelaksanaan kegiatan PKM.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan pelatihan canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital telah dilakukan untuk melihat kekurangan dan kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat “Ubudiyah Community Service (UcoSI) in Collaboration with the 3rd Edition of UniMAP Global Outreach Programme (Unigo 4.0)”. Hasil refleksi diperlukan sebagai bentuk upaya untuk membantu mewujudkan Revolusi Industri 4.0 yang mencakup transformasi digital dalam proses industri dengan memanfaatkan teknologi seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan, big data, dan otomatisasi. Ini adalah langkah evolusi dalam sejarah industri, dengan fokus pada konektivitas dan otomatisasi yang lebih besar.

B. Pembahasan

Pemilihan judul “Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh” guna memberikan cara menghasilkan karya dan meningkatkan kemampuan literasi digital dengan aplikasi canva yang mana dalam aplikasi ini terdapat banyak pilihan yang dapat ditentukan oleh penulis sehingga, ini akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan tema “Ubudiyah Community Service (UcoSI) in Collaboration with the 3rd Edition of UniMAP Global Outreach Programme (Unigo 4.0)” dilaksanakan di SMKN 3 Banda Aceh oleh Rafni Fajriati, S.Pd., M.Pd, Finaul Asyura M.K.M, dan Murnia Suri, S.Pd.I., M.Pd. Pelaksanaan pelatihan ini juga melibatkan 2 orang mahasiswa dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan Universitas Ubudiyah Indonesia yang bertugas untuk membantu pemateri dan dokumentasi lapangan.

Penyajian materi seminar menggunakan media power point lalu dipresentasikan menggunakan laptop dan proyektor serta speaker untuk memberikan pemahaman yang baik untuk siswa terkait dengan materi yang dipaparkan oleh pemateri. Pelaksanaan sosialisasi ini dibagi ke dalam 3 sesi, yaitu: sesi pemberian materi, tanya jawab, dan evaluasi.

Ringkasan Kegiatan

Pembukaan seminar dilaksanakan dari pukul 09.00-11.30 WIB yang diawali dengan *ice breaker* dan yel-yel guna memfokuskan siswa dalam penyajian materi. Kegiatan seminar berlangsung selama 150 menit yang diawali dengan pembukaan dan mengarahkan mahasiswa untuk mendokumentasikan kegiatan. Penyajian materi dibagi menjadi 3 bagian, salah satunya adalah

- ✚ Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh, oleh: Rafni Fajriati, S.Pd., M.Pd.

Para siswa menunjukkan antusias dan semangat pada setiap materi yang disajikan. Terlihat animo siswa yang memberikan tanggapan luar biasa terhadap KPM (Kegiatan Pengabdian Masyarakat). Hal itu dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan dari siswa dan tidak cukupnya waktu atas pertanyaan-pertanyaan siswa yang ingin diajukan. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan mengenai aplikasi canva, cara untuk menulis cerita pendek, cara untuk share karya tulis sehingga, pertanyaan-pertanyaan ini menumbuhkan niat untuk mengasah kemampuan literasi digital siswa terutama di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh.

Selain para siswa, guru dan kepala sekolah sangat berharap dengan adanya kegiatan KPM ini akan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam meningkatkan literasi digital dan terus mengembangkan diri sehingga kemampuan literasi siswa dapat meningkat seiring berjalannya waktu.

Setelah dilaksanakan kegiatan seminar ini tampak Sebagian besar siswa menunjukkan keinginan untuk mempraktikkan kembali di rumah. Dimana sebelumnya hampir 80% siswa belum memiliki keinginan untuk menghasilkan karya tulis dan tidak mengetahui adanya aplikasi canva. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kegiatan seminar ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan

pengabdian kepada Masyarakat di SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh:



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi serta berbagai upaya refleksi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya sikap atau keinginan untuk menghasilkan karya tulis yang dilakukan di lingkup sekolah
2. Para siswa antusias mengikuti Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh
3. Peningkatan wawasan dan pola pikir siswa dalam mengembangkan keterampilan akan ditindak lanjuti dengan menghasilkan karya tulis.

DAFTAR PUSTAKA

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Sinaga, S. J., Sirait, M. L., Hutabarat, M. R., Jaya, H., Harefa, Purba, H., Simorangkir, Y. E., & Matondang, S. B. M. (2023). Sosialisasi Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 1 Pantai Labu. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 2962–4436.

Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. 10(2), 103–107

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khosrow-Pour, M. (2018). *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Fourth Edition. United States of America: IGI Global.

Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98–104.

Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian. In *Seminar Nasional SAGA 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 1, pp. 242–246). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan

Belshaw, D. A. J. (2012). What is 'digital literacy'? a pragmatic investigation. Department of Education, Durham University. Calvani, A., Cartelli, A., Fini, A., & Ranieri, M. (2008). Models and instruments for assessing digital competence at school. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 4(3), 183–193.

Casey, L., & Bruce, B. C. (2011). The Practice Profile of Inquiry: Connecting Digital Literacy and Pedagogy. *E-Learning and Digital Media*, 8(1), 76–85.