

## IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI IKLAN MEDIA CETAK DAN ELEKTRONIK BERBASIS CANVA DI SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS

Utari Hesti Lestari

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan

[F2151221005@student.untan.ac.id](mailto:F2151221005@student.untan.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik kelas V (lima) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan Media Cetak dan Elektronik Berbasis Canva di SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam 2 (dua) siklus dimana dalam tiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan dan refleksi. Yang menjadi subjek penelitian merupakan peserta didik kelas V (lima) di SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS yang berjumlah 38 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat baik pada nilai hasil belajar dan keaktifan belajar pada siklus ke II (dua). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Implementasi Literasi Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan Media Cetak dan Elektronik Berbasis Canva di SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS dapat meningkatkan nilai hasil belajar dan keaktifan belajar secara efektif. Sekaligus membekali peserta didik untuk memiliki skill penting dalam menghadapi kemajuan teknologi di abad 21 ini.

**Kata kunci :** Canva, PTK, Kelas V, Bahasa Indonesia, Iklan

### Abstract

*This study aims to determine the learning outcomes and learning activities of fifth (five) grade students in learning Indonesian for Canva-based Print and Electronic Media Advertising materials at SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS. The research method used is Classroom Action Research (CAR) in 2 (two) cycles where each cycle consists of the stages of planning, implementation (action), observation and reflection. The subjects of the research were 38 students in class V (five) at SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS. The results of this study indicate that there is a very good increase in the value of learning outcomes and learning activeness in cycle II (two). Thus it can be concluded that the Implementation of Digital Literacy in learning Indonesian canva-based print and electronic media advertising material at SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS can increase the value of learning outcomes and active learning effectively. At the same time equip students to have important skills in dealing with technological advances in the 21st century.*

**Keywords:** Canva, PTK, Grade V, Indonesian, Advertising

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan di Indonesia, khususnya di era abad ke-21 (Rahayu, Iskandar and Abidin, 2022). Saat ini Pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tantangan dan peluang yang dibawa oleh kemajuan teknologi tersebut (Mursalin, 2022). Kurikulum Merdeka, sebagai respons terhadap perubahan

tersebut, telah menjadi tonggak penting dalam pengembangan kurikulum di Indonesia. Literasi digital menjadi aspek penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia (Ahmadi, 2022). Dalam era yang didominasi oleh teknologi informasi dan komunikasi, pendidik perlu mengintegrasikan literasi digital sebagai bagian integral dari pembelajaran di sekolah terutama Bahasa Indonesia. Melalui literasi digital, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis melalui berbagai platform digital (Kartika Sari, Arofatinajah and Fajarianto, 2022). Dengan demikian, pendidik memiliki kesempatan untuk memperluas jangkauan pembelajaran, mendorong kolaborasi antara peserta didik, dan mempersiapkan mereka untuk menjadi warga digital yang aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital.

Literasi digital memungkinkan pendidik untuk memilih dengan bijak media yang tepat untuk mengajar siswa secara efektif (Ahmad, 2022). Penting bagi pendidik untuk menggunakan metode *check and recheck* agar dapat memilih model atau media pembelajaran (Kusuma *et al.*, 2022). Melalui pengalaman dan berbagi, kita dapat belajar satu sama lain. Selain meningkatkan kemampuan dalam teknologi digital, pendidik juga harus dapat membedakan antara informasi yang benar dan yang tidak, mengingat banyaknya informasi yang tersedia di dunia maya.

SDS IT Sulthoniyah Sambas adalah salah satu Sekolah Dasar Islam Terpadu yang terletak di Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat. Sekolah ini menyediakan pendidikan tingkat dasar yang mengintegrasikan pendidikan agama Islam dengan kurikulum nasional. Dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, SDS IT Sulthoniyah Sambas berupaya mengintegrasikan penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima). Namun, saat mengintegrasikan teknologi khususnya literasi digital dalam pembelajaran di sekolah, sebagian besar pendidik di SDS IT Sulthoniyah Sambas Kalbar belum memaksimalkan penggunaan sumber daya sekolah yaitu laboratorium komputer. Khususnya Pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Model pembelajaran masih dominan menggunakan ceramah karena lebih praktis dilakukan (Wirabumi, 2020). Materi ini terkait dengan Tema 3 (tiga) yaitu Iklan media Cetak dan Elektronik. Yang mana, aspek pengetahuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat menganalisis informasi disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik serta aspek keterampilan peserta didik diharapkan mampu memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. Terlihat saat observasi kelas, peserta didik kelas V (lima) menjadi pasif hanya mendengarkan pendidik menjelaskan, ada beberapa peserta didik yang tidak fokus dan mengantuk. Pembelajaran menjadi monoton dan tidak membuat peserta didik antusias dalam menerima materi (Ristian, 2022). Suasana kelas menjadi tidak kondusif, apalagi pendidik hanya membawa alat peraga berupa potongan iklan dari surat kabar dan menunjukkan iklan yang ada di handphonenya, yang tentunya tidak bisa terlihat jelas oleh semua peserta didik. Hal ini sangat disayangkan. Padahal laboratorium komputer sudah memadai serta sudah terhubung dengan jaringan internet. Peserta

