



Pemberdayaan Literasi Digital di Sekolah Kepulauan melalui Program Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi

Bintang Eka Priyanga¹, Nurhadi², A'Baria³, Fitri Setya Amanda⁴, Nur Rohmah⁵, Zidna Fatha Nazhifa⁶, Muhammad Najib Shofy⁷, Moh Sayful Zuhri⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: : bintangepyg@student.uns.ac.id, nurhadi@staff.uns.ac.id,
baria@student.uns.ac.id, amandafitri@student.uns.ac.id, nurrohmah@student.uns.ac.id
zidnafatha@student.uns.ac.id najibshofi@staff.uns.ac.id mohsayifulzuhri@gmail.com

ABSTRAK

Program pemberdayaan literasi digital melalui pelatihan Canva bagi guru dan siswa bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi teknologi di sekolah kepulauan, khususnya di SMA N 4 Seram Barat, Maluku. Kegiatan ini dirancang untuk mendukung transformasi digital dalam proses pembelajaran, sejalan dengan tuntutan keterampilan abad 21 yang semakin relevan. Pelaksanaan pelatihan Canva ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi desain grafis sederhana, yang diikuti dengan penguatan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Artikel ini mengkaji dampak dan evaluasi program terhadap peserta, serta potensi pengembangan program serupa di wilayah kepulauan.

Kata kunci: kreativitas pendidikan, literasi digital, pemberdayaan digital, pelatihan Canva, sekolah pulau,

Pendahuluan

Di era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi telah menciptakan kebutuhan mendesak akan keterampilan digital, terutama dalam pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia telah mendorong penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas akses pendidikan (Kemendikbud, 2020). Hal ini sangat penting bagi daerah-daerah kepulauan seperti Maluku yang sering menghadapi keterbatasan sumber daya pendidikan dan infrastruktur teknologi. Keterbatasan ini, yang meliputi ketersediaan jaringan internet, akses terhadap fasilitas pendidikan, dan kurangnya literasi digital, berdampak langsung pada kualitas pendidikan (Wardani et al., 2021).

SMA N 4 Seram Bagian Barat, sebagai salah satu sekolah yang berada di kawasan kepulauan, merasakan tantangan yang cukup besar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Berdasarkan observasi awal, guru dan siswa memiliki keterbatasan dalam keterampilan digital yang memadai, terutama dalam menggunakan alat bantu kreatif untuk presentasi dan pengajaran. Hal ini menyebabkan ketergantungan pada metode pengajaran konvensional dan mengurangi daya tarik proses belajar-mengajar (Nugroho et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis yang sederhana, seperti Canva, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran visual dan kreatif (Arifin et al., 2022). Canva memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk membuat media



pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang berdampak positif pada peningkatan keterampilan digital mereka (Nanda et al., 2020).

Literasi digital sangat diperlukan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Ananiadou & Claro, 2009). Kemampuan ini tidak hanya mendukung perkembangan akademik siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif. Sayangnya, akses terhadap pelatihan teknologi masih terbatas di banyak daerah kepulauan. Menurut Wahyuni dan Soenarto (2019), literasi digital pada guru dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Namun, banyak pendidik di daerah kepulauan belum memiliki akses atau pelatihan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi secara efektif.

Program pelatihan Canva ini disusun sebagai solusi dari permasalahan di atas, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa serta guru. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi desain grafis, tetapi juga membangun kemampuan peserta untuk memanfaatkan teknologi secara mandiri dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Dengan adanya pelatihan ini, guru dan siswa diharapkan mampu mengembangkan konten pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar (Sawyer, 2017).

Upaya ini sejalan dengan tujuan literasi digital yang menekankan pentingnya pemahaman, penggunaan, dan komunikasi melalui teknologi untuk kehidupan sehari-hari (Ala-Mutka et al., 2019). Selain itu, program ini menjadi langkah konkret dalam mengatasi kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan daerah kepulauan, menciptakan peluang yang lebih setara bagi seluruh siswa di Indonesia. Dengan pelaksanaan program pelatihan ini, diharapkan sekolah-sekolah di daerah kepulauan dapat lebih siap dalam mengadopsi teknologi, meningkatkan mutu pendidikan, dan memberikan kesempatan yang lebih baik bagi generasi muda di wilayah-wilayah yang masih tertinggal.

Literasi digital telah menjadi salah satu kompetensi kunci dalam pendidikan abad ke-21, terutama di tengah perkembangan teknologi yang cepat dan tantangan globalisasi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam penggunaan teknologi (Ananiadou & Claro, 2009). Di wilayah kepulauan Indonesia, termasuk di Provinsi Maluku, literasi digital menjadi hal yang penting, karena wilayah ini cenderung memiliki keterbatasan akses terhadap sarana teknologi, sehingga perlu adanya upaya konkret untuk mengembangkan keterampilan ini di kalangan siswa dan guru.

Salah satu aspek penting dalam literasi digital adalah kemampuan dalam menciptakan konten yang menarik dan mudah dipahami. Kemampuan ini mencakup pemanfaatan aplikasi desain grafis sederhana, seperti Canva, yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Nanda et al., 2020). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, yang pada akhirnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Arifin et al., 2022). Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Sawyer, 2017).

Pendekatan pembelajaran yang kreatif melalui desain grafis dalam pendidikan dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme. Menurut teori ini, pembelajaran terjadi ketika individu secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya (Piaget, 1954). Dengan memberikan kesempatan kepada siswa dan guru untuk menggunakan alat seperti Canva, mereka dapat lebih mandiri dalam menciptakan media pembelajaran yang



sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini mendukung keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar-mengajar, di mana siswa tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga turut serta dalam memproses dan menyampaikan informasi dengan cara yang kreatif dan menarik.

Di samping itu, teori literasi media dan informasi menyatakan bahwa kemampuan untuk menavigasi, mengevaluasi, dan memproduksi konten digital adalah kunci untuk mempersiapkan individu agar dapat hidup di masyarakat modern (Livingstone, 2004). Dalam konteks ini, pelatihan Canva bukan hanya soal belajar menggunakan aplikasi desain, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan literasi digital, yaitu pemahaman tentang cara mencari, menilai, dan menyebarkan informasi dengan bijak dan etis. Literasi digital ini penting, karena melalui media digital, siswa dan guru dapat memperluas wawasan dan mendapatkan akses ke beragam informasi global, yang sebelumnya mungkin sulit didapatkan di daerah terpencil (Wahyuni & Soenarto, 2019).

Lebih lanjut, UNESCO (2018) menekankan bahwa literasi digital adalah bagian dari tujuan pendidikan berkelanjutan, di mana semua individu memiliki akses yang setara untuk mendapatkan pendidikan berkualitas yang relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Dalam hal ini, pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa merupakan bagian dari upaya untuk mewujudkan pendidikan berkualitas di daerah tertinggal dan kepulauan. Dengan menguasai keterampilan dasar literasi digital, guru dan siswa di daerah terpencil dapat mengatasi keterbatasan akses informasi dan berpartisipasi dalam perkembangan teknologi secara global. Teori penggunaan media visual dalam pendidikan juga sangat mendukung implementasi Canva dalam pelatihan ini. Media visual terbukti dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Mayer, 2014). Canva, sebagai media pembelajaran visual, memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk mengomunikasikan ide dan informasi secara lebih efektif melalui visualisasi. Visualisasi materi belajar ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat mereka karena keterlibatan sensorik yang lebih intens (Pashler et al., 2007).

Pentingnya inovasi dalam pendidikan ini, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas seperti Taniwel, merupakan langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Inovasi pendidikan berbasis teknologi membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan bagi siswa di era digital, dan memungkinkan mereka untuk tidak hanya mengembangkan pengetahuan akademik tetapi juga keterampilan hidup yang penting, seperti berpikir kritis dan kreatif. Penelitian juga mendukung bahwa penerapan teknologi yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nugroho et al., 2021).

Dari beberapa kajian teoritis di atas, pelatihan Canva sebagai bagian dari literasi digital memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung perkembangan keterampilan siswa dan guru di daerah kepulauan. Dengan keterampilan ini, diharapkan mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang pasif tetapi juga mampu memproduksi konten yang inovatif dan bermanfaat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kesempatan hidup mereka di era modern.

Metode

Program pelatihan Canva untuk meningkatkan literasi digital di SMA N 4 Seram Bagian Barat di Desa Taniwel dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif. Metodologi ini dirancang dalam tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, untuk memastikan program berjalan efektif dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

1. Perencanaan



Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis kebutuhan di lingkungan SMA N 4 Seram Bagian Barat, Desa Taniwel. Tahap ini dimulai dengan melakukan wawancara dan diskusi bersama guru dan pihak sekolah untuk memahami tingkat keterampilan teknologi yang dimiliki oleh siswa dan guru. Selain itu, identifikasi juga dilakukan terhadap materi yang relevan dan aplikasi Canva yang akan digunakan, terutama fitur-fitur yang mudah diaplikasikan dalam media pembelajaran.

Setelah analisis kebutuhan, materi pelatihan dirancang dengan fokus pada pembuatan konten edukatif, seperti poster, infografis, dan presentasi sederhana. Penyusunan rencana pelatihan juga mencakup penyediaan alat pendukung yang dibutuhkan selama kegiatan, seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet untuk memastikan kelancaran pelatihan. Jadwal pelatihan disusun agar tidak mengganggu jam belajar siswa, serta melibatkan guru sebagai peserta untuk mendukung keberlanjutan penggunaan aplikasi Canva setelah program selesai.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan program dilakukan selama tiga hari dengan melibatkan 50 peserta yang terdiri dari siswa dan guru. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar tentang literasi digital dan pentingnya keterampilan desain visual dalam era digital. Sesi dilanjutkan dengan pengenalan antarmuka Canva serta tutorial dasar pembuatan desain menggunakan template yang disediakan oleh aplikasi.

Para peserta kemudian diajarkan cara membuat poster, infografis, dan slide presentasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung, dengan pendampingan dari tim pelatihan untuk memastikan setiap peserta memahami cara menