

Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari

Siti Umu Hani¹, Aditiya², Sapitri Rahayu³, Wulan Ramadan Yulianti⁴

^{1,2,3,4} STAI Riyadhul Jannah Subang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Siti Umi Hani

E-mail: sitiumuhani@stairiyadhuljannahsubang.ac.id

Abstrak

Literasi digital adalah fondasi penting dalam pemanfaatan teknologi secara efektif, namun kenyataannya, di Desa Sirap tingkat literasi digital masih sangat rendah, terutama di kalangan siswa SDN Sirap dan SDN Sirnasari. Meskipun siswa tidak diizinkan membawa ponsel ke sekolah, hasil observasi kami menunjukkan bahwa mereka cenderung menggunakan ponsel di luar jam sekolah untuk bermain game dan mengakses media sosial, tanpa mengembangkan keterampilan literasi digital yang bermanfaat. Untuk mengatasi tantangan ini, kami menyelenggarakan workshop pelatihan Canva dengan tujuan meningkatkan soft skill dan kemampuan literasi digital siswa. Metode yang kami terapkan meliputi penyuluhan, pendampingan, dan pelatihan, yang memungkinkan kami untuk secara langsung mengamati interaksi peserta dan memberikan dukungan yang efektif. Hasil dari workshop ini sangat memuaskan, karena menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Selain mempelajari teknik desain, siswa juga diajak untuk berpikir kreatif dengan memecahkan masalah, menyusun ide, dan memilih elemen visual yang tepat untuk menyampaikan pesan secara efektif. Pelatihan Canva ini diharapkan menjadi jembatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan di era digital 4.0.

Kata kunci – Canva, Desain Grafis, Literasi Digital

Abstract

Digital literacy is an essential foundation for the effective utilization of technology; however, in reality, the level of digital literacy in Sirap Village remains very low, particularly among students of SDN Sirap and SDN Sirnasari. Although students are not allowed to bring mobile phones to school, our observations indicate that they tend to use their phones outside of school hours for gaming and accessing social media, without developing beneficial digital literacy skills. To address this challenge, we organized a Canva training workshop aimed at enhancing students' soft skills and digital literacy abilities. The methods we employed included outreach, mentoring, and training, allowing us to directly observe participant interactions and provide effective support. The results of this workshop were very satisfying, as they demonstrated a significant improvement in students' skills, creativity, and self-confidence in using graphic design applications. In addition to learning design techniques, students were encouraged to think creatively by solving problems, organizing ideas, and selecting appropriate visual elements to convey their messages effectively. This Canva training is expected to serve as a bridge for students to develop their potential and prepare themselves to face challenges in the 4.0 digital era.

Keywords – Canva, Graphic desain, Digital literacy

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan teknologi digital saat ini, anak-anak tingkat SD (*sekolah dasar*) semakin sering terpapar oleh teknologi, terutama melalui penggunaan ponsel pintar (*smartphone*). Fenomena ini membawa tantangan sekaligus peluang besar dalam pendidikan dan perkembangan anak. Literasi digital merupakan hal yang paling krusial dalam penggunaan teknologi secara bijaksana dan efektif. Aspek ini tidak hanya berkontribusi pada perkembangan anak, tapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka. Tanpa literasi digital yang memadai, anak-anak akan beresiko bergantung pada aplikasi dan platform yang mungkin tidak memiliki standar kualitas pembelajaran yang baik, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas pendidikan mereka. (ahmad rohman¹, masduki asbari², 2024)

Literasi digital sendiri mengacu pada kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (syah et al., 2019). Kemampuan ini sangat penting dalam masyarakat modern karena mendorong pengembangan pengetahuan, rasa ingin tahu, dan kreativitas. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, literasi digital menjadi kunci untuk mengolah dan memahami informasi dengan baik, sehingga kita dapat memanfaatkannya dengan tepat dan efektif.

Hal tersebut menjadikan landasan utama dalam menyebarnya berita hoax dan menimbulkan berbagai dampak negatif dalam penggunaan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu, literasi digital menjadi sangat diperlukan. Seperti yang dikatakan oleh haickal attallah (2021), bahwasannya literasi digital sangat diperlukan untuk mengatasi masalah luapan informasi yang terus meningkat di dalam sumber digital. Masyarakat kini dihadapkan pada tantangan memilah dan memilih informasi yang akurat di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Kemampuan literasi digital sendiri didukung oleh media sosial yang dapat mendorong perubahan sikap, perilaku dan pemahaman ke arah yang lebih baik (Naufal, 2021).

Literasi digital juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam berinteraksi dengan teknologi, karena mereka dapat dengan bangga menunjukkan pemahaman dan keterampilan mereka. Seperti yang dikatakan oleh (Safitri et al., 2023) bahwa ketika seorang anak yang memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, mereka dapat mengekspresikan kemauan serta emosi mereka, baik itu dalam tampil di khalayak umum maupun bergaul dengan teman-temannya.

Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, penggunaan aplikasi Canva menjadi solusi yang efektif. Canva, sebagai platform desain grafis, menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka melalui metode yang interaktif dan dinamis. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Canva ini memiliki dampak besar dalam mengurangi ketergantungan siswa pada penggunaan *smartphone* yang tidak produktif, serta berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan mereka (rahayu & adriadi, 2024).

Aplikasi Canva menjadi hal yang menarik untuk dibahas. Dengan berkembangnya teknologi Canva menjadi alternatif bagi mereka yang diharuskan untuk membuat desain namun terbatas ide. Dalam dampak revolusi 4.0, dimana peserta didik disarankan untuk mempelajari keterampilan baru Canva, serta menjadi angin segar bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari pengaruh dan keterkaitan revolusi 4.0, yang tujuan utamanya adalah mentransformasikan segala aspek melalui perkembangan teknologi dan internet. Dalam kata secara sederhana, Canva menjadi teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang praktis dari segi waktu penggunaan dan hasil yang akan dicapai. Teknologi aplikasi Canva dapat digunakan secara efektif dalam berbagai macam mata pelajaran. Selain itu, Canva juga dapat menambah motivasi belajar bagi peserta didik, karena dalam Canva, peserta didik dapat mendesain pekejaannya menjadi lebih menarik. Hal ini menjadikan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik (widiarti et al., 2024).

Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan, sangat populer bagi pemula yang baru belajar tentang desain. Hal ini karena Canva menyediakan berbagai template desain serta tutorial yang mudah dipahami (pratiwi, 2021). Selain itu, aplikasi ini juga

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

menawarkan banyak tools yang dapat digunakan secara gratis, dan desain yang telah dibuat akan tersimpan secara otomatis tanpa takut terhapus atau hilang.

Canva sendiri dirancang dengan tujuan utama, yaitu berkomunikasi melalui bentuk visual (*gambar*). Gambar ini berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif. Pada umumnya, masyarakat cenderung lebih responsif terhadap pesan yang disajikan secara visual dibandingkan dengan teks. Tampilan visual dapat diterima dan dipahami dengan lebih baik oleh berbagai kalangan masyarakat, meskipun mereka berasal dari latar belakang yang berbeda (anggraeny et al., 2021)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Sirap dan SDN Sirnasari, kami menemukan bahwa siswa di kedua sekolah tersebut belum memiliki kesempatan yang optimal untuk mengembangkan keterampilan literasi digital yang positif. Meskipun siswa tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah, ketika mereka menggunakan HP di luar jam sekolah, aktivitas mereka cenderung terfokus pada bermain game dan mengakses media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum mampu memanfaatkan teknologi secara produktif. Kondisi ini menjadi perhatian kami, karena perkembangan literasi digital yang rendah dapat mengakibatkan ketidakmampuan siswa dalam mengakses informasi yang berkualitas dan berkontribusi pada pembelajaran yang efektif.

Melihat kondisi tersebut, kami berinisiatif untuk menyelenggarakan pelatihan Canva kepada siswa kelas 5 dan 6 di kedua sekolah. Pelatihan ini diikuti oleh 25 siswa di SDN Sirap dan 21 siswa di SDN Sirnasari. Melalui pelatihan ini, kami berharap dapat memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis yang bermanfaat. Dengan belajar menggunakan Canva, siswa tidak hanya akan belajar mendesain konten kreatif, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan inovatif. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat mengurangi ketergantungan siswa pada penggunaan HP untuk kegiatan yang tidak produktif dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini, siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menjadi generasi yang lebih melek terhadap literasi digital di masa depan.