didik dapat diajak untuk menggunakan fasilitas sekolah tersebut dengan belajar bersama menggunakan aplikasi digital, seperti Canva.

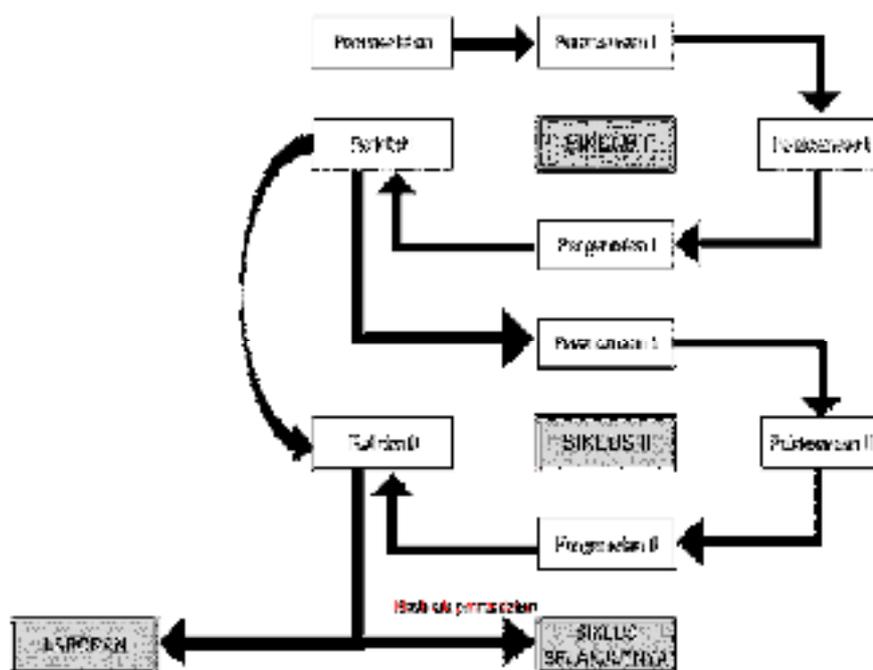
Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang populer, mudah digunakan, gratis dan telah terintegrasi dengan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent*) (Rukmana, 2023). Ini memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat berbagai jenis desain, seperti iklan media cetak, iklan media elektronik, poster, brosur, presentasi, infografis, dan banyak lagi, tanpa harus memiliki keterampilan desain yang tinggi (Idawati *et al.*, 2022). Mereka dapat membuat layout yang menarik, menggunakan teks yang tepat, membuat dan memasukkan gambar atau ilustrasi yang relevan, dan menyesuaikan desain sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam iklan (Jubilee Enterprise, 2021). Selain itu, peserta didik dapat melibatkan aspek kreativitas, komunikasi, dan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Damayanti, 2019). Penerapan Canva dalam pembelajaran materi Iklan media Cetak dan Elektronik dapat memperkaya pengalaman peserta didik, memberikan mereka kesempatan untuk berkreasi secara visual, dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berkomunikasi secara efektif melalui media cetak dan elektronik (Arianto, 2023). Dengan ini, memudahkan mereka untuk mengembangkan pikirannya menggunakan aplikasi Canva ini, mereka dapat mengetahui tentang aplikasi Canva dan mereka juga dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang canggih di era milenial saat ini, di era milenial saat ini anak-anak dituntut untuk cepat mengontrol kecanggihan teknologi, dengan adanya aplikasi Canva ini, semoga dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Platform ini diakses dengan menggunakan akun belajar.id yang telah diberikan oleh Pemerintah kepada seluruh pendidik dan peserta didik di semua jenjang pendidikan (Saeri, 2022) . Sehingga mereka bisa memanfaatkan hampir semua fitur yang disediakan dalam Canva.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh 1) Rohmatul Hidayah di tahun 2022 di SDN Sumur Welut III Surabaya dimana guru mengajarkan cara membuat poster dengan menggunakan platform Canva mobile (melalui handphone). 2) Uli Astutik pada peserta didik kelas IV (empat) SDN Pandanrejo 01 Kota Batu menyimpulkan bahwa Peserta didik merasa telah memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan untuk belajar literasi digital dan juga juga menjadi terbiasa melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan ketrampilan literasi digital.

