



Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Angga Setiawan¹, Susanto², Intan Susetyo Kusumo Wardhani³

^{1,2,3} STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 03 Februari 2024

Revisi Akhir: 02 Maret 2024

Disetujui: 09 Maret 2024

Terbit: 10 Juni 2024

Kata Kunci:

Aplikasi Canva;
Literasi Digital;
Poster.



ABSTRAK

Desa Sumurup merupakan salah satu desa yang terdapat di kabupaten Trenggalek, desa tersebut terdapat tiga sekolah dasar, yaitu SDN 1 dan 2 Sumurup. Kedua sekolah dasar tersebut memiliki permasalahan yang sama dari segi peserta didik pada kelas 4, 5 dan 6 atau yang dikenal dengan kelas tinggi, hasil yang telah diobservasi oleh tim PkM yaitu kurangnya keterampilan mendesain melalui komputer atau gawai, untuk sarana dan prasarana komputer sudah tersedia hanya saja fokus penggunaan komputer hanya dilaksanakan pada waktu ANBK, penggunaan gawai oleh peserta didik hanya sebatas bermain game online dan sosial media serta program ekstrakurikuler penggunaan aplikasi digital belum dilaksanakan. Solusi yang diberikan yaitu dengan melalui pembuatan poster melatih kreatifitas dan inovatif serta meningkatkan literasi digital bagi peserta didik. Tujuan dari PkM ini yaitu untuk mengetahui peningkatan literasi digital pada peserta didik di SDN 1 dan 2 Sumurup melalui pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Dari hasil PkM yang sudah dilaksanakan yaitu adanya peningkatan literasi digital dan keterampilan mendesain yang dirasakan oleh sekolah mitra melalui pelatihan pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi canva, Peningkatan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan desain poster pada diri peserta didik, dan Terbentuknya program ekstrakurikuler digital untuk mendukung peningkatan literasi digital pada diri peserta didik.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern. Hal ini telah dirasakan dalam segala aspek, salah satunya pada aspek pendidikan, menurut Basri, dkk. (2023) pendidikan merupakan seluruh prosedur dalam bentuk metode atau teknik dalam proses pembelajaran dalam bentuk mentransfer ilmu dan pengetahuan dari guru kepada peserta didik sesuai indikator dan standar yang telah ditentukan sedangkan menurut Nurmawati, dkk. (2022) pendidikan merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan untuk membantu mencapai tujuan pendidikan yang dilakukan oleh orang dewasa yang didalamnya ada guru dan peserta didik. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan manfaat yang luar biasa bagi pemangku kepentingan dalam aspek pendidikan. Tuntutan saat ini dengan adanya perkembangan teknologi yaitu bagi peserta didik mampu memanfaatkan teknologi dalam bentuk untuk menambah referensi materi, menggunakan atau mengoperasikan aplikasi digital dalam menunjang proses pembelajaran dan mengembangkan aplikasi digital sebagai hasil kreativitas dan inovatif peserta didik (Dirawan, dkk., 2023). Maka dari itu peran guru yaitu dapat memberikan pemahaman, pelatihan dan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi yang semakin canggih sesuai dengan Permendikbud Nomor 45 Tahun 2015.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penjelasan undang-undang tersebut berlaku diseluruh dalam jenjang pendidikan secara formal dan non formal (Abimatik, dkk., 2022). Berkaitan dengan pelatihan untuk mendesain poster merupakan bagian dari pendidikan secara non formal, yang bertujuan untuk meningkatkan soft skill maupun hard skill dan bagian dari usaha yang dilaksanakan dalam menunjang kualitas sumber daya manusia yang semakin pesat pada diri peserta didik (Revola, 2023).

