

Pelatihan Literasi Digital dan Aplikasi Canva bagi Siswa-Siswi SMA BIMA Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember

Vega Kartika Sari^{(1)*}, Riza Yuli Rusdiana⁽¹⁾, Halimatus Sa'diyah⁽¹⁾, Kacung Hariyono⁽¹⁾, Sri Hartatik⁽¹⁾, Rio Tito Andreano⁽²⁾, Muhammad Irfan Maulana⁽²⁾, dan Hasan Fikri⁽²⁾

⁽¹⁾Program Studi Agronomi, Universitas Jember, Indonesia

⁽²⁾Program Studi Ilmu Tanah, Universitas Jember, Indonesia

Jl.Kalimantan No 37, Jember, 68121,Indonesia

Email : (*) vegakartikas@unej.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan kompetensi digital menjadi hal yang penting bagi peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan pentingnya literasi digital dan pengenalan serta praktek penggunaan aplikasi Canva. Peserta kegiatan ini adalah siswa-siswi SMA Bima Ambulu. Metode pelaksanaan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sosialisasi yang disampaikan tentang pentingnya literasi digital dan manfaat penggunaan Canva. Kegiatan dilanjutkan dengan praktek menggunakan Canva untuk membuat powerpoint dan poster. Evaluasi dilakukan melalui pre dan posttest, serta tugas individu. Kegiatan ini dikatakan berhasil karena terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Keberhasilan kegiatan karena antusias peserta, serta dukungan dari pihak sekolah.

Kata kunci: Canva, Literasi Digital, Pelatihan, Siswa SMA

ABSTRACT

Current technological developments are very rapid and digital competence is important for students. This activity aims to socialize the importance of digital literacy and the introduction and practice of using the Canva application. The participants in this activity were Bima Ambulu High School students. Implementation methods include preparation, implementation and evaluation. Socialization delivered about the importance of digital literacy and the benefits of using Canva. The activity continued with practice using Canva to create powerpoints and posters. Evaluation is carried out through pre and post tests, as well as individual assignments. This activity was said to be successful because there was an increase in participants' knowledge and skills. The success of the activity was due to the enthusiasm of the participants, as well as support from the school.

Keywords: Canva, Digital Literacy, High School Student, Training

Submit: 04.07.2024	Revised: 18.09.2024	Accepted: 31.10.2024	Available online: 11.11.2024
-----------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

PENDAHULUAN

Literasi digital adalah kapasitas untuk menerima, memahami, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari beragam sumber digital. Menurut (Chairuddin, Asra, Rahman, & Wibowo, 2022), literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber yang sangat luas yang tersedia dalam berbagai bentuk dan dapat diakses melalui gadget maupun perangkat komputer. Pada lingkup pendidikan, literasi berperan dalam menumbuhkan pengetahuan seseorang tentang materi pelajaran tertentu, dan mengembangkan kreativitas. Hal ini penting, mengingat di era digital saat ini, jumlah informasi yang tersedia di internet sangat berlimpah dan tidak selalu dapat dipercaya. *Information media and technology skills* menjadi sebuah keharusan bagaimana peserta didik memiliki keterampilan teknologi dan media informasi. Kompetensi digital menjadi penting untuk bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai alat memenuhi kebutuhan akademik (Yahya, 2019). Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi saat ini, selain pembelajaran di kelas, siswa perlu dibekali kemampuan *softskill*, karena siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Nur, Sulfayanti, & Irianti, 2022).

Teknologi juga semakin menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kompetensi digital yang baik memungkinkan siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak, baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Sebagai generasi muda yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi, siswa perlu dibekali kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga pengetahuan kritis tentang cara menilai dan memfilter informasi yang diperoleh dari berbagai media digital.

Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Munsir, & Hasanah, 2019). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu pengguna untuk membuat berbagai karya yang kreatif secara online. Menu yang ada pada aplikasi Canva meliputi e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Laptop dan handphone (Android dan iOS) yang telah umum dimiliki dapat digunakan untuk mengakses Canva dengan mudah. Canva menyediakan template dengan tema variatif yang sangat menarik bagi pengguna pemula (Rusdiana, Putri, & Sari, 2021).

Siswa sebagai generasi muda yang terdidik diharapkan memiliki kompetensi yang lebih unggul dibanding masyarakat yang tidak memiliki kesempatan mengenyam pendidikan formal. Di era digital, tidak dipungkiri kedekatan siswa dengan media digital selain membawa dampak positif juga berpotensi membawa dampak buruk karena informasi yang disajikan media digital tidak terbatas dapat menyajikan konten negatif dan informasi yang tidak benar/hoax. Ketergantungan siswa dengan media digital perlu dikendalikan melalui pengenalan literasi digital. Selain itu, peningkatan kreativitas siswa dalam desain grafis juga perlu dilakukan, untuk memudahkan dalam pengerjaan tugas sekolah maupun keperluan lainnya.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan bertujuan untuk mengenalkan pentingnya literasi digital dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi Siswa-Siswi SMA Bima Ambulu di Kabupaten Jember. SMA Bima Ambulu memiliki reputasi yang baik di Kabupaten Jember dalam menyiapkan siswa-siswi untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Banyak siswa-siswi SMA Bima yang berhasil masuk ke perguruan tinggi ternama di Indonesia. Sekolah ini telah mengenalkan digitalisasi dalam pembelajaran melalui mata pelajaran TI dari kelas X hingga kelas XII dengan fasilitas sarana prasarana laboratorium komputer.

IDENTIFIKASI MASALAH

SMA Bima Ambulu memiliki fasilitas laboratorium komputer dan Wifi yang sangat memadai, dan TIK menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah. Namun, kompetensi literasi digital khususnya desain grafis masih sangat kurang. Pada mata pelajaran TIK, siswa-siswi sebatas belajar terkait fitur-fitur standar pada windows serta cara penggunaannya. Pesatnya kemajuan teknologi dan eratnya siswa-siswi dengan media sosial, menjadikan edukasi literasi digital perlu diberikan. Selain itu, terkait aplikasi Canva belum diberikan pada mata pelajaran TIK. Pada kegiatan pengabdian ini, diberikan sosialisasi terkait pentingnya literasi digital dan praktek menggunakan aplikasi Canva.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dari bulan April-Juni 2024. Kegiatan bertempat di Laboratorium Komputer SMA Bima Ambulu Jember oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Fakultas Pertanian Universitas Jember. Peserta yang mengikuti pelatihan yaitu siswa-siswi SMA Bima Ambulu dari kelas X MIPA 3 dan X IPS 1. Keterlibatan mitra pada pengabdian yaitu menyediakan sarana dan prasarana berupa wifi dan laboratorium komputer untuk digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, pihak kepala sekolah juga menugaskan guru TI untuk turut mendampingi selama kegiatan. Pengabdian dilaksanakan secara bertahap yang terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut diurai sebagai berikut:

1. Persiapan

Persiapan dilaksanakan dengan menghubungi kepala sekolah SMA Bima Ambulu Jember selaku mitra pengabdian untuk meminta izin kegiatan pengabdian dan sarana prasarana. Setelah mendapat izin dari kepala sekolah, tim pengabdian mendapat informasi untuk bekerja sama dengan guru TIK SMA Bima Ambulu Jember. Hasil diskusi dengan guru dan kepala sekolah menjadi informasi penting untuk pelaksanaan pelatihan tugas pengabdian sehingga tim pengabdian dapat membagi tugas. Tim pengabdian melakukan pembagian tugas yaitu penyusunan jadwal, penyusunan materi, pembuatan buku saku, dan pembuatan instrumen penilaian untuk mengukur keberhasilan pelatihan.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan komputer di laboratorium komputer. Metode ceramah dan praktek merupakan metode yang efektif dan umum dilakukan seperti pada pengabdian (Dirgantara, et al., 2024; Budha, et al., 2023). Sebelum materi disampaikan, siswa-siswi akan diberikan *pre test* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa-siswi terkait literasi digital dan canva. Selanjutnya, materi disampaikan ke siswa-siswi dengan isi materi yaitu pentingnya literasi digital, hal-hal yang perlu dilakukan dalam menggunakan media online, pengaruh positif dan negatif penggunaan media online, penggunaan aplikasi Canva mulai dari cara mendaftar akun hingga pengenalan fitur-fitur Canva. Setelah pelatihan, siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi, sehingga diharapkan pemahaman mereka semakin mendalam.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan tim pengabdian dengan menggunakan instrumentasi penilaian yang berupa kuesioner *pre test* dan *post test*. *Pre test* dan *post test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta (Sari, Mandala, Basuki, & Utami, 2023), Penugasan individu dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan. Penugasan dikirimkan ke tim pengabdian melalui *google form*. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan wawancara singkat dengan beberapa peserta untuk

mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama pelatihan, sehingga hasil evaluasi dapat digunakan untuk perbaikan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan diskusi tim pengabdian bersama mitra, diperoleh kesepakatan untuk menyelesaikan permasalahan dengan solusi permasalahan sebagai berikut: 1) siswa-siswi kelas X yang sebelumnya sebatas diajarkan tentang Microsoft Office, akan memperoleh pengetahuan terkait macam aplikasi media online yang dapat membantu dalam kebutuhan belajar siswa, dan 2) siswa-siswi kelas X belum pernah menggunakan canva, selanjutnya akan dilatih menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat ppt, poster dan video. Kegiatan pengabdian yaitu pelatihan literasi digital dan aplikasi Canva menjadi solusi dari permasalahan tersebut dilaksanakan selama 3 bulan di Laboratorium Komputer SMA Bima Ambulu. Kegiatan di bulan April- Juni 2024 tersebut dihadiri oleh siswa-siswi kelas X MIPA 1 dan kelas X IPS 1. Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan tim pengabdian didampingi oleh Pak Ahmad Aris Royyan Riyadhi selaku guru TIK SMA Bima Ambulu.

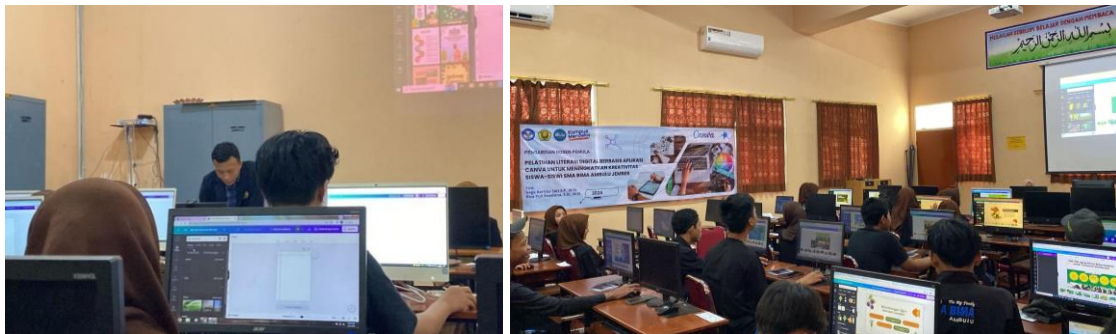
Kegiatan pelatihan diawali dengan pengisian *pre test* oleh peserta sebelum pemaparan dari narasumber pelatihan, sedangkan pengisian *post test* dilaksanakan setelah pelatihan berakhir. *Pre test* dan *post test* diberikan melalui *google form* berisi pertanyaan-pertanyaan yang tidak berbeda. Pertanyaan-pertanyaan pada *pre test* dan *post test* berisi materi pengetahuan dan keterampilan pelatihan dari narasumber. Pemaparan materi pertama terkait literasi digital dan materi kedua terkait aplikasi Canva. Dokumentasi foto kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1. Materi sosialisasi literasi digital berisi tentang pentingnya literasi digital, hal-hal yang perlu diperhatikan saat menggunakan media online (*hoax* dan *cyberbullying*), dan pengaruh positif dan negatif terkait penggunaan media online. Selanjutnya, materi kedua berisi cara membuat akun atau register pada Canva, kelebihan dan kelemahan Canva, serta fitur-fitur Canva. Siswa-siswi X MIPA 3 mengikuti pelatihan sebanyak 30 siswa, sedangkan siswa-siswi X IPS 1 yang mengikuti pelatihan sebanyak 32 siswa.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Literasi Digital dan Canva

Setelah kegiatan sosialisasi, kegiatan selanjutnya adalah praktek bersama menggunakan aplikasi Canva. Peserta diperkenalkan cara menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi untuk membuat powerpoint dan poster yang menarik. Dokumentasi kegiatan praktek ini dapat dilihat pada Gambar 2. Selama kegiatan praktek, peserta dibekali buku saku yang telah dibuat oleh panitia. Setelah kegiatan praktek, peserta mendapatkan penugasan individu untuk membuat poster. Penugasan individu bertujuan agar peserta dapat berlatih mandiri dan membuat karya poster sesuai keinginan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktis yang berharga bagi siswa dalam menggunakan teknologi untuk tujuan belajar. Menurut (Asih, N. K. N., 2019), penggunaan metode tugas individu mempunyai tujuan agar siswa mampu mengejar

keteringgalan dalam penguasaan materi pelajaran (Gusti & Kurniawati, 2022) menambahkan, lebih dari tugas individu diantaranya dapat merangsang kreativitas yang tinggi.