Dari uraian latar belakang dan permasalahan diatas, peneliti merasa penting untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diberi judul : "IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI IKLAN MEDIA CETAK DAN ELEKTRONIK BERBASIS CANVA DI SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS" dengan tujuan untuk menggambarkan proses dan menganalisa peningkatan keterampilan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 3 (tiga) yaitu Iklan media Cetak dan Elektronik pada peserta didik kelas V (lima) SDS IT SULTHONIYAH SAMBAS tahun ajaran 2022/ 2023 yang berbasis platform digital Canva for education.

## METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDS IT Sulthoniyah Sambas dan subjek penelitian adalah peserta didik Kelas V (lima) TA 2022/2023 yang terdiri sebanyak 38 peserta didik (15 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan). Pelaksanaan penelitian ini di bulan Mei tahun 2023. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada pengembangan dan implementasi strategi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Pendidikan Tindakan Kelas melibatkan penelitian berbasis tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas, terdiri dari 4 tahapan, yaitu 1) Planning (perencanaan), 2) Acting (pelaksanaan atau tindakan), 3) Observing (observasi atau pengamatan), dan 4) Reflecting (refleksi). Siklus akan dilakukan berulang hingga mencapai hasil yang diinginkan. Adapun diagram alir terkait tahapan di setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas seperti yang digambarkan di berikut ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil belajar pada 2 (dua) siklus yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V (lima) maka diperoleh hasil sebagai berikut :

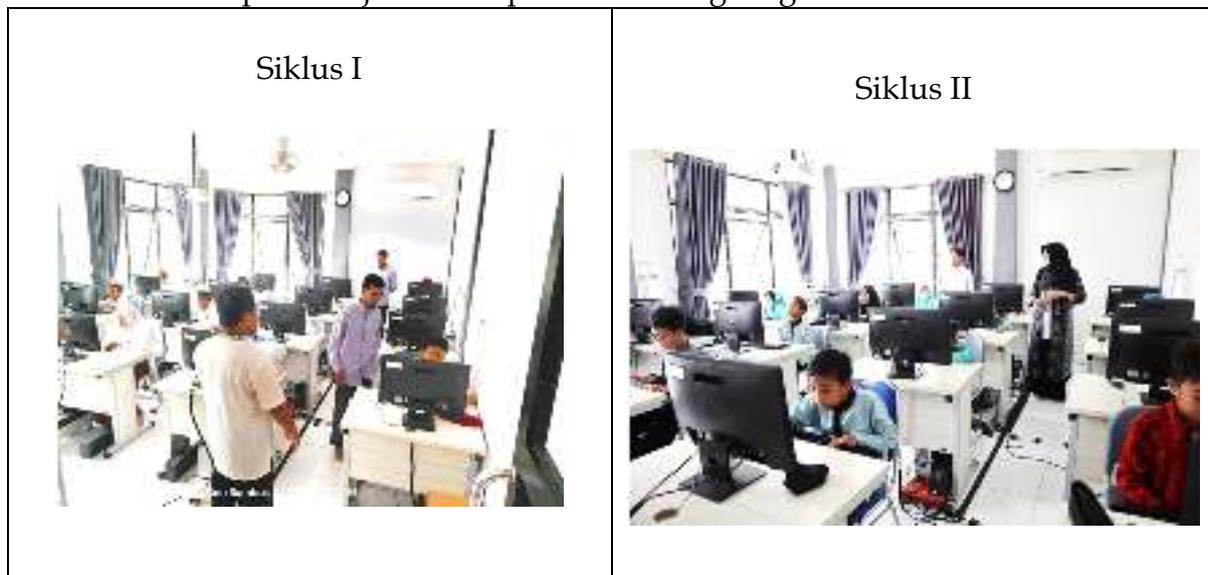
Tabel 1. Hasil analisis nilai (Kriteria Ketuntasan Minimal = 70)

Nilai	Jumlah siswa		Persentase	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
<=60	11	1	28%	3%
61 sd 69	20	3	50%	8%
70 sd 79	4	15	10%	38%
80 sd 89	3	13	8%	33%
90 sd 100	2	8	5%	20%
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Terkait hasil analisis nilai diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai belajar siswa terhadap materi Iklan media Cetak dan Elektronik. Berikut penjelasan secara rinci :

1. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM siklus I hanya 9 orang atau sebanyak 23%, sedangkan siswa yang mencapai KKM siklus II menjadi 36 orang atau 90%. Terjadi peningkatan yang sangat baik terhadap nilai siswa.
2. Pada siklus I peserta didik masih banyak yang terlihat kebingungan dalam pengoperasian komputer dan platform Canva. Namun pada siklus II, terjadi perbaikan menjadi lebih terarah serta suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan. Terlihat dari peserta didik yang fokus, semangat dan senang saat praktik berlangsung.

Berikut suasana pembelajaran saat praktik berlangsung :



## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan Media Cetak Dan Elektronik Berbasis Canva dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih inovatif dan kreatif. Dengan menggunakan platform Canva, peserta didik dapat menambah skill penting dalam proses implementasi literasi digital dan diharapkan peserta didik dapat terus mengasah skill

yang sudah dimiliki melalui gadget yang mereka punya. Diharapkan agar program literasi digital dapat mendorong semua warga sekolah untuk mencapai kecakapan abad 21.

## SARAN

Dari penelitian ini, diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa untuk peserta didik tingkat sekolah Dasar mengingat kemampuan Literasi Digital perlu dikuatkan dari dasar persekolahan. Kepada Dewan pendidik di SDS IT Sulthoniyah Sambas agar terus maju dalam menambah kompetensi khususnya dalam bidang *Information Technology* agar dapat menjadi salahsatu sumber atau fasilitator belajar bagi peserta didiknya. Dan bagi peserta didik, mari jadikan literasi digital menjadi sebuah kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan, sehingga nanti memiliki kompetensi dan berdaya saing di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Rahayu, S. Iskandar, and Y. Abidin, "Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2099–2104, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2082.
- [2] H. Mursalin, "TANTANGAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ERA SOCIETY 5.0," *Edukasi Islam J. Pendidik. Islam*, pp. 216–228, 2022, [Online]. Available: <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/issue/view/112>
- [3] F. Ahmadi, *MERDEKA BELAJAR VS LITERASI DIGITAL*, Pertama. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022.
- [4] P. Kartika Sari, S. Arofatinajah, and O. Fajarianto, "Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 24, no. 1, pp. 38–49, 2022, doi: 10.21009/jtp.v24i1.23700.
- [5] I. F. Ahmad, "Urgensi Literasi Digital di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan Sistematis," *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–18, 2022, doi: 10.14421/njpi.2022.v2i1-1.
- [6] M. A. Kusuma, D. Dwi Kusumajanto, R. Handayani, and I. Febrianto, "Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 28–37, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028pISSN:2548-9879%0Ahttp://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech>
- [7] R. Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah," *Annu. Conf. Islam. Educ. Thought*, vol. 1, no. 1, p. 111, 2020.
- [8] D. Ristiana, *Metode Pembelajaran*, 1st ed. Klaten: Lakeisha, 2022.

- [9] A. yanto Rukmana, *Dunia Multimedia*, 1st ed. Jambi: Sonpedia Publishing Indoensia, 2023.
- [10] Idawati et al., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 745–751, 2022, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- [11] Jubilee Enterprise, *Desain Grafis dengan Canva*. Elex Media Komputindo, 2021.
- [12] I. Damayanti, "Optimalisasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Penguatan Karakter," *Pros. Semin. Nas. Fak. Ilmu Sos. Univ. Negeri Medan*, vol. 3, pp. 1004–1009, 2019, [Online]. Available: <http://semnassfis.unimed.ac.id>
- [13] D. Arianto, "PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF," vol. 04, no. 01, pp. 16–23, 2023.
- [14] M. Saeri, "Melatih Keterampilan Guru Memanfaatkan Media Pembelajaran Online Menggunakan Akun Belajar.id untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Karang. J. Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengemb.*, vol. 04, no. 02, pp. 145–149, 2022.
- [15] *Desain Grafis dengan Canva*. (2021). (n.p.): Elex Media Komputindo.