Poster adalah media yang berbentuk visual yang mengkombinasikan antara tulisan dan gambar yang dapat memberikan informasi atau dapat dipublikasikan kepada masyarakat atau khalayak luas (Widiarti, 2024). Manfaat dari poster itu sendiri yaitu sebagai penyampai pesan atau menarik perhatian khalayak luas dalam bentuk informasi secara umum dan khusus yang termuat dalam poster. Poster juga sebagai bentuk media kreasi dan inovatif bagi peserta didik yang menyukai hal desain. Menjadi generasi milenial saat ini bahwa peserta didik perlu meningkatkan skill dalam aspek desain grafis, karena desain grafis saat ini sangat dibutuhkan dalam hal memberikan dan memaparkan suatu informasi. Tools yang digunakan dalam pembuatan poster yaitu menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam mendesain secara online yang mudah digunakan oleh peserta didik (Retnoningyas, 2023). Cara untuk mengakses aplikasi canva bisa melalui perangkat laptop atau gawai. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi canva yaitu dapat menghapus latar belakang, konten premium, animasi instan, menjadwal postingan di media sosial, gambar transparan, mengubah ukuran desain dan terdapat banyak template yang mempermudah pengguna dalam mendesain logo (Eliastuti, 2023).

Pendidikan abad 21 menganggap literasi digital sebagai bentuk survival skill atau keterampilan bertahan hidup karena pemahaman literasi digital menjadi medium dari implementasi kemampuan lain pada pendidikan abad ke 21 yang saat ini sudah memasuki ranah digital age (A'yun, 2021). Pada era saat ini sebagian masyarakat pada abad 21 tidak terlepas untuk selalu menggunakan teknologi digital seperti gawai dalam aktivitas sehari-harinya, akan tetapi tidak ada jaminan bahwa masyarakat memahami literasi digital. Hal ini dikarenakan digital literacy itu tidak hanya terampil dalam mengoperasikan software atau hardware tetapi kemampuan untuk menunjang aktivitasnya pada lingkup digital. Penguasaan literasi digital dikuatkan dengan adanya kebijakan pembelajaran yang dilakukan secara daring berdasarkan kepada Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 yang menegaskan terkait literasi digital berfokus kepada kemampuan berpartisipasi secara aktif pada dunia digital melalui pengoperasian perangkat digital dengan mengaplikasikan kemampuan kognitif, sosial emosional serta motorik yang kompleks. Kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemendikbud menuntut stakeholder pendidikan terutama guru harus menguasai digital literacy agar pembelajaran yang dilaksanakan bisa berjalan dengan lebih baik dan maksimal (Amanda, dkk., 2024). Guru berperan dalam mengembangkan literasi digital peserta didik terutama yang berkaitan dengan aspek sosial emosional dan kognitifnya, hal ini dapat dikatakan bahwa guru menjadi faktor kunci keberhasilan dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Literasi digital merupakan keterampilan dan pemahaman dalam menggunakan aplikasi, media dalam bentuk digital dan jaringan internet untuk membuat sebuah informasi, menggunakan, mencari, memberikan evaluasi serta memanfaatkan secara bijak, cerdas, patuh dan tepat dalam bentuk interaksi dan membina komunikasi dalam aktivitas kesehariannya (Widyaningrum & Sondari, 2021). Disisi lain literasi digital adalah kemampuan individu untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menginformasikan dalam bentuk konten atau informasi dengan kemampuan teknis atau kognitif (Alindra, dkk., 2023). Literasi digital berfokus kepada sesuatu hal yang berkaitan dengan kemampuan teknik dan cenderung pada aspek kognitif dan kemampuan sosial emosional pada lingkungan dan dunia digital. Literasi digital juga diartikan sebagai respons kepada teknologi yang semakin berkembang guna untuk mendukung masyarakat luas dalam menggunakan media.

Desa Sumurup merupakan salah satu desa yang terdapat di kabupaten Trenggalek, desa tersebut terdapat tiga sekolah dasar, yaitu SDN 1 Sumurup dan SDN 2 Sumurup. Kedua sekolah dasar tersebut memiliki permasalahan yang sama dari segi peserta didik yaitu kurangnya keterampilan mendesain melalui komputer atau gawai, untuk sarana dan prasarana komputer sudah tersedia hanya saja fokus penggunaan komputer hanya dilaksanakan pada waktu ANBK, dan ekstrakurikuler penggunaan IT belum dilaksanakan di kedua sekolah dasar tersebut. Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 Desember 2023 kepada ibu Titik Matoyah selaku kepala sekolah di SDN 1 Sumurup dan bapak Agung Priyanto selaku kepala sekolah di SDN 2 Sumurup menjelaskan terkait permasalahan yang dihadapi oleh guru saat diwawancarai pemahaman Teknologi informasi dan komunikasi masih terbatas, guru dituntut fokus dalam implementasi kurikulum merdeka, seperti menyiapkan administrasi, mengajar dan setelah itu melakukan refleksi dan evaluasi untuk hari berikutnya dan belum adanya tenaga pengajar untuk program ekstrakurikuler digital. Sehingga dilihat dari permasalahan tersebut berkaitan dengan literasi digital pada diri peserta didik masih kurang.

