

Utilization of Technology Training to Improve Digital Skills of Elementary School Students

Sri Winarni

SD N 2 Bulan, Kabupaten Klaten

swinarni@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

The use of technology in basic education is increasingly important to prepare students for the digital era. The aim of this research is to discuss the use of the Canva and Zoom platforms as tools in technology training to improve the digital skills of elementary school students. Through Canva, students are given the opportunity to develop creativity and visual understanding with graphic design, while Zoom becomes a virtual platform for remote training, deepening collaboration and communication skills. This technology training not only focuses on the technical aspects, but also provides a foundation for the development of 21st century skills. However, it is important to note that technology integration must take into account challenges and ethical aspects, while ensuring equal access and supporting students' holistic development. Proposing the use of Canva and Zoom in elementary schools can be a positive step in creating a generation that is ready to face dynamic changes in the digital world.

Keywords: *canva, technology, zoom*

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar semakin penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital. Tujuan penelitian ini membahas tentang penggunaan platform Canva dan Zoom sebagai alat dalam pelatihan teknologi untuk meningkatkan keterampilan digital siswa sekolah dasar. Melalui Canva, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan pemahaman visual dengan desain grafis, sementara Zoom menjadi platform virtual untuk pelatihan jarak jauh, memperdalam keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Pelatihan teknologi ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga memberikan dasar untuk pengembangan keterampilan abad ke-21. Namun, perlu diperhatikan bahwa integrasi teknologi harus mempertimbangkan tantangan dan aspek etika, sambil memastikan akses yang setara dan mendukung perkembangan holistik siswa. Diharapkan pemanfaatan Canva dan Zoom di sekolah dasar dapat menjadi langkah positif untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi perubahan dinamis dalam dunia digital.

Kata kunci: *canva, teknologi, zoom*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi bagi perkembangan individu dan masyarakat. Di era globalisasi dan teknologi saat ini, pelbagai inovasi pendidikan menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi mendatang menghadapi tuntutan dunia yang terus berkembang. Dalam konteks pendidikan dasar, penekanan pada pemanfaatan teknologi menjadi semakin penting, terutama dalam hal meningkatkan keterampilan digital siswa. Prensky (2001) menggarisbawahi keunikan generasi saat ini dengan menyatakan bahwa, "Siswa saat ini adalah pembelajar yang lahir di era digital, dan pendidikan harus berusaha untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan konteks teknologi yang mengelilingi mereka." Pernyataan ini mempertegas perlunya pengintegrasian teknologi sebagai bagian integral dari pendidikan dasar guna memaksimalkan potensi siswa.

Perubahan paradigma pembelajaran yang mengakomodasi perkembangan teknologi membawa implikasi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Johnson et al. (2016) menyoroti hal ini dengan menyatakan, "Pemberian pelatihan teknologi yang tepat waktu dan relevan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam masyarakat digital saat ini." Pendidikan teknologi bukan lagi hanya tentang penggunaan perangkat keras atau perangkat lunak semata, melainkan juga tentang pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Sekolah dasar sebagai tahap awal pembelajaran memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa pelatihan teknologi di sekolah dasar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan siswa. Menurut MoNE (2016), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Peningkatan keterampilan digital siswa sekolah dasar harus diintegrasikan secara menyeluruh dalam kurikulum agar dapat memberikan dampak yang signifikan."

Pentingnya pelatihan teknologi di sekolah dasar juga mencuat dalam konteks global, di mana kecakapan digital menjadi salah satu kompetensi utama yang diharapkan oleh dunia industri. Seiring dengan perkembangan dunia digital, diperlukan upaya kolaboratif dari pihak sekolah, guru, dan stakeholder pendidikan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadai. Inisiatif pelatihan teknologi di tingkat sekolah dasar menjadi landasan untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses dan pemahaman yang cukup terhadap alat dan teknologi yang dapat mendukung perkembangan mereka.

Dengan pemahaman akan urgensi pelatihan teknologi di sekolah dasar, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pendekatan yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran teknologi, diharapkan bahwa mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga menjadi pencipta dan pemikir kritis yang mampu menghadapi perubahan dinamis dalam dunia digital.

Anggraeni dkk (2020) mengemukakan bahwa teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana.

Seiring dengan berkembangnya jaman ke era yang lebih modern, teknologi pendidikan juga mengalami perkembangan. Ruang lingkup teknologi pendidikan sangatlah luas. Salah satunya teknologi adalah pendidikan sebagai bidang garapan yang meliputi kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Selain itu, peran teknologi pendidikan beraneka ragam. Mulai dari peran yang secara umum sebagai fasilitator untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menjadikan pembelajaran dalam pendidikan itu menjadi lebih efektif dan efisien. Kemudian perannya dalam

masyarakat umum dalam rangka meningkatkan kualitas kemampuannya untuk menambah wawasan dan kecakapan yang pada akhirnya menuju kepada kesejahteraan hidup.

Penggunaan internet dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pendidik sebelum mengenal teknologi sehingga akan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah mengubah proses pembelajaran “dari ruang kelas ke mana saja, dari waktu siklus ke waktu nyata, dari kertas ke online, dan dari fasilitas fisik ke jaringan kerja”. Pembelajaran dapat berlangsung di ruang sekolah atau di rumah atau dimana saja bergantung pada kemauan peserta didik. Pemanfaatan teknologi ini menyebabkan proses pembelajaran dapat terlaksana tanpa ada pembatasan waktu sepanjang peserta didik.

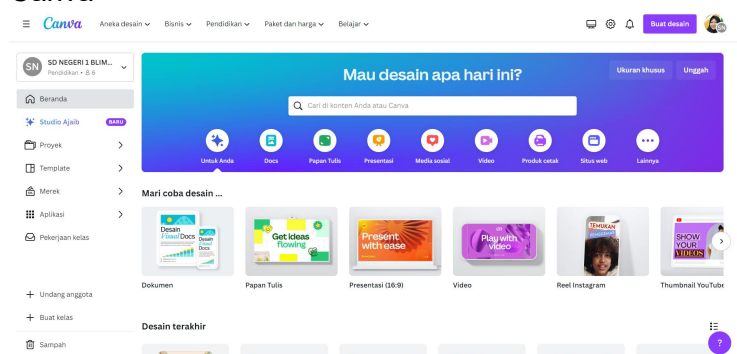
Pentingnya teknologi bagi siswa sekolah dasar tidak dapat dipandang sebelah mata, karena teknologi memberikan kontribusi besar dalam memperluas horison pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia modern. Pertama, teknologi memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang tidak terbatas. Melalui perangkat digital seperti komputer dan tablet, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, buku elektronik, dan materi pembelajaran interaktif yang dapat memperkaya proses belajar mengajar. Hal ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memungkinkan guru untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan menantang, membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Selain itu, teknologi memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang esensial. Penggunaan perangkat lunak pendidikan dan aplikasi pembelajaran yang interaktif dapat merangsang kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi. Melalui proyek-proyek digital, siswa dapat belajar bekerja dalam tim, memecahkan masalah, dan menyajikan informasi secara visual. Pemanfaatan teknologi di sekolah dasar bukan hanya tentang mengajar keterampilan teknis, tetapi juga tentang membekali siswa dengan alat yang diperlukan untuk menghadapi dunia yang terus berubah dan membutuhkan kemampuan adaptasi yang tinggi. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah dasar menjadi suatu kebutuhan mendesak guna memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi menjadi aspek penting dalam pendidikan bagi siswa sekolah dasar, membawa perubahan signifikan dalam cara mereka belajar dan berinteraksi dengan informasi. Teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa sekolah dasar antara lain canva dan zoom.

1. Canva



Gambar 1. Aplikasi Canva

Diluncurkan tahun 2013, Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun.

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain secara profesional, walaupun tanpa pengalaman desain sekalipun. Dengan menggunakan aplikasi Canva, kita dapat membuat desain untuk poster, pamflet, postingan media sosial, dan masih banyak lagi. Kita juga dapat menambahkan teks dan gambar dengan mudah. Canva dapat diakses baik melalui perangkat mobile maupun desktop. Sehingga, kita dapat berkreasi di mana pun dan kapan pun.

Cara menggunakan canva cukup mudah, hal pertama yang perlu kita lakukan adalah membuat akun Canva terlebih dahulu. 1) Kunjungi website www.canva.com; 2) Pilih opsi sign up sesuai yang kita inginkan. dengan menggunakan Facebook, email, atau Google; 3) Setelah itu, akun Canva-mu sudah dapat digunakan; 4) Klik “create a design” untuk memulai proses desain dan pilih jenis konten visual yang ingin kita buat. Selanjutnya, kita dapat kustomisasi desain sesuai dengan keperluan.

Fitur Canva untuk Pembelajaran di Sekolah

Platform Canva dapat digunakan dalam pembelajaran bahkan menggunakan gadget sekalipun. Penggunaan Canva sangat dianjurkan mengingat dalam Kurikulum Merdeka terdapat unsur digitalisasi sehingga mendorong guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai platform yang tersedia di dunia maya untuk kebutuhan belajar mengajar. Berikut adalah tips pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di sekolah :

a) Membuat Desain

Fitur utama Canva adalah untuk membuat desain gambar dengan berbagai template yang telah disediakan dan dapat diakses menggunakan berbagai alat seperti pc, laptop maupun smartphone. Fitur desain ini dapat kita manfaatkan untuk membantu guru membuat desain seperti infografis, mindmap, kolase foto, dan lain sebagainya. Siswa juga dapat menggunakan Canva untuk berbagai kepentingan seperti membuat video tugas, poster, desain jadwal pelajaran, jadwal piket kebersihan, format kalender, dan lain sebagainya. Penggunaan Canva sangat fleksibel untuk dimanfaatkan di dalam kelas agar lebih hidup desain sebuah kelas.

b) Membuat Powerpoint Secara Instan

Umumnya siswa membuat powerpoint menggunakan laptop yang harus mereka bawa dari rumah. Dengan adanya aplikasi Canva, siswa dapat secara mudah membuat powerpoint menggunakan gadget yang mereka pegang. Cara penggunaannya hanyalah dengan mendownload aplikasi Canva dan menggunakan template powerpoint yang tersedia di Canva. Guru dapat menugaskan siswa secara berkelompok untuk membuat desain ppt saat itu juga dengan atau tanpa laptop menggunakan aplikasi Canva dan melakukan presentasi pada waktu yang sama. Jadi tidak ada alasan untuk tidak membuat tugas presentasi dengan alasan tidak membawa laptop karena dengan gadget pun siswa sudah dapat membuat ppt dengan mudah memanfaatkan Canva.

c) Membuat Video Secara Mudah

Selain Canva sebenarnya ada banyak aplikasi pembuatan video seperti Capcut, Kinemaster, Lightroom dan lain sebagainya. Diantara berbagai aplikasi tersebut, Canva merupakan aplikasi yang mencakup lebih banyak fungsi dari aplikasi lain. Maka dari itu Canva adalah aplikasi yang dapat merangkum aplikasi lain dengan fungsi yang berbeda dalam satu aplikasi.

d) Cara Mendapatkan Canva

Canva tersedia dalam berbagai platform seperti PC baik windows maupun Mac dan Smartphone baik Android maupun Ios. Cara mendapatkan aplikasi Canva dari PC

adalah dengan mengakses www.canva.com dan mendownload sesuai operating system yang digunakan. Sedangkan untuk android dan ios cukup mendownload di Playstore maupun Appstore. Aplikasi ini tersedia secara gratis dan terdapat versi free dan pro.

e) Cara Mendapatkan Canva Versi Pro

Canva versi pro memiliki kelebihan yaitu banyaknya template yang tersedia untuk digunakan daripada versi free. Untuk mendapatkan Canva versi Pro bagi guru dapat memanfaatkan akun belajar.id dan mengupload dokumen yang diminta untuk dapat mengakses Canva for Education yang merupakan Canva versi Pro dari program Canva.

Rahmawati & Atmojo (2021) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Dengan video pembelajaran melalui aplikasi canva ini dapat mendesain animasi gambar benda bergerak seolah-olah dapat dirasakan secara nyata atau benda yang disajikan bersifat semi konkret.

