

Mengasah Kreativitas Siswa SD Negeri 1 dan 5 Karangrowo melalui Pembuatan Poster Bertema Pancasila menggunakan Aplikasi Digital Canva

by Zaenab Isnaini

Submission date: 16-Aug-2024 09:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 2432750232

File name: VOL.2_AGUSTUS_2024_HAL_68-84.docx (1.78M)

Word count: 4029

Character count: 27137



Mengasah Kreativitas Siswa SD Negeri 1 dan 5 Karangrowo melalui Pembuatan Poster Bertema Pancasila menggunakan Aplikasi Digital Canva

Honing the Creativity of Students of SD Negeri 1 and 5 Karangrowo through Making Posters with the Theme of Pancasila Using Canva Digital Application

Zaenab Isnaini^{1*}, Izzatul Aliyah², Muhammad Luthfan Hawali³, Dzulrifad Ubaidillah Al Afza⁴, Rossi Galih Kesuma⁵, Maulana Achmad Dhani⁶, Helfi Julia⁷, Yuliana Ainur Habibah⁸, Danica Herminia Santana⁹, Yulinda Putri Rahmanningrum¹⁰, Kesya Adinda Putri¹¹, Septya Hanung Pramudya¹²

¹FIPP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²FH/Ilmu Hukum/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³FMIPA/Matematika/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴FK/Farmasi/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵FIPP/Bimbingan dan Konseling/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶FEB/Manajemen/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁷FT/Teknik Kimia/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁸FEB/Ekonomi Pembangunan/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁹FBS/Pendidikan Bahasa Inggris/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹⁰FIK/Ilmu Keolahragaan/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹¹FISIP/Ilmu Politik/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹²FBS/Pendidikan Seni Rupa/Universitas Negeri Semarang, Indonesia

zaenaisna@students.unnes.ac.id*

Alamat Kampus: Sekaran. Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: zaenaisna@students.unnes.ac.id

Article History:

Received: Juli 15, 2024;

Revised: Juli 30, 2024;

Accepted: August 01, 2024;

Published: August 16, 2024;

Keywords: digital literacy, poster making, Canva, student skills, learning motivation.

Abstract: This activity helps elementary school students in Indonesia learn digital literacy, critical thinking, creative thinking, and collaboration by making Pancasila-themed posters with the Canva app. The activity trained and mentored 5th graders from two schools in Kudus in using Canva to create posters. The activity had phases for planning, implementation, and evaluation. The training improved students' understanding of digital literacy, technical skills, creativity, speaking skills, motivation, and appreciation. It also increased their interest in technology and improved their skills and motivation in learning. This shows that integrating educational technology into learning can be effective for enhancing student skills and motivation. The activity aimed to address the issue of low digital literacy among elementary school students in Indonesia and improve their abilities through poster making using Canva.

Abstrak

Kegiatan ini didasarkan pada latar belakang rendahnya literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia, sehingga mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan teknologi secara efektif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kolaborasi antar siswa melalui pembuatan konten kreatif berupa poster bertema Pancasila menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu pelatihan dan pendampingan peserta didik kelas 5 dari SD N 1 dan 5 Karangrowo, Kecamatan Undaan, Kudus dalam membuat poster bertema Pancasila melalui aplikasi desain grafis digital Canva. Kegiatan yang dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman

literasi digital, keterampilan teknis, kreativitas, kepetrampilan berbicara, motivasi beserta apresiasi siswa. Manfaat dari pelatihan ini yaitu meningkatkan minat dan pengaruh terhadap keterampilan dan motivasi siswa dari pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan poster bertema Pancasila sebagai bentuk adaptasi teknologi dan bahan pertimbangan untuk diterapkan kedalam pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi pendidikan.

Kata Kunci: literasi digital, pembuatan poster, Canva, keterampilan siswa, motivasi belajar.

1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang dengan pesat yang menghubungkan masyarakat dunia melalui internet. Jaringan internet di Indonesia semakin meluas diakrenakan pengguna internet yang mengalami peningkatan. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2024 meningkat dengan jumlah 79,5% dengan total 221.563.479 jiwa penduduk Indonesia. Hal ini dapat memberikan dampak baik positif maupun negatif. Untuk mengembangkan sisi positif dan menekan sisi negatif dari adanya jaringan internet diperlukan kemampuan literasi yang baik terutama literasi digital. Literasi digital di era modern saat ini menjadi isu penting yang perlu mendapat perhatian khusus, terutama dalam dunia pendidikan.