METODE

Program pengabdian ini mengintegrasikan tiga metode: penyuluhan, pendampingan dan pelatihan. Ketiga metode ini dirancang untuk memastikan pemahaman praktis peserta didik dalam menggunakan Canva sebagai alat desain visual. Program ini diterapkan di SDN Sirap dan SDN Sirnasari dengan melibatkan total 46 siswa

Metode penyuluhan diawali dengan memberikan pemahaman tentang literasi digital dan pentingnya Canva sebagai alat desain visual. Sesi penyuluhan meliputi presentasi tentang literasi digital, pengenalan aplikasi Canva, dan diskusi interaktif. Materi penyuluhan dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi contoh-contoh penggunaan Canva untuk meningkatkan pemahaman peserta.

Metode Pendampingan diberikan secara langsung dengan membimbing peserta didik dengan menggunakan Canva secara praktis. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dan mentor, memberikan bimbingan individu maupun berkelompok untuk membantu peserta didik menyelesaikan tugas dan proyek desain. Pendampingan dilakukan secara berkala untuk memantau kemajuan peserta dan memberikan dukungan yang diperlukan.

Metode pelatihan memberikan latihan praktis dan pengalaman langsung dalam menggunakan Canva melalui serangkaian pelatihan yang terstruktur. Materi pelatihan dirancang dengan kegiatan interaktif, seperti permainan, proyek kelompok dan tanya jawab, untuk meningkatkan keterlibatan peserta. Pelatihan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan dasar-dasar penggunaan Canva hingga teknik desain grafis yang lebih kompleks.

Ketiga metode ini diintegrasikan dalam program pelatihan Canva untuk mencapai efektivitas maksimal. Penyuluhan diawali untuk memberikan pemahaman dasar, dilanjutkan dengan pelatihan

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

praktis, dan diakhiri dengan pendampingan untuk mendukung aplikasi Canva dalam kegiatan belajar. Integrasi ketiga metode ini diharapkan meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas peserta dalam memanfaatkan Canva.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan lokasi dan waktu yang berbeda, melibatkan total 46 peserta. *Sesi pertama* pelatihan dilaksanakan di SDN Sirnasari dengan diikuti 21 peserta dari kelas 5 dan kelas 6, dimulai pada pukul 07.30 dan berakhir pada pukul 09.00. *Sesi kedua* dilaksanakan di SDN Sirap dengan diikuti oleh 25 peserta dari kelas 5 dan 6 dengan durasi pelatihan selama 2 jam, berlangsung dari pukul 10.00 hingga 12.00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi pelatihan aplikasi Canva dalam usaha meningkatkan literasi digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari tersebut, kami menemukan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat berdampak besar terhadap perilaku dan keseharian peserta didik dalam penggunaan smartphone. Pelaksanaan pelatihan ini sendiri berlandaskan pada kondisi masyarakat setempat, di mana anak-anak di desa sirap menunjukkan kecenderungan yang tinggi terhadap bermain game, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar mereka. Pelatihan ini berdampak positif pada peningkatan minat belajar dan perubahan cara siswa menggunakan teknologi untuk hal yang lebih produktif.

Pelatihan ini berfokus pada pengenalan literasi digital, termasuk pemahaman dan keterampilan menggunakan teknologi. Berdasarkan beberapa indikator, dampak positif yang dicapai dari pelatihan ini, yaitu:

1. Wawasan individu bertambah ketika melakukan kegiatan mencari dan memahami informasi: peserta didik dapat memahami dan menganalisis informasi secara kritis.
2. Menumbuhkan kemahiran peserta didik untuk berpikir serta memahami informasi secara lebih kritis: peserta didik mampu mengolah informasi, terutama dalam penggunaan media sosial.
3. Kemampuan verbal peserta didik meningkat: peserta didik lebih mampu mengungkapkan ide mereka secara lisan dan tertulis.
4. Menumbuhkan konsentrasi dan daya fokus: dengan penggunaan Canva, peserta didik lebih fokus dan kreatif dalam menghasilkan karya mereka sendiri.
5. Kemahiran peserta didik dalam membaca dan menulis informasi bertambah: peserta didik lebih mahir dalam membaca dan mengolah informasi melalui platform digital (sumiati & wijonarko, 2020)

Pelaksanaan pelatihan

Pada pelaksanaannya pelatihan ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

a. Perkenalan

Sebelum menginjak kepada kegiatan inti kami menanyakan kepada peserta tentang apa itu Canva dan ada apa saja di dalam aplikasi Canva tersebut. Setelah itu kami melakukan ice breaking terlebih dahulu. Ice breaking ini sangatlah penting dalam sebuah pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, ice breaking dapat membangun hubungan antar siswa, membangun kerja sama, meningkatkan konsentrasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman (wibowo, 2023).

b. Penyampaian materi

Pada tahap penyampaian materi ini dikategorikan menjadi beberapa bagian yaitu:

1) Pemahaman konsep literasi digital



Gambar 1.
Pelatihan Canva di SDN Sirap

Pada tahap awal penyampaian materi, siswa diberikan pemahaman tentang kemampuan literasi digital. Kemampuan yang dijelaskan di sini terdapat 2 poin, yaitu: *pertama*, keterampilan teknis untuk menggunakan media, yang artinya siswa dapat mengoperasikan dan memahami semua instruksi dalam menggunakan komputer dan internet dengan baik. *Kedua*, pemahaman kritis yaitu, kemampuan kognitif untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten media sosial (kusumasari et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi yang baik dapat memberikan pengaruh yang baik juga terhadap sikap dan perilaku siswa, meningkatkan kemampuan kognitif, sosiologis serta emosional. Tidak hanya itu, pada tahapan ini kami juga menjelaskan dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan, yang dapat merusak jaringan otak dan pola pikir anak (ramli et al., 2023).

2) Pengenalan aplikasi Canva sebagai platform sederhana desain grafis



Gambar 2.
Pelatihan Canva di SDN Sirnasari

Sebelum memperkenalkan apa itu aplikasi Canva dan bagaimana cara penggunaannya, peserta didik diberikan pemahaman tentang desain grafis terlebih dahulu. Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual seperti, foto dan tulisan, yang mengandung beberapa elemen di dalamnya. Tujuannya adalah untuk menyampaikan suatu pesan, ide, atau gagasan menggunakan elemen-elemen tersebut (enterprise, 2018). Contoh bentuk jadi dari desain grafis adalah poster, banner, infografis dan lain sebagainya.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah untuk diakses dan digunakan. Pada tahap ini, kami menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi yang user-friendly dan dapat

diakses oleh semua kalangan masyarakat (rahmawati et al., 2024). Tidak hanya itu, aplikasi ini juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar desain dan memotivasi siswa untuk bereksplorasi dalam karya mereka. Di sini, kami mengajarkan siswa bagaimana cara menggunakan Canva, mulai dari template, tools Canva, hingga membuat desain mereka sendiri.

3) Membangun interaksi dengan tanya jawab



Gambar 3.

Antusiasme Peserta Pelatihan Canva

Kami tidak hanya memberikan penyampaian materi yang informatif, tetapi juga membuka sesi tanya jawab untuk membangun interaksi yang lebih mendalam dengan para peserta. Metode ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membangun kepercayaan diri, mengasah keterampilan komunikasi, serta mendorong partisipasi aktif (syaharani et al., 2024). Dalam sesi ini, kami memberikan pertanyaan dan penjelasan terkait permasalahan, baik itu dari penggunaan aplikasi Canva maupun seputar desain grafis. Siswa aktif bertanya tentang cara mengedit dan apa saja yang harus dipersiapkan, baik itu dari mempersiapkan alat dan bahan hingga elemen-elemen yang perlu digunakan.

c. Proyek



Gambar 4.

Contoh Desain: Tema Kemerdekaan

Setelah penyampaian materi, kami mengajak siswa untuk membuat desain mereka sendiri, sehingga dapat mendorong dan mengasah kemampuan kreativitas mereka dalam menuangkan ide serta imajinasi mereka kedalam desain yang mereka buat. Dalam pembuatannya, siswa difokuskan untuk membuat desain sesuai dengan tema yang telah di tentukan, yaitu kemerdekaan.