Sejalan dengan penelitian tersebut Rahmatullah dkk (2020) menyatakan dalam penelitiannya mengembangkan media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD yang dikembangkan, masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD. Dapat disimpulkan bahwa canva dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Zoom

Zoom Meeting merupakan sebuah aplikasi video converence yang dikembangkan oleh perusahaan asal Amerika Serikat (Zoom Video Communications, Inc). yang dapat digunakan pada perangkat komputer, smartphone sampai sistem ruang. Aplikasi Zoom Meeting ini tersedia dalam empat pilihan (Basic / Gratis, Pro, Business dan Enterprices).

Secara garis besar fungsi Zoom Meeting adalah untuk komunikasi dengan menggunakan video dan audio melalui jaringan internet. Aplikasi ini sangat berguna untuk proses belajar mengajar secara online serta rapat-rapat penting perusahaan tanpa perlu kita bertatap muka langsung.

Dari beberapa fitur yang ditawarkan, zoom meeting dapat dijadikan alternatif untuk kegiatan pembelajaran, bersosialisasi dengan rekan kerja, atau bahkan melakukan rapat kerja karena penggunaannya yang relatif mudah dan dapat diakses kapan dan dimana saja dengan harapan kegiatan pembelajaran daring dapat berjalan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal.

Melalui zoom meeting kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman lebih bagi peserta didik dimana peserta didik dapat berinteraksi secara langsung, siswa dapat melakukan tanya jawab, diskusi dan presentasi tentang masalah pembelajaran yang dihadapi.

Kuntarto dkk (2021) menyatakan manfaat yang dirasakan guru dan siswa dalam memanfaatkan zoom dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif dalam sehingga pembelajaran daring menjadi lebih efektif. Dengan aplikasi zoom pembelajaran tidak hanya dapat dilaksanakan dalam kelas. Namun juga dapat dilakukan dimanapun berada.

SIMPULAN

Melalui pelatihan teknologi menggunakan Canva, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan desain visual, memberikan dimensi baru pada pembelajaran yang menarik. Seiring dengan itu, penggunaan Zoom sebagai platform

untuk pelatihan virtual menciptakan kesempatan bagi siswa untuk memperluas keterampilan digital mereka, memperdalam kolaborasi, dan memahami dinamika pembelajaran jarak jauh.

Pentingnya pelatihan teknologi di sekolah dasar tidak hanya sebatas pada aspek teknis, tetapi juga memberikan landasan bagi pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam proses ini, Canva dan Zoom bukan hanya menjadi alat praktis, tetapi juga fasilitator untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memotivasi. Melalui pengalaman belajar yang berfokus pada kreativitas dan interaksi virtual, siswa memiliki peluang untuk membentuk literasi digital yang kuat sejak dini.

Namun, perlu diingat bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan haruslah beriringan dengan pemahaman yang baik tentang tantangan dan aspek etika yang terkait. Guru dan pembuat kebijakan perlu terus mengembangkan strategi yang menggabungkan teknologi secara efektif ke dalam kurikulum, sambil tetap memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses yang setara dan mendukung perkembangan komprehensif mereka. Dengan demikian, pemanfaatan pelatihan teknologi melalui Canva dan Zoom di sekolah dasar dapat menjadi landasan yang kuat untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi perubahan dinamis dalam dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Ayu, R. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., & Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*, 1(2), 65-72.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., dan Freeman, A. (2016). *NMC/CoSN Horizon Report: 2016 K-12 Edition*. New Media Consortium.
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis manfaat penggunaan aplikasi zoom dalam pembelajaran daring bagi guru dan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49-62.
- MoNE (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia). (2016). *Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon*, 9(5), 1-6. DOI: 10.1108/10748120110424816.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Sanisah, S., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M. I., Arif, A., Milandari, B. D., ... & AR, J. B. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENDIDIK SEKOLAH DASAR DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBANTUAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 95-108.
- Solihah, D. S., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Tingkat kemampuan guru Sekolah Dasar dalam penggunaan model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2).