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis huruf, beserta media sebagai peraga dengan wujud benda, manusia, atau peristiwa. Sedangkan, digital diartikan sebagai kebaruaran teknologi yang terus berkembang dari masa ke masa selanjutnya, Widyaningrum & Sondari (dalam Ningrum, S., dkk; 2024) Menurut Gilster (dalam Hidayah., R; 2022) menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan membaca dan memaha,I dalam memanfaatkan teknologi dan informasi secara tepat guna dalam lingkup bidang pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami, mengolah, dan menganalisis serta mengevaluasi media yang berbasis teknologi. Berdasarkan hasil survei PISA tahun 2022, dalam aspek kemampuan literasi Indonesia menduduki peringkat 11 terbawah yaitu 70 dari total 81 negara, meskipun adanya peningkatan 5 posisi dari tahun 2018. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi di Indonesia masih rendah dan diperlukan solusi dengan tujuan perbaikan dan peningkatan kemampuan literasi, Fahrianur et al (dalam Ningrum, S., dkk; 2024).

Rendahnya tingkat literasi digital di Indonesia dapat disebabkan oleh berbagai faktor, akses internet kurang merata, keberagaman social ekonomi, rendahnya kemampuan berpikir kritis masyarakat dalam menggunakan informasi dan teknologi digital, (Adibah & Ira; 2021) Selain itu, kurangnya pemahaman akan konsep literasi dasar yang benar, implementasi program literasi yang kurang mendukung, serta lingkungan yang tidak kondusif, peran keluarga dalam pembentukan budaya literasi di rumah, sarana dan prasaranan kurang memadai, serta penggunaan gawai dan televisi yang berlebihan, Fahrianur et al (dalam Ningrum, S., dkk;

2023).

Teknologi digital saat ini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi digital menuntut adanya pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar bagi siswa maupun guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran mengutamakan penerapan metode pembelajaran inovatif, kreatif, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan mengutamakan kolaborasi sesuai dengan adanya revolusi industri 4.0 dan society 5.0, Widiarti et al (dalam ningrum, S., dkk; 2024). Menurut Aguilar (dalam Syurmita, dkk; 2023) mengatakan bahwa teknologi memiliki manfaat sebagai pendukung kinerja dan peroses berpikir kritis, dan keterampilan kreatif. Selain itu, dalam kreativitas siswa berinteraksi sebagai tutor dalam proses kreatif, menstimulus pemikiran kreatif siswa, dan menciptakan lingkungan yang kondusif dalam berkreativitas.

Dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa yang mengutamakan kemampuan berpikir kritis dan mengasah keterampilan kreatif dapat dilakukan dengan pembuatan desain grafis seperti poster. Desain grafis merupakan media untuk memberikan informasi melalui tampilan menarik perpaduan gambar, tulisan, dan warna, Tiawan, dkk (dalam Setiono, dkk; 2022) Menurut Eva, dkk (dalam Shidik, dkk; 2023) Media poster merupakan media informatif didukung oleh gambar ilustrasi yang jelas dengan tujuan memudahkan dalam memahami isi atau pesan yang disajikan dalam bentuk informatif dan menarik. Saat ini, terdapat teknologi yang memberikan wadah berupa desain grafis digital dan dapat diakses menggunakan perangkat komputer, laptop, dan gawai salah satunya adalah Canva.

Canva adalah aplikasi teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar. Canva dibuat dan dikembangkan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, sebagai alat aplikasi desain grafis digital dengan format drag-and-drop yang mudah digunakan, bahkan oleh pengguna non-profesional dalam proses pembuatan, pengeditan, dan perancangan desain secara online, Shidik, dkk (2023) Canva secara umum memberikan wadah dalam pembuatan desain grafis, seperti poster, infografis, flyer, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, buku, dan sebagainya. Zebua (dalam Shidik, dkk; 2023) menyampaikan beberapa kelebihan Canva, antara lain; (1) terdapat berbagai template grafis, animasi, teks yang menarik; (2) tersedia berbagai macam fitur; (3) menghemat waktu dan praktis; Sedangkan menurut Tanjung & Faiza (dalam Sandi; dkk; 2024) aplikasi canva memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Memiliki berbagai template yang menarik,
- b. Meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur yang ada,
- c. Memaksimalkan efisiensi waktu dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran,
- d. Dapat diakses menggunakan komputer, laptop, dan perangkat gawai.

Berdasarkan hasil observasi, anak-anak dalam usia Sekolah Dasar rata-rata sudah memiliki gawai dan menggunakan internet. Presentase penggunaan gawai oleh siswa secara umum digunakan untuk mengakses platform Tiktok dan Youtube. Kemudian, pada saat kunjungan taman bacaan desa dan kegiatan les dilakukan observasi kemampuan dalam membaca dan memahami teks. Hasil yang diperoleh dalam keterampilan membaca teks sudah lancar, tetapi dalam memahami makna atau maksud siswa merasa kebingungan dan kesulitan. Selain itu, ketika melakukan observasi dan wawancara di sekolah hasil yang diperoleh bahwa rata-rata siswa sudah lancar membaca, sumber belajar berbasis buku pelajaran, fasilitas penunjang seperti buku di perpustakaan dan jumlah penguasaan chromebook juga memadai. Namun, dalam pemanfaatan chromebook dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi belum pernah dilakukan.

Oleh karena itu, diadakan pelatihan pembuatan konten kreatif yaitu poster dengan menggunakan Canva bertema Pancasila yang SD Negeri 1 Karangrowo dan SD Negeri 5 Karangrowo, Desa Karangrowo, Kecamatan Undaan, Kudus. Kegiatan ini salah satu upaya untuk mengatasi isu rendahnya literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Pelatihan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan literasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa, serta memperkenalkan mereka pada teknologi digital, dan mengajarkan keterampilan literasi digital yang penting. Kami, mahasiswa KKN dari Universitas Negeri Semarang menganggap kegiatan ini penting ini karena dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam memahami dan memanfaatkan teknologi dengan bijak. Serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa.

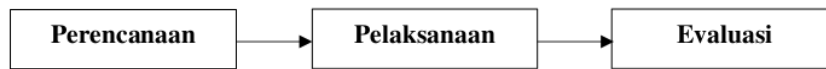
Pelatihan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar kolaborasi digital, di mana mereka dapat bekerja bersama dalam proyek desain, memberikan masukan, dan berbagi ide. Hal ini mendorong interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran aktif di antara siswa, serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka (Basri et al., 2023). Dengan memanfaatkan teknologi digital seperti Canva, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Solusi yang ditawarkan melalui pelatihan ini adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk

meningkatkan literasi digital siswa. Canva memudahkan siswa untuk berimajinasi dan merancang desain presentasi yang menarik dan interaktif. Dengan berbagai tema desain, template, dan animasi yang disediakan oleh Canva, siswa dapat mengeksplorasi kreativitas mereka dan membuat media pembelajaran yang lebih menarik (Surur et al., 2023).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar dan mengajarkan mereka cara menggunakan teknologi dengan bijak. Manfaat dari pelatihan ini yaitu dapat meningkatkan minat dan pengaruh terhadap keterampilan dan motivasi siswa dari pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan poster bertema Pancasila sebagai bentuk adaptasi teknologi dan bahan pertimbangan untuk diterapkan kedalam pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi pendidikan.. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran yang menekankan pentingnya literasi digital bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar melalui penggunaan teknologi yang inovatif dan interaktif.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan metode pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif bertema Pancasila dengan membuat poster melalui aplikasi Canva. Subjek pada kegiatan ini yaitu peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Karangrowo sebanyak 13 orang dan SD Negeri 5 Karangrowo sebanyak 16 orang yang melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembuatan poster. Pelatihan dilaksanakan melalui berbagai tahapan yang tersusun secara sistematis dan rinci dari awal hingga akhir, guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan pendekatan langsung. Kemudian pemberian instrumen kuisioner respon siswa terhadap kegiatan yang dilaksanakan sebanyak 5 pertanyaan. Terdapat 5 indikator tertutup yaitu; (1) pendapat siswa terhadap penyampaian materi dan pelatihan pembuatan poster melalui Canva; (2) kemudahan siswa dalam memahami materi dan pembuatan poster yang diajarkan; (3) ketertarikan siswa terhadap pelatihan yang dilakukan; (5) kerja sama siswa yang terbentuk melalui interaksi antar teman. Hal ini guna untuk mengetahui minat dan pengaruh siswa dari pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan poster bertema Pancasila sebagai bentuk adaptasi teknologi dan bahan pertimbangan untuk diterapkan kedalam pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi pendidikan.



Bagan 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

³
Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Kegiatan	Pelaksana
1.	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none">a. Observasi dan menganalisis kebutuhan di lokasi.b. Menentukan topik kegiatanc. Melakukan survey lokasi terkait keadaan (ketersediaan chromebook, listrik, jaringan internet, LCD, dsb)	Tim Penanggungjawab Program dan siswa
2.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none">a. Pemaparan materi dan pengoperasian chromebookb. Pengenalan tampilan dan fitur canvac. Praktik pembuatan poster melalui canvad. Presentasi hasil karya siswa	Tim Penanggungjawab Program dan siswa
3.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none">a. Melakukan refleksi di akhir kegiatan terkait materi dan praktik yang diajarkanb. Pengisian kuisisioner terhadap pelaksanaan kegiatanc. Menilai hasil poster siswa	Tim Penanggungjawab Program, Tim KKN UNNES, dan siswa

3. HASIL

Kegiatan pelatihan pembuatan poster bertema Pancasila melalui Canva yang diselenggarakan oleh tim KKN Universitas Negeri Semarang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kolaborasi antar siswa. Sekaligus memperkenalkan dan melatih kemampuan siswa dalam memanfaatkan Canva sebagai aplikasi desain grafis digital yang dapat dimanfaatkan sebagai teknologi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Karangrowo pada tanggal 23 Agustus 2024 dan 25 Agustus 2024 di SD Negeri 1 Karangrowo. Pelatihan ini ditujukan kepada siswa kelas 5 dengan jumlah 16 orang di SD Negeri 5 Karangrowo dan 13 orang di SD Negeri 1 Karangrowo.

Pelatihan dan pendampingan yang diadakan dalam dua hari ini menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain membuat poster dengan tema Pancasila yang dilakukan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun hasil dari kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini tim mengunjungi sekolah untuk melakukan observasi, berdiskusi dan meminta izin pada tanggal 22 Agustus 2024 di SD Negeri 5 Karangrowo dan 25 Agustus 2024 di SD Negeri 1 Karangrowo. Tahap awal melakukan observasi dan diskusi antara tim penanggungjawab dari KKN Universitas Negeri Semarang dengan pihak sekolah terkait untuk koordinasi dan memastikan dukungan penuh terhadap kegiatan. Diskusi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan kondisi di lapangan, serta menetapkan jadwal dan rincian teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim juga mempersiapkan instrumen yang diperlukan seperti fasilitas IT, akses internet, serta lokasi yang nyaman untuk kegiatan pelatihan. Materi pelatihan dipersiapkan secara menyeluruh oleh tim, mencakup pengenalan materi mengenai poster dan iklan, tutorial teknik pengoperasian chromebook, tutorial penggunaan aplikasi Canva, presentasi contoh-contoh desain poster, dan demonstrasi dan panduan pembuatan poster. Sebagai tambahan, inovasi berupa siswa mempresentasikan hasil poster dan menjawab pertanyaan dari tim.



Gambar 1. Perizinan dan Koordinasi Dengan Pihak Sekolah

Tahap Pelaksanaan

9
Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Karangrowo pada tanggal 23 Agustus 2024 dan SD Negeri 1 Karangrowo pada 25 Agustus 2024. Tahap ini dibagi menjadi beberapa sesi yang terstruktur:

a. Pemaparan Materi dan Pengoperasian Chomebook

Kegiatan dimulai dengan perkenalan dengan memaparkan tujuan dan langkah-langkah yang dilakukan selama pelatihan. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi melalui *powerpoint* mengenai poster dan iklan. Pemaparan materi bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai poster dan iklan, mengembangkan kemampuan literasi digital siswa melalui contoh poster dan iklan yang ditayangkan, dan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian dilanjutkan dengan memandu peserta didik dalam mengoperasikan chomebook dimulai dari memahami fitur fisik, cara menyalakan dan mematikan, dan penggunaan google chrome untuk mengakses aplikasi canva.



Gambar 2. Pemaparan Materi dan Pengoperasian Chomebook

MENGASAH KREATIVITAS SISWA SD NEGERI 1 DAN 5 KARANGROWO MELALUI PEMBUATAN POSTER BERTEMA PANCASILA MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL CANVA

b. Pengenalan Tampilan dan Fitur Canva

Setelah itu, membimbing siswa untuk mengakses canva dari tautan yang sudah dipersiapkan oleh tim KKN. dengan aplikasi Canva serta berbagai jenis media yang bisa dibuat menggunakan aplikasi tersebut. Pelatihan ini juga memberikan gambaran umum mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan selama pelatihan, serta tujuan dan manfaat dari kegiatan ini. Tim KKN Universitas Negeri Semarang yang bertanggung jawab pada program ini, memberikan tutorial dan demontrasi tentang cara registrasi akun Canva, pengenalan tampilan beranda Canva beserta fungsinya, pemaparan mengenai fitur-fitur dasar seperti template, teks, gambar, unggahan, elemen, dan lainnya. Dalam pengenalan aplikasi canva ini dilakukan secara seksama supaya semua siswa mudah memahami dan menggunakan Canva dengan baik dalam pembuatan poster pada tahap selanjutnya.



Gambar 3. Pengenalan Tampilan dan Fitur Canva

c. Praktik Pembuatan Poster Melalui Canva

Pada sesi praktik, siswa dibimbing untuk membuat poster bertema Pancasila menggunakan Canva. Tim KKN Universitas Negeri Semarang yang bertugas memberikan arahan dan panduan secara bertahap, mulai dari memilih template yang sesuai, menambahkan teks dan gambar, hingga menyelesaikan desain poster. Siswa diberi kesempatan untuk berkreasi dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama sesi pengenalan. Praktik ini bertujuan untuk mengasah keterampilan teknis dan kreatif siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis.



Gambar 4. Praktik Pembuatan Poster Melalui Canva

d. Presentasi Hasil Karya Siswa

Untuk meningkatkan kepercayaan diri dan mengasah keterampilan berbicara di depan umum, beberapa siswa diberi kesempatan untuk memaparkan hasil kerja mereka di depan kelas. Pada saat presentasi, siswa menjelaskan judul dan isi atau maksud dari poster yang sudah dibuat. Bagi siswa yang tidak maju memperhatikan dengan seksama dan memberi *reward* berupa tepuk tangan setelah teman yang maju di depan presentasi. Setelah presentasi, siswa yang telah menunjukkan keterampilan dan kreativitas dalam membuat poster diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dan apresiasi atas usaha yang telah dilakukan oleh siswa.



Gambar 5. Presentasi Hasil Karya

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan untuk menilai pencapaian dari pelatihan. Aspek yang dievaluasi meliputi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, kemampuan mereka dalam menggunakan Canva, serta kualitas hasil akhir poster yang dibuat. Evaluasi ini dilakukan melalui pengamatan langsung, *feedback* dari siswa refleksi di akhir pembelajaran oleh Tim KKN Universitas Negeri Semarang. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pencapaian tujuan pelatihan, serta untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan di masa mendatang.

MENGASAH KREATIVITAS SISWA SD NEGERI 1 DAN 5 KARANGROWO MELALUI PEMBUATAN POSTER BERTEMA PANCASILA MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL CANVA



Gambar 6. Foto Bersama

Sebelum mengakhiri pembelajaran, tim KKN Universitas Negeri Semarang juga memasang poster di dinding masing-masing sekolah sebagai bentuk sosialisasi. Adapun poster yang di tempel yaitu poster mengenai profil pelajar Pancasila, pengelolaan sampah 3R, dan pembiasaan 4 kata sakti; yaitu tolong, maaf, terima kasih, dan permisi. Berikut ini merupakan foto penempelan poster tersebut di lingkungan sekolah.



Gambar 7. Penempelan Poster Sebagai Bentuk Sosialisasi

4. DISKUSI

Di samping melakukan pelatihan dan pendampingan sesuai urutan tahapan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Selama kegiatan berlangsung juga menganalisis pemahaman siswa mengenai literasi digital, analisis peningkatan keterampilan teknis dan kreativitas, keterampilan berbicara di depan umum, dan motivasi siswa. Adapun hasil analisis dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Literasi Digital

Pelatihan pembuatan poster dengan aplikasi Canva menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi digital. Sebelum pelatihan, mayoritas siswa belum memahami konsep literasi digital dan penggunaannya dalam pendidikan. Setelah pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran.

Tabel 2. Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Literasi Digital

Aspek Literasi Digital	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
Pemahaman Literasi Digital	30	85
Kemampuan Menggunakan Canva	25	80
Kreativitas Dalam Desain	40	75



Gambar 8. Pemahaman Siswa terhadap Literasi Digital

Dari data di atas, terlihat bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam literasi digital. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan alat desain grafis seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas siswa, Widyaningrum & Sondari (dalam Ningrum., dkk; 2024).

Peningkatan Keterampilan Teknis dan Kreativitas

Pelatihan ini juga berkontribusi dalam peningkatan keterampilan teknis dan kreativitas siswa. Siswa belajar bagaimana membuat poster yang menarik dan informatif dengan menggunakan fitur-fitur Canva. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya mereka, yang mendorong peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Tabel 3. Evaluasi Keterampilan Teknis dan Kreativitas Siswa

Aspek Keterampilan	Skala 1-10 Sebelum Pelatihan	Skala 1-10 Setelah Pelatihan
Penggunaan Fitur Canva	3	8
Desain Kreatif	4	7
Presentasi Hasil Kerja	2	6



Gambar 9. Grafik Peningkatan Keterampilan Teknis dan Kreativitas Siswa

Dari tabel dan gambar di atas, terlihat peningkatan yang signifikan pada semua aspek keterampilan setelah mengikuti pelatihan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nugroho (dalam Ningrum, S., dkk; 2024) yang menyatakan bahwa literasi digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa.

Keterampilan Berbicara di Depan Umum

Kegiatan presentasi hasil karya siswa bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang awalnya merasa gugup dan kurang percaya diri, mampu tampil lebih baik setelah diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka.

Tabel 4. Evaluasi Kepercayaan Diri Siswa

Aspek Kepercayaan Diri	Skala 1-10 Sebelum Pelatihan	Skala 1-10 Setelah Pelatihan
Kemampuan Presentasi	6	8
Keberanian Berbicara	6	8
Interaksi Dengan Audiens	4	7



Gambar 10. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa kepercayaan diri siswa meningkat setelah mengikuti pelatihan dan presentasi. Menurut Widiarti (dalam Ningrum, S., dkk; 2024) peningkatan kepercayaan diri ini penting dalam membentuk keterampilan interpersonal dan komunikasi siswa.

Apresiasi dan Motivasi Siswa

Pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang telah mempresentasikan hasil karya mereka berdampak positif terhadap motivasi belajar. Siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar dan berkreasi. Hal ini juga mendorong siswa lain untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan serupa di masa mendatang.

Tabel 5. Evaluasi Motivasi Siswa

Aspek Motivasi	Skala 1-10 Sebelum Pelatihan	Skala 1-10 Sesudah Pelatihan
Semangat Belajar	5	8
Partisipasi Aktif	4	7
Kepuasan Terhadap Pelatihan	6	9



Gambar 11. Grafik Peningkatan Motivasi Siswa

Data di atas menunjukkan bahwa penghargaan dan apresiasi mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Penelitian Haya et al. (dalam Ningrum, S., dkk; 2024) juga menunjukkan bahwa apresiasi terhadap usaha siswa dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka.

Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital, keterampilan teknis, kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi siswa. Pelatihan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, pemberian apresiasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa literasi digital memainkan peran penting dalam pendidikan modern. Menurut Widyaningrum dan Sondari (2021), literasi digital tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi siswa tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Hal ini penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

Dalam pelatihan ini, hal baru yang diperkenalkan adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Sebelumnya, penggunaan Canva lebih umum di kalangan siswa sekolah menengah dan perguruan tinggi. Dengan memperkenalkan Canva kepada siswa SD, pelatihan ini membuka peluang baru bagi pengembangan literasi digital sejak usia dini. Selain itu, kegiatan presentasi hasil karya siswa juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan komunikasi dan meningkatkan kepercayaan diri.

