

MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNOLOGI ANAK MELALUI PENGENALAN CANVA DI SD NEGERI KAREUNG

Junaidi Salat¹, Nurmasiyah², Mastura³, Syauqia Rahmatillah⁴, Nanda Al-fira⁵, wahyunita⁶, Faqrah⁷,
Nuril Fahmi⁸, M Adlidzil Ikram⁹, Ahmad Diauddin¹⁰, Heri Fajri¹¹

Universitas Jabal Ghafur
junaidisalat@unigha.ac.id, herifajri@unigha.ac.id

ABSTRAK

Aktivitas pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi anak melalui pengenalan aplikasi desain grafis Canva di SD Negeri Kareung. Di era digital saat ini, kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting bagi anak-anak, terutama dalam konteks pendidikan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup penyuluhan, demonstrasi, dan praktik mandiri, yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi dan berhasil membuat desain sederhana seperti poster dan kartu ucapan. Peningkatan keterampilan teknologi siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keinginan belajar dan kreativitas siswa, tetapi juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Diharapkan kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan pelatihan lebih lanjut bagi guru dan penyediaan prasarana teknologi yang memadai untuk mendukung pembelajaran di masa depan.

ABSTRACT

This community service activity aims to improve children's technology skills through the introduction of the Canva graphic design application at Kareung State Elementary School. In the current digital era, the ability to use information and communication technology is very important for children, especially in the educational context. The methods used in this activity include counseling, demonstration and independent practice, which actively involve students in the learning process. The results of the activity showed that students showed high activity and succeeded in making simple designs such as posters and greeting cards. The improvement in students' technology skills can be seen from their ability to use applications independently. This activity not only increases students' desire to learn and creativity, but also increases interaction between teachers and students. It is hoped that this activity can be continued with further training for teachers and the provision of adequate technological infrastructure to support learning in the future.

PENDAHULUAN

Di zaman teknologi informasi yang semakin berkembang, keterampilan digital menjadi keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap individu, termasuk anak-anak. Di tingkat pendidikan dasar, kemampuan ini penting untuk melengkapi anak-anak dengan kompetensi yang signifikan dalam menghadapi tantangan abad 21. Salah satu cara untuk

meningkatkan keterampilan teknologi anak adalah dengan mengenalkan mereka pada alat desain grafis yang sederhana namun efisien.

Desain grafis merupakan suatu metode penyampaian informasi melalui bahasa komunikasi visual dua dimensi atau tiga dimensi dengan menggunakan kaidah estetika. Dunia sekarang dapat berbicara

tentang hal-hal baru dan melihat wawasan baru berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pada awalnya, desain grafis hanya digunakan untuk media cetak seperti buku, koran, majalah, atau brosur. Namun, seiring berjalannya waktu, desain grafis sekarang juga digunakan untuk media elektronik, yang kita sering sebut sebagai desain multimedia (Sarwosri et al., 2022). Desain grafis sebagai juga diartikan sebagai penerapan keterampilan komunikasi dan seni untuk kebutuhan bisnis dan industri (Efendi et al., 2023)

Canva merupakan salah satu diantara banyaknya aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mendukung pembelajaran, karena Canva memiliki fitur yang mudah digunakan dan banyak template yang tersedia. Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran secara visual (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Siswa dapat menggunakan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh orang lain, contohnya seperti pembuatan poster, infografik, dan presentasi slide. Alat-alat desain yang intuitif dan beragam pilihan font dan warna membuat Canva cocok digunakan oleh siswa untuk mendukung proses

pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Kareung dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi anak-anak melalui pengenalan dan penggunaan Canva. Harapannya, siswa dapat lebih kreatif dan percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk berkomunikasi dan mengekspresikan ide-ide mereka.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Menurut (Ratnawaty Marginingsih 2022)

Canva menjadi aplikasi yang dipilih untuk membuat desain grafis yang dilakukan secara online dan gratis dengan banyaknya pilihan template untuk pembuatan desain seperti poster, logo, media sosial animasi, video, kartu, kolase foto selebaran dan lain-lain flayer. Adanya aplikasi Canva ini menjadi satu dari alternatif pilihan yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan template yang ada untuk berbagai bidang baik sosial, ekonomi, politik dan sebagainya.

2. menurut (Fetty Tri Anggraeny 2021)

Salah satu aplikasi yang ramai digunakan saat ini adalah aplikasi Canva. Canva merupakan salah satu tools yang open source alias gratis dan terbuka untuk

umum yang dapat digunakan bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun smartphone. Canva selain dikenal sebagai aplikasi desain grafis dalam penggunaannya, juga memiliki keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang bisa diciptakan antara lain : logo, poster, pembuatan kartu ucapan hari raya, pembuatan media promosi dan sebagainya.

3. Menurut (Ayun Permata Syahrir 2023)

Sejak awal diluncurkan, aplikasi Canva sangat populer dan menarik hati penggunanya. Hal ini dikarenakan kegunaan dan manfaat Canva memudahkan siswa dan guru dalam bidang pendidikan. Canva dapat digunakan pada semua tingkat pendidikan, sehingga Canva tersedia di platform online seperti aplikasi Google Play Store dan dapat diakses melalui situs website. Multimedia pembelajaran termasuk bentuk teknologi yang bisa dijadikan sebagai salah Satu alternatif metode pembelajaran. Pengenalan multimedia ke dalam metode pengajaran dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik karena multimedia memadukan beberapa unsur media. Kombinasi tersebut meliputi teks, grafik, gambar, animasi,

video dan audio yang disajikan secara kreatif.

METODELOGI

Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan yang berfokus pada pengenalan Canva secara langsung, melalui tiga tahapan sebagai berikut:

PERSIAPAN



IMPLEMENTASI



PEMERIKSAAN HASIL

1. Persiapan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan pengamatan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan keterampilan teknologi siswa di SD Negeri Kareung. Hasil observasi banyak siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis dan masih terbatas dalam keterampilan digital.

Untuk itu, kami menyiapkan materi pelatihan yang mudah dipahami tentang cara dasar menggunakan Canva, serta menyiapkan peralatan seperti komputer

dan koneksi internet agar pelatihan dapat berjalan lancar.

2. Implementasi

Pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan penjelasan mengenai apa itu Canva dan bagaimana platform ini dapat digunakan untuk membuat desain sederhana, seperti poster, kartu ucapan, dan presentasi. Selanjutnya, pada pelatihan penggunaan Canva, siswa diberikan penjelasan dasar tentang cara membuat akun, memilih template, serta mengedit gambar dan teks.



Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk praktik langsung dengan tugas membuat desain sederhana, seperti poster acara sekolah atau undangan.

3. Pemeriksaan hasil

Pemeriksaan hasil keterampilan dilakukan dengan melihat hasil desain siswa sebelum dan setelah pelatihan, dengan penguasaan fitur-fitur Canva sebagai kriteria utama penilaian. Selain itu, penilaian kreativitas dilakukan dengan menilai karya desain siswa berdasarkan kreativitas, keunikan, dan kemampuan

mereka dalam memanfaatkan elemen-elemen desain yang ada di Canva.



Untuk mengetahui sejauh mana kegiatan ini bermanfaat, dilakukan juga pemeriksaan kepuasan untuk mengumpulkan tanggapan siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan

Canva dan sejauh mana mereka merasa kegiatan ini memberikan manfaat bagi keterampilan belajar mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar SD negeri kareung menunjukkan antisipasi yang tinggi dari siswa terhadap penggunaan Canva dalam proses belajar. Mereka tertarik dengan mediator yang sederhana dan desain grafis menarik yang dapat mereka buat menggunakan aplikasi ini. Selain itu, siswa juga menunjukkan semangat yang besar selama sesi kegiatan dan aktif berpartisipasi dalam pembuatan desain grafis sederhana.

Peningkatan Kreativitas Siswa

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga berdampak positif pada peningkatan kreativitas siswa. Selama proses belajar, siswa diberi kebebasan untuk berkreasi dengan berbagai elemen desain yang disediakan oleh Canva. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam menyusun elemen-elemen visual dan menyampaikan informasi dengan cara yang menarik serta inovatif.

Pemahaman Teknologi

Pengenalan Canva juga berperan dalam meningkatkan penguasaan teknologi di kalangan siswa. Penerapan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki dampak yang penting dalam memperkuat kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan teknologi, serta mengembangkan keterampilan kreativitas mereka. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat menjadi langkah awal yang efektif untuk membekali siswa dengan keterampilan teknologi yang relevan di era digital.

Selain itu, penggunaan Canva membuka peluang untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Selama proses pembelajaran, siswa belajar memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang disediakan oleh Canva untuk membuat desain grafis. Mereka juga belajar cara menyimpan dan mengunduh hasil desain yang telah dibuat. Kemampuan ini memberikan manfaat jangka panjang, karena keterampilan teknologi yang diperoleh dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan di era digital.

KESIMPULAN

Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SD Negeri Kareung teruji efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas siswa. Para siswa menunjukkan semangat yang tinggi dan aktif berpartisipasi dalam proses pembuatan desain grafis menggunakan Canva. Penggunaan aplikasi ini membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Oleh karena itu, penggabungan Canva ke dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam mengembangkan keterampilan teknologi siswa.

SARAN

Untuk memaksimalkan manfaat penggunaan Canva di SD Negeri Kareung, sekolah perlu memastikan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Guru juga harus diberikan pelatihan lanjutan agar dapat mengintegrasikan Canva dengan efektif dalam pembelajaran. Penggunaan Canva dalam proyek kolaboratif dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpikir kreatif, sementara penerapan aplikasi ini dalam berbagai mata pelajaran akan membuat pembelajaran lebih

interaktif dan menarik. Selain itu, program literasi digital penting untuk mengajarkan siswa tentang etika digital dan hak cipta. Evaluasi berkala terhadap penggunaan Canva akan membantu memperbaiki dan mengoptimalkan pemanfaatannya. Dengan langkah-langkah ini, Canva diharapkan dapat mengembangkan keterampilan teknologi dan kreativitas siswa secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan keterampilan kreativitas desain grafis digital siswa SMU menggunakan aplikasi Canva pada ponsel pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86-91.
- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825-836.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77.
- Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva

sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. *J-INSTECH*, 5(1), 172-183.

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.

Romadhoni, A. M. (2024). Penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561-1569.

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, October). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 732-742).