Sehingga dengan memahami permasalahan dan pentingnya literasi digital maka tim PkM memberikan pelatihan kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dengan semestinya, yaitu dengan melalui pembuatan poster yang dapat memberikan informasi kepada khalayak luas atau masyarakat dan melatih kreatifitas dan inovatif serta meningkatkan literasi digital bagi peserta didik. Tim PkM juga mengundang guru dalam pelatihan pembuatan poster untuk ikut berpartisipasi secara aktif dan memanfaatkan digital dalam peningkatan mutu pendidikan dan literasi digital pada stakeholder secara luas.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan oleh tim PkM dalam pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital ini adalah dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan yaitu dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, terkait deskripsi pelaksanaan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Desa Sumurup merupakan salah satu desa yang terdapat di kabupaten Trenggalek, desa tersebut terdapat tiga sekolah dasar, yaitu SDN 1 Sumurup dan SDN 2 Sumurup. Kedua sekolah dasar tersebut memiliki permasalahan yang sama dari segi peserta didik pada kelas 4, 5 dan 6 atau yang dikenal dengan kelas tinggi, hasil yang telah diobservasi oleh

tim PkM yaitu kurangnya keterampilan mendesain melalui komputer atau gawai, untuk sarana dan prasarana komputer sudah tersedia hanya saja fokus penggunaan komputer hanya dilaksanakan pada waktu ANBK, penggunaan gawai oleh peserta didik hanya sebatas bermain game online dan sosial media serta program ekstrakurikuler penggunaan aplikasi digital belum dilaksanakan di kedua sekolah dasar tersebut. Permasalahan yang dihadapi oleh guru saat diwawancarai pemahaman Teknologi informasi dan komunikasi masih terbatas, guru dituntut fokus dalam implementasi kurikulum merdeka, seperti menyiapkan administrasi, mengajar dan setelah itu melakukan refleksi dan evaluasi untuk hari berikutnya dan belum adanya tenaga pendidik untuk program ekstrakurikuler digital. Sehingga dilihat dari permasalahan tersebut berkaitan dengan literasi digital pada diri peserta didik masih kurang.

2. Persiapan Sosialisasi dan Pelatihan Program Pelatihan PkM

Sebagai bentuk pelaksanaan program PkM perlu adanya persiapan untuk mematangkan dan memantapkan serangkaian perencanaan agar program yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik (Helmi, dkk., 2023). Tim PkM berkoordinasi dengan kepala sekolah di SDN 1 dan 2 Sumurup untuk meminta izin dan menginformasikan pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan. Bersama tim dan mitra melakukan komunikasi dan konsolidasi dalam menyusun strategi pelaksanaan pelatihan agar pelaksanaan program PkM bisa berjalan sesuai indikator yang diharapkan. Untuk mengetahui ketercapaian target dan indikator tim PkM membuat instrumen angket kepuasan dan evaluasi keberhasilan program yang dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.

**ANGKET PELATIHAN PEMBUATAN POSTER MELALUI APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

1. Baca dan pahami isian deskripsi dari item yang sudah disediakan
2. Ceklist (✓) kolom keterangan sesuai pemahaman saudara

No	Deskripsi	Keterangan	
		Iya	Tidak
1	Saya menyukai IT untuk dijadikan ajang peningkatan kreatifitas dan inovasi diri		
2	saya senang mengikuti pelatihan mendesain poster melalui aplikasi canva		
3	Saya sangat antusias untuk mengikuti serangkaian pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva		
4	Saya mampu untuk membuat poster melalui aplikasi canva		
5	Saya mampu membuat beberapa poster melalui aplikasi canva		
6	Saya mampu membagikan hasil poster melalui sosial media untuk bisa dibaca dan diinformasikan ke khalayak luas		
7	Saya mempunyai minat untuk mengembangkan poster melalui aplikasi canva secara inovatif dan kreatif		

Catatan:

.....

.....

Gambar 1. Angket Kepuasan Peserta Didik Pelatihan Pembuatan Poster

INSTRUMEN EVALUASI PELATIHAN PEMBUATAN POSTER MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL.

Nama :

Kelas :

Sekolah :

No	Indikator Literasi Digital	Deskripsi Kegiatan	Skor			
			1	2	3	4
1	Mengakses	Siswa mampu mengakses dan mengoperasikan aplikasi canva				
2	Menyeleksi	Siswa mampu memilih dan memilih template desain poster melalui canva yang bervariasi				
3	Memahami	Siswa mampu memahami teknik mendesain poster melalui canva				
4	Menganalisis	Siswa mampu menganalisis desain poster yang akan dikembangkan				
5	Berkolaborasi	Siswa mampu mendesain poster dengan cara berkolaboratif dengan temannya				
6	Berpartisipasi	Siswa mampu aktif dalam berinteraksi dengan pembimbing dan temannya dalam mendesain poster				
7	Memproduksi	Siswa mampu menghasilkan 1 poster				
8	Mengverifikasi	Siswa mampu mengonfirmasi kepada pembimbing hasil poster yang sudah didesain				
9	Mengevaluasi	Siswa mampu memberikan saran dan masukan terhadap hasil poster yang sudah didesain				
10	Mendistribusikan	Siswa mampu membagikan hasil desain poster melalui papan informasi				

Gambar 2. Instrumen Evaluasi Literasi Digital Peserta Didik

3. Pelaksanaan Program PkM

Sebagai bentuk pelaksanaan program PkM ini dilaksanakan setidaknya memuat tiga point yang dilaksanakan oleh tim PkM dengan mitra sekolah yaitu Melaksanakan sosialisasi dan pelatihan kepada peserta didik kelas tinggi yang didampingi oleh guru tentang pentingnya literasi digital melalui implementasi pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi canva dengan mendatangkan narasumber ahli, serta pendampingan dengan membentuk program ekstrakurikuler digital dan menentukan guru sebagai tenaga pengajar dalam program ekstrakurikuler digital di sekolah sebagai program tindak lanjut dengan sekolah mitra.

4. Monitoring Pelaksanaan Program PkM

Pelaksanaan monitoring program PkM bertujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam memenuhi target dan indikator pencapaian (Chamidah, 2022), selain itu pelaksanaan monitoring dilakukan untuk memantau dan mengecek sejauh mana tingkat literasi digital peserta didik meningkat melalui pelatihan pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi canva.

5. Evaluasi Pelaksanaan Program PkM

Pelaksanaan evaluasi dalam program PkM ini bertujuan untuk merefleksikan proses dan hasil pelaksanaan program PkM (Rahayu & Sofia, 2021).

6. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan bertujuan untuk melaporkan segala hasil kegiatan PkM yang sudah dilaksanakan sebagai bentuk pertanggung jawaban tim PkM kepada lembaga STKIP PGRI Trenggalek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim PkM STKIP PGRI Trenggalek di SDN 1 dan 2 Sumurup, Desa Sumurup, Kecamatan Bendungan, Kabupaten Trenggalek, dilaksanakan dalam 4 fase yaitu analisis kebutuhan, persiapan sosialisasi dan pelatihan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Indikator capaian dalam pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital yaitu adanya peningkatan literasi digital dan keterampilan mendesain, peningkatan kreativitas dan inovasi, terbentuknya program ekstrakurikuler digital.

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat dalam bentuk digital seperti gawai maupun komputer untuk mendukung aktivitas belajar atau pekerjaan (Abimanik, dkk., 2022), mengembangkan kreativitas dan inovasi serta melatih etika dalam berinteraksi secara digital maupun dalam kehidupan sehari-hari (Widyaningrum & Sondari, 2021).

STKIP PGRI Trenggalek sebagai salah satu instansi pendidikan yang mendukung adanya peningkatan kemampuan literasi pada masyarakat di wilayah kabupaten Trenggalek. Melalui kegiatan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat STKIP PGRI Trenggalek membantu dan meningkatkan kemampuan literasi, salah satunya adalah literasi digital pada peserta didik sekolah dasar di SDN 1 dan 2 Sumurup, kedua instansi tersebut berada di desa Sumurup Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim PkM pada tanggal 4 Desember 2023 permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas tinggi terkait dengan kemampuan literasi digital yaitu kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan IT salah satunya dalam hal mendesain melalui komputer atau gawai, untuk sarana dan prasarana komputer sudah tersedia hanya saja fokus penggunaan komputer hanya dilaksanakan pada waktu ANBK, penggunaan gawai oleh peserta didik hanya sebatas bermain game online dan sosial media serta program ekstrakurikuler penggunaan aplikasi digital belum dilaksanakan di kedua sekolah dasar tersebut. Permasalahan yang dihadapi oleh guru saat diwawancarai pemahaman teknologi informasi dan komunikasi masih terbatas, guru dituntut fokus dalam implementasi kurikulum merdeka, seperti menyiapkan administrasi, mengajar dan setelah itu melakukan refleksi dan evaluasi untuk hari berikutnya dan belum adanya tenaga pendidik untuk program ekstrakurikuler digital. Sehingga dari permasalahan tersebut perlu diadakan pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dalam bentuk kegiatan pembuatan poster melalui aplikasi canva.

Kegiatan PkM diawali pada tanggal 6 Desember 2023 dengan melaksanakan FGD (Forum Grup Diskusi) di ruang dosen STKIP PGRI Trenggalek yang dilakukan oleh tim PkM yaitu dosen dengan mahasiswa untuk memetakan dan mengidentifikasi permasalahan yang timbul. Dari hasil pemetaan dan identifikasi tim PkM memberikan solusi berupa rancangan pelatihan poster dengan menggunakan aplikasi canva, dalam FGD tersebut tim PkM juga membentuk susunan kepanitiaan yang bertugas dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Susunan kepanitiaan ini terdiri dari dua narasumber dan tujuh pendamping yang nantinya panitia akan bertugas sesuai dengan jobdesknya masing-masing.



Gambar 3. Tim PkM melaksanakan FGD Pelaksanaan PkM

Tim PkM berkunjung ke sekolah mitra yaitu SDN 1 dan 2 Sumurup, Kecamatan Bendungan Trenggalek pada tanggal 8 Desember 2023, tim PkM mendiskusikan kegiatan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva dengan kepala sekolah di kedua SD tersebut. Tim PkM menjelaskan rancangan atau konsep dalam kegiatan PkM tersebut selanjutnya Kepala Sekolah memberikan saran dan masukan untuk kegiatan pelatihan pembuatan poster agar lebih optimal, hasil diskusi yang diperoleh yaitu pihak sekolah mitra dan tim PkM bersama-sama menyetujui pelaksanaan program pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital pada diri peserta didik. Selanjutnya tim PkM melaksanakan FGD kembali untuk merumuskan instrumen angket kepuasan dan evaluasi keberhasilan program di ruang dosen STKIP PGRI Trenggalek.



(a)



(b)

Gambar 4. Tim PkM berkunjung ke sekolah mitra yaitu SDN 1 dan 2 Sumurup

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dibagi sesuai jadwal agar pelaksanaan bisa lebih efektif dan optimal, tanggal 11 Desember 2023 dilaksanakan di SDN 1 Sumurup dan tanggal 12 Desember 2023 dilaksanakan di SDN 2 Sumurup. Secara keseluruhan kegiatan Sosialisasi dan pelatihan dihadiri oleh kepala sekolah, guru, tim PkM, dan peserta didik. Kegiatan pelatihan membuat poster diawali dengan menjelaskan pentingnya literasi digital, manfaat adanya literasi digital dan penerapan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari selanjutnya penjelasan cara memanfaatkan digital dalam bentuk membuat poster melalui aplikasi canva kepada peserta didik. Selanjutnya tim PkM dan kepala sekolah menentukan koordinator guru sebagai penanggung jawab pada program ekstrakurikuler digital. Kegiatan selanjutnya memberikan pelatihan dan pendampingan

pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi canva kepada peserta didik dan koordinator guru ekstrakurikuler yang langsung dibimbing oleh narasumber dan tim PkM.

Kegiatan pelatihan pembuatan poster dilanjutkan melalui ekstrakurikuler di sekolah yang dilaksanakan setiap hari sabtu oleh mitra sekolah yang didampingi oleh koordinator guru setiap sekolah. Koordinator guru pendamping ekstrakurikuler mengevaluasi kendala dan kelemahan pada waktu pelaksanaan program PkM, terkait hasil evaluasi disampaikan kepada tim PkM melalui grup WA yang sudah dibentuk.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva

Tim PkM Melaksanakan monitoring dan evaluasi setiap dua minggu sekali. Pada tanggal 30 Desember 2023 Hasil monitoring yang didapatkan tentang kendala dan hambatan yang dialami oleh sekolah mitra setelah melaksanakan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva yaitu sebagian template, animasi, logo dan beberapa gambar tidak bisa digunakan karena harus menggunakan fasilitas premium atau prabayar, solusi yang diberikan oleh tim PkM yaitu memberikan akun yang sudah premium kepada mitra sekolah untuk bisa dimanfaatkan dengan optimal. Untuk selanjutnya hasil monitoring dan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh tim PkM mendapatkan hasil yang sudah baik karena kendala dan hambatan sudah diminimalisir melalui koordinasi dan konsolidasi dengan sekolah mitra. Untuk hasil ketercapaian peningkatan literasi digital peserta didik sudah dinyatakan signifikan dengan dibuktikan melalui tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Ketercapaian indikator literasi digital

No	Indikator Literasi Digital	Rata-rata Nilai Pretest	Rata-rata Nilai Posttest
1	Mengakses	Cukup Baik	Baik
2	Menyeleksi	Cukup Baik	Baik
3	Memahami	Cukup Baik	Baik
4	Menganalisis	Cukup Baik	Baik
5	Berkolaborasi	Baik	Sangat Baik
6	Berpartisipasi	Cukup Baik	Sangat Baik
7	Memproduksi	Baik	Sangat Baik
8	Mengverifikasi	Cukup Baik	Sangat Baik
9	Mengevaluasi	Cukup Baik	Sangat Baik
10	Mendistribusikan	Cukup Baik	Baik

Hasil rata-rata nilai yang sudah diolah oleh tim PkM yang didapatkan melalui instrumen yang sudah diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah adanya kegiatan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva dapat dinyatakan bahwa kegiatan tersebut dapat meningkatkan literasi digital peserta didik. Dari angket kepuasan yang disebar kepada peserta didik secara keseluruhan peserta didik merasa senang dan antusias dengan adanya kegiatan pelatihan membuat poster melalui aplikasi canva serta peserta didik dapat mengekspresikan hasil kreativitas dan inovasinya melalui kegiatan tersebut dan meningkatkan literasi digitalnya. Berikut hasil poster yang telah dibuat oleh peserta didik melalui kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan.



Gambar 6. Hasil Poster yang Telah Dibuat oleh Peserta Didik

Pembahasan Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim STKIP PGRI Trenggalek memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SDN 1 dan 2 Sumurup melalui pelatihan pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi canva serta terbentuknya program ekstrakurikuler digital untuk mendukung literasi digital pada diri peserta didik. Kemampuan literasi digital sangat penting untuk dipahami dan dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 ini. Sejalan dengan [Terttiaavini & Saputra \(2022\)](#) literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi individu di semua lapisan masyarakat. Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan

berpartisipasi dalam teknologi informasi dan komunikasi adalah elemen kunci dari literasi digital. Melalui pelatihan pembuatan poster peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan inovasinya karena pada dasarnya pembuatan poster melalui aplikasi canva memberikan kebebasan untuk berpikir dan mengekspresikan hasil rancangan desainnya dalam bentuk poster yang bervariasi, kelebihan dari aplikasi antara lain: menggali sisi kreativitas Pendidik dan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar, membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik dan melalui kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola berpikir kritis Peserta Didik (Astutik, 2023).

Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk., (2023) menyatakan bahwa salah satu media yang menarik dan mudah diakses untuk menciptakan media pembelajaran yang bermacam-macam gambar adalah aplikasi Canva yang dirancang untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengkreasi antara materi yang akan diberikan dengan bermacam fitur yang dikemas dalam aplikasi canva, dan juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Irianti, dkk., (2022) menemukan bahwa hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa para guru dapat memahami dan bisa mempraktekkan cara membuat flash card menggunakan aplikasi Canva. Hal ini berarti aplikasi Canva sudah banyak diketahui dan tingkat ketertarikan dalam penggunaannya juga sangat tinggi (Lestari, 2023).

KESIMPULAN

Tim PkM STKIP PGRI Trenggalek telah melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat di kedua sekolah dasar yang berada di Desa Sumurup, Trenggalek dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Melalui pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva, peserta dapat mengekspresikan ide kreatif dan inovatifnya dalam mendesain produk salah satunya poster yang nantinya bisa dijadikan wadah informasi untuk khalayak luas seperti warga sekolah maupun masyarakat di desa sumurup yang nantinya dipublikasikan melalui sosial media dan peserta didik dari mengikuti kegiatan tersebut dapat meningkatkan literasi digital serta dengan adanya koordinasi dengan pihak sekolah melalui pelaksanaan PkM dapat membentuk program ekstrakurikuler digital di sekolah-sekolah tersebut. Selanjutnya bagi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital, harapan kami untuk rencana tindak lanjut program ini dapat meningkatkan kemampuan mendesain tidak hanya dalam bentuk poster tetapi mendesain gambar yang menarik yang nantinya mempunyai daya jual di masyarakat. Sehingga peserta didik tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi digital tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi finansial.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q. (2021). Analisis tingkat literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271-290.
- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). Pelatihan Media Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Anak Di Desa Sumberjaya. *An-Nizam*, 1(1), 81-86.
- Alindra, A. L., Sari, A. N., Nursyahbani, A., Tufahati, N. A. W., Melia, N., Trisnawati, P., & Salsabila, R. A. (2023). Penugasan PowerPoint melalui Canva untuk

- Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 601-612.
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598-607.
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775-800.
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103.
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Dharma Pendidikan*, 17(1), 83-94.
- Dirawan, G. D., Andayani, D. D., & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 366-371.
- Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206-218.
- Helmi, D., Partini, D., Asep, A., & Barus, C. A. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 2(2), 24-37.
- Irianti, A., Rasjid, N., & Rustan, M. F. (2022). Pelatihan Literasi Digital Pada Gerakan Pramuka SMA Negeri 1 Campalagian. *Journal of Computer Science Contributions (Jucosco)*, 2(2), 115-124.
- Lestari, U. H. (2023, September). Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan Media Cetak Dan Elektronik Berbasis Canva Di SDS IT Sulthoniyah Sambas. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Jabal Ghafur* (Vol. 2, pp. 505-513).
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53.
- Pratiwi, I. W., Riyanti, A., Hasdiansa, I. W., & Hasbiah, S. (2023). Pengembangan Literasi Digital Masyarakat Sekolah Melalui Pelatihan Pembuatan Komik Digital Cerita Rakyat Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 27-34.
- Rahayu, N. W., & Sofia, N. (2021). Pelatihan Literasi Digital Pada Sekolahrumah Salihah Yogyakarta: Animasi, Poster Digital, Video Dan Gim. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 50-59.
- Retnoningtyas, W. A., Widyaningrum, H. K., & Widiyanti, N. A. (2023). Peningkatan Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sdn Oro-Oro Ombo Madiun Menggunakan Bantuan Google Docs Dan Aplikasi Canva. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3309-3328.

- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100-114.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155-2165.
- 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.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Implementasi Literasi Digital Dalam Merancang Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 321-328.

Angga Setiawan, M.Pd. (Corresponding Author)

STKIP PGRI Trenggalek

Jl. Supriadi 22, Trenggalek, Jawa Timur, 66319, Indonesia

Email: anggaSetiawan25.as@gmail.com

Susanto, M.Pd.

STKIP PGRI Trenggalek

Jl. Supriadi 22, Trenggalek, Jawa Timur, 66319, Indonesia

Email: santosu620@gmail.com

Intan Susetyo Kusumo Wardhani, M.Pd.

STKIP PGRI Trenggalek

Jl. Supriadi 22, Trenggalek, Jawa Timur, 66319, Indonesia

Email: iin.intanskw@gmail.com