5. SIMPULAN

Simpulan dari kegiatan pelatihan pembuatan poster dengan aplikasi Canva kepada siswa SD Negeri 1 Karangrowo dan SD Negeri 5 Karangrowo adalah bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital, keterampilan teknis, kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi siswa. Siswa menjadi lebih familiar dengan teknologi digital dan mampu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kepercayaan diri siswa juga meningkat melalui kegiatan presentasi hasil karya mereka di depan kelas. Selain itu, apresiasi dalam bentuk hadiah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sebagai saran, kegiatan serupa sebaiknya dilakukan secara berkala untuk memastikan keterampilan literasi digital siswa terus berkembang. Sekolah juga perlu menyediakan akses yang memadai terhadap teknologi dan sumber daya digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, melibatkan siswa dalam lebih banyak proyek kolaboratif dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal dan kerja sama tim. Diharapkan, dengan adopsi teknologi yang lebih luas, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital dan mampu menggunakan teknologi secara bijak dan produktif.

Pengakuan/Acknowledgements

Tim mahasiswa KKN mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Negeri Semarang, Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala desa Karangrowo, Kepala Sekolah SD N 1 dan 5 Karangrowo, Guru Kelas 5 SD N 1 dan 5 Karangrowo, serta kepada para siswa yang telah memberikan izin, motivasi, dan dukungan terhadap terlaksananya kegiatan pelatihan dan pendampingan ini. Tim KKN berharap pelatihan ini dapat menjadi contoh bagi program-program serupa di masa depan, sehingga literasi digital dapat berkembang lebih luas dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan dasar di Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- 1
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*, Volume 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Biro Humas Kementerian Kominfo. "Pengguna Internet Meningkat, Kominfo Galang Kolaborasi Tingkatkan Kualitas Layanan." Internet: kominfo.go.id, Jan. 31, 2024 [Aug. 10, 2024]
- 1
Hidayah, R. (2022). "Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD." *SNHRP*, 4, 932-938.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis

**MENGASAH KREATIVITAS SISWA SD NEGERI 1 DAN 5 KARANGROWO MELALUI PEMBUATAN
POSTER BERTEMA PANCASILA MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL CANVA**

- Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar.”
Jurnal Basicedu, Volume 8(2), 1500-1511.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhoardriad, R. (2024). “Kreatif dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu.” *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8-12. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1170>
- Setiono, D., Wahyuningsih, S., Kurniawan, D., & Khoiriyah, K. (2023). “Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Desain Grafis Untuk Pemula di Lingkungan RT. 05 RW 10 Meruya.” *Artinara*, 2(1), 26-31. <https://doi.org/10.36080/art.v2i01.60>
- Shidik, M. A., Tae, L. F., & Dewi, N. P. Y. A. (2023). “Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Melalui Edukasi Media Poster Berbasis Aplikasi Canva.” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 5344-5354. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.17585>
- 1 Surur, M., Kartika, L. D., Fahri, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2023). “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital.” *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 26-43. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i1.27417>
- Syurmita, S., Anindya, R. S., & Palupi, A. (2024, February). “Pelatihan Pembuatan Poster Digital dengan Aplikasi Canva pada Siswa SD Al Fityan Tangerang.” In *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 50-54).

Mengasah Kreativitas Siswa SD Negeri 1 dan 5 Karangrowo melalui Pembuatan Poster Bertema Pancasila menggunakan Aplikasi Digital Canva

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.jbasic.org Internet Source	3%
2	pbsi-upr.id Internet Source	1%
3	Muhammad Amran Shidik, Lidwina Felisima Tae, Ni Putu Yuni Astriani Dewi. "PENGEMBANGAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU MELALUI EDUKASI MEDIA POSTER BERBASIS APLIKASI CANVA", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2023 Publication	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
6	Ashadi, Joko Priyana, Basikin, Anita Triastuti, Nur Hidayanto Pancoro Setyo Putro. "Teacher	1%

Education and Professional Development in Industry 4.0", CRC Press, 2020

Publication

7	Submitted to University of Portland Student Paper	1 %
8	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1 %
9	Alfi Muzaro'atul Ilmi, Wasis Wijayanto. "Analisis Penerapan Ekstrakurikuler Seni Karawitan dalam Membentuk Sikap Cinta Tanah Air pada SD Negeri 5 Karangrowo Undaan Kudus", FONDATIA, 2024 Publication	1 %
10	www.sciencegate.app Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Mengasah Kreativitas Siswa SD Negeri 1 dan 5 Karangrowo melalui Pembuatan Poster Bertema Pancasila menggunakan Aplikasi Digital Canva

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17