Pemberian tugas atau proyek ini sangat bermanfaat bagi para siswa, mereka dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan mereka sekarang atau di masa depan nanti. (Desire karo karo et al., 2023)

Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum pelatihan dimulai untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam desain grafis dan

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

literasi digital. Post-test dilakukan setelah pelatihan selesai untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pelatihan.

Berikut adalah metode yang digunakan dalam evaluasi:

1. **Pre-test:** peserta didik diberikan kuesioner dan praktik desain grafis menggunakan Canva. Kuesioner mencakup pertanyaan tentang pengetahuan dasar desain grafis dan literasi digital, seperti penggunaan font, warna, dan gambar. Tes praktik desain grafis mengharuskan peserta didik untuk membuat poster sederhana menggunakan Canva.
2. **Post-test:** peserta didik diberikan tes yang sama dengan pre-test, baik itu kuesioner maupun praktik desain grafis.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan desain grafis dan literasi digital peserta didik setelah mengikuti pelatihan Canva. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. **Pengetahuan dan keterampilan praktis:** Pelatihan Canva memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk mendesain grafis. Peserta didik belajar tentang penggunaan alat dan fitur Canva, dan cara membuat berbagai jenis desain.
2. **Motivasi dan kepercayaan diri:** Pelatihan Canva memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis dan literasi digital. Peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva dan mendesain grafis setelah mengikuti pelatihan.
3. **Akses dan kemudahan:** Canva merupakan platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan. Peserta didik dapat belajar dan berlatih desain grafis kapan saja dan di mana saja.



Gambar 5.

Para Peserta Serta Desainnya Masing-masing

Keberhasilan pelatihan Canva ini terlihat dari antusiasme peserta didik dalam mengikuti setiap sesi. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, dan bersemangat untuk mencoba berbagai fitur yang ditawarkan oleh Canva. Hal ini menunjukkan bahwa Canva telah berhasil menarik minat dan perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar dan bereksplorasi dalam dunia desain.

Selain itu, hasil karya peserta didik setelah mengikuti pelatihan Canva juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Mereka mampu menghasilkan desain yang kreatif, menarik, dan informatif. Desain-desain tersebut dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membuat poster, kartu ucapan, dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva telah berhasil

meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan aplikasi desain grafis.

Pelatihan Canva ini juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap literasi digital peserta didik. Mereka tidak hanya menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan karya kreatif, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah informasi visual, mengembangkan ide-ide inovatif, dan mengekspresikan diri dengan lebih efektif melalui media digital. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya sekadar mengajarkan penggunaan aplikasi, tetapi juga memberdayakan peserta didik untuk menjadi pengguna teknologi yang aktif, kreatif, dan berdaya guna.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di SDN Sirap dan SDN Sirnasari merupakan program yang sangat bermanfaat bagi peserta didik. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital mereka, tetapi juga mengasah kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan membuka peluang baru bagi mereka untuk mengembangkan potensi diri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Kurniawati (2021), pelatihan desain grafis melalui aplikasi seperti Canva sangat bermanfaat dalam pengembangan keterampilan siswa di berbagai bidang, termasuk keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Studi ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pelatihan digital kreatif mengalami peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri mereka karena kemampuan mereka untuk menghasilkan karya visual yang nyata dan bernilai. Kepercayaan diri yang meningkat ini kemudian membuka peluang baru bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi mereka lebih lanjut dalam dunia digital (Ningrum et al., 2024).

Perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti pelatihan Canva ini menunjukkan bahwa program ini telah mencapai tujuannya. Program ini telah berhasil meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta didik. Kami yakin bahwa program ini akan memberikan dampak positif yang besar bagi masa depan peserta didik.

Sebelum peserta didik mengetahui dan bisa menggunakan Canva, mereka hanya menggunakan ponsel untuk bermain game atau menonton film yang tidak bermutu. Namun, setelah mengenal dan bisa menggunakan Canva, peserta dapat menuangkan emosi mereka dalam mengedit desain di Canva. Penggunaan teknologi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Hal ini juga membantu dalam pengembangan literasi visual yang lebih baik, di mana siswa dapat dengan cepat mempelajari cara mengekspresikan ide mereka secara visual (Rahayu & Adriadi, 2024).

KESIMPULAN

Pelatihan Canva terbukti berhasil meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Selain membantu mereka menghasilkan karya visual yang kreatif dan informatif, pelatihan ini juga memperkuat literasi digital siswa, memungkinkan mereka menjadi pengguna teknologi yang lebih aktif, efisien, dan inovatif. Program ini memberikan dampak positif dalam pengembangan potensi diri, membuka peluang baru, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Melalui pelatihan Canva, siswa tidak hanya mempelajari teknik desain grafis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Mereka belajar bagaimana menyusun ide, memilih elemen visual yang tepat, dan menyampaikan pesan dengan efektif. Kemampuan ini sangat berharga dalam berbagai bidang, baik di dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pelatihan ini juga ditandai dengan antusiasme siswa dalam mengikuti setiap sesi dan hasil desain yang dihasilkan. Program ini bukan hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga memberdayakan siswa untuk menjadi pengguna teknologi yang lebih bijaksana dan kreatif. Dengan demikian, pelatihan Canva ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang yang positif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan potensi siswa di era digital.

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

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan yang maha esa atas rahmat, karunia, dan tuntunan-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan jurnal ini dengan judul “Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari” dan program kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

Jurnal PKM ini bukan sebuah akhir, melainkan langkah awal untuk memulai perjalanan baru dalam hidup. Penulis menyadari bahwa pencapaiannya ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari banyak pihak yang berkontribusi secara langsung. Sebagai ungkapan terimakasih, penulis secara khusus menyampaikan rasa hormat dan penghargaan kepada:

1. Ibu Siti Umi Hani, M.Pd, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam melaksanakan program ini.
2. STAI Riyadhul Jannah, yang telah memberikan kesempatan yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas pendukung untuk menyelenggarakan program ini.
3. Desa sirap atas kerja sama, dukungan, dan kesempatan yang diberikan kepada tim untuk menjalankan kegiatan PKM ini.

Penulis juga menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap jurnal ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Teknologi digital. Semoga semua pihak yang telah membantu mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa Smu Menggunakan Aplikasi Canva Pada Ponsel Pintar. *Journal Of Appropriate Technology For Community Services*, 2(2), 86–91.
- Karo Karo, D., Mbuha, A. K., & Jarang. (2023). Desain Materi Pembelajaran Berbasis Proyek: Memotivasi Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Journal Pendidikan Agama* 3(3), 262–284.
- Kusumasari, E. D., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.57251/Tem.V3i1.1399>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/Perspekt.V1i2.32>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. Diva Press.
- Rahayu, S. V. S., & Adriadi, R. (2024a). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas Vi Sd Negeri 15 Kota Bengkulu. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 203–212. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.V6i1.8777>
- Rahayu, S. V. S., & Adriadi, R. (2024b). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas Vi Sd Negeri 15 Kota Bengkulu. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 203–212.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129–136.
- Ramli, A., Putri, R., Trimadona, E., Abadi, A., Ramadani, Y., Saputra, A. M. A., Pirmani, P.,

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



- Nurhasanah, N., Nirwana, I., & Mahmudah, K. (2023). *Landasan Pendidikan: Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rohman, A., Masduki Asbari², D. R. (2024). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi. *Journal Information Systems And Management*, 3(1), 1–4. <https://jisma.org/Index.Php/Jisma/Article/View/742/128>
- Safitri, V., Winani, B. R., & Et.Al. (2023). Mengembangkan Kemampuan Public Speaking Untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Di Md Bustanul Wildan Desa Cibitung. *Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 752–759.
- Setiawan, Y., & Kurniawati, N. (2021). Pengaruh Pelatihan Desain Grafis Terhadap Kepercayaan Diri Dan Kreativitas Siswa. *Pendidikan Dan Pembelajaran Digital*.
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 3(2), 65–80.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Akrab*, 10(2), 60–69. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Syahrani, E. R., Cahyaningrum, S. N., & Putri, N. N. E. (2024). Literature Review: Efektivitas Metode Pembelajaran Tanya Jawab Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.296>
- Wibowo, H. S. (2023). *Ice Breaker Dan Pembelajaran*. Tiram Media.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 Sdn Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>