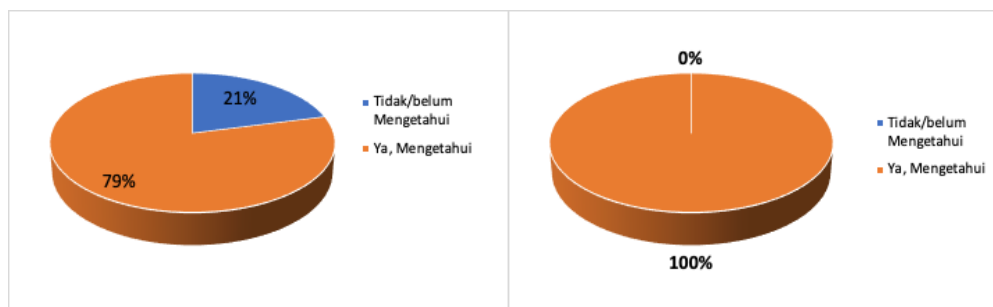
Gambar 2. Kegiatan Praktek Pembuatan Poster Menggunakan Aplikasi Canva

Siswa-siswi yang menjadi peserta kegiatan ini telah mendapatkan pengetahuan tentang fitur-fitur dasar pada aplikasi Canva. Selanjutnya mereka mempraktekkan keterampilannya dalam membuat karya. Hasil evaluasi karya yang telah dibuat, mereka kaya akan kreativitas dan mampu mewujudkan ide-ide ke dalam poster infografik. Sampel hasil poster buatan para peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



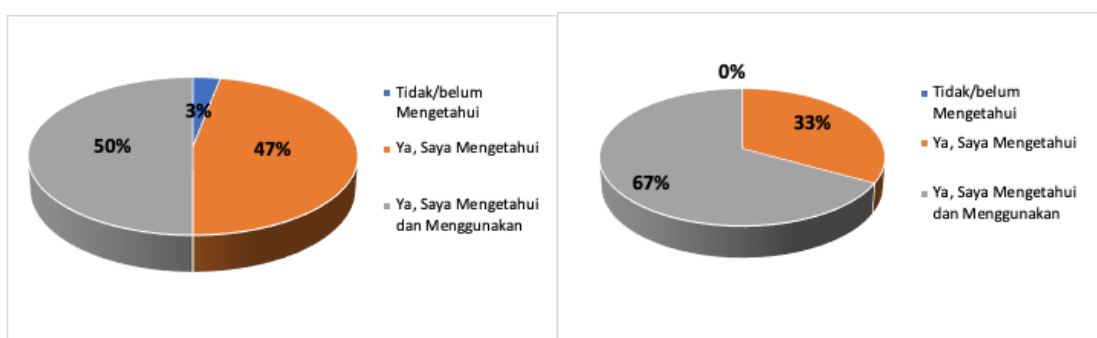
Gambar 3. Hasil Karya Poster Menggunakan Aplikasi Canva

Evaluasi pertama dampak kegiatan pada peserta adalah evaluasi literasi digital. Gambar 4 sebelah kiri menyatakan bahwa sebanyak 13 peserta (21%) tidak/ belum mengetahui literasi digital sebelum kegiatan pelatihan. Evaluasi setelah kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta sebanyak 62 telah memahami literasi digital.



Gambar 4. Evaluasi Literasi Digital Peserta

Gambar 5 menyajikan hasil *pre test* dan *post test* peserta yang mengikuti pelatihan Canva. Hasil *pre test* dari peserta dalam mengenal Canva diketahui sebanyak 2 peserta (3%) tidak mengetahui, 30 peserta (47%) mengetahui dan 32 peserta (50%) mengetahui dan sering menggunakan. Setelah mengikuti pelatihan, lebih dari 50% peserta telah mengetahui Canva dengan diantaranya sebanyak 42 peserta (67%) mengenal dan menggunakan Canva. Data ini menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi digital yang relevan. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mendorong minat siswa untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang teknologi digital yang dapat mendukung proses belajar mereka.



Gambar 5. Hasil Pre dan Post Test Pengguna Canva

Pertanyaan yang disajikan pada saat *pre* dan *post test* adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda pernah dan sering mencari atau mengakses data, informasi maupun konten di media sosial sesuai kebutuhan?
2. Media digital apakah yang anda gunakan mencari dan mengakses data, informasi dan konten? (Dapat memilih lebih dari satu)
3. Apakah sebelumnya Anda sudah mengetahui atau pernah menggunakan aplikasi Canva?
4. Ketika Anda membuat suatu desain grafis, software apa yang pernah dan sering anda gunakan?
5. Bagaimana Anda menilai kemudahan dalam menggunakan Canva?
6. Fitur apa saja yang sering Anda gunakan dalam Canva? (Dapat memilih lebih dari satu)
7. Apakah Anda sudah memiliki akun Canva?
8. Pada fitur utama Canva, fitur manakah yang digunakan untuk mendapatkan template Desain?
9. Menurut Anda, apakah elemen yang terdapat dalam canva cukup menarik untuk digunakan?
10. Apakah fungsi tools yang ditunjuk anak panah tersebut?

Kegiatan pengabdian masyarakat kepada siswa- siswi SMA Bima Ambulu ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan kegiatan dilihat dari peningkatan persentase pemahaman dan keterampilan peserta. Selain itu, keberhasilan kegiatan ini juga dari dukungan pihak sekolah baik Kepala Sekolah maupun Guru TIK yang telah menyediakan fasilitas yang memadai. Kendala yang dihadapi selama kegiatan yaitu mudah menurunnya perhatian peserta. Solusi yang dilakukan tim panitia ialah memberikan doorprize melalui pertanyaan-pertanyaan seputar materi. Hal tersebut efektif untuk menarik perhatian dan semangat belajar peserta.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pemberdayaan kemitraan masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Siswa-siswi SMA Bima Ambulu mendapatkan wawasan terkait pentingnya literasi digital, serta kelebihan dan resiko dari penggunaan berbagai media digital. Peningkatan pengetahuan peserta terkait literasi digital sebesar 21%.
2. Siswa-siswi SMA Bima Ambulu mengetahui dan mampu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat power point dan poster. Kemampuan siswa menggunakan Canva meningkat sebesar 20% dibanding sebelum pelatihan.
3. Kegiatan pengabdian selanjutnya dapat berupa pelatihan mengolah data sederhana melalui excel.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungannya kepada Kepala Sekolah SMA Bima Ambulu, Guru TIK, dan Teknisi Lab Komputer SMA Bima Ambulu. Terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Jember. Kegiatan ini terlaksana dengan dibiayai oleh DIPA Universitas Jember Tahun 2024 melalui skema Pengabdian Dosen Pemula.

REFERENSI

- Adawiyah, A., Munsir, M. F., & Hasanah, A. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding 3rd National Conference on Education of Suryakanta*, 6(1), 183–187. Retrieved Mei 30, 2024, from <https://www.researchgate.net/publication/331982362>
- Asih, N. K. N. (2019). Penerapan Metode Pemberian Tugas Individu Dalam Kerja Kelompok untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 1 Sudaji Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 93-100.
- Budha, A. T., Sari, V. K., Husnawati, A. M., Oktavia, D. J., Arista, I. D., Siswanti, P. A., . . . Haryanto, W. (2023). Sosialisasi Manfaat Tanaman Toga Dan Pendampingan Praktek Budidaya Bagi Ibu-Ibu PKK Di Desa Pancakarya Kecamatan Ajung, Jember. *PAPUMA: Journal of Community Services*, 1(1), 17-22. doi:<https://doi.org/10.19184/papuma.v1i01.640>
- Chairuddin, Asra, S., Rahman, A., & Wibowo, G. A. (2022). Pelatihan Pengenalan Literasi Digital Bagi Siswa SMP Negeri 7 Langsa. *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 1(2), 197-208. doi:<https://doi.org/10.57248/jilpi.v1i2.46>
- Dirgantara, Y., A'yun, L. Q., Audio, B. I., Sari, B. P., Shidqi, N. F., Hasanah, L., . . . Sari, V. K. (2024). Pengembangan Kelas Edukasi di Gubuk Pustaka Ndalung Desa Ajung Kabupaten Jember. *AKSILAR: Akselerasi Luaran Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 39-45. doi:<https://doi.org/10.19184/aksilar.v1i2.848>
- Gusti, E. S., & Kurniawati, W. (2022). Perbedaan Pemberian Tugas Kelompok dan Pemberian Tugas Individu Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II di SD Negeri Mejing 2 Gamping Sleman. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. Retrieved Juni 6, 2024, from <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/3623>
- Nur, N., Sulfayanti, & Irianti, A. (2022). Pelatihan Microsoft Word dan Microsoft Excel pada Siswa SMK Negeri 1 Tinambung. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 4(2), 81-87. doi:<https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1349>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209-213. doi:<https://doi.org/10.29303/jpmp.v3i2.952>
- Sari, V. K., Mandala, M., Basuki, & Utami, R. A. (2023). Pengembangan Pertanian Terpadu di Desa Slateng Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember melalui Pengkayaan Pupuk Organik

-
- dengan Mikroba Fungsional. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(1), 20-24. doi:10.29303/jpmpi.v6i1.2205
- Yahya, I. M. (2019). *Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Retrieved Juni 18, 2024, from <https://lib.unnes.ac.id/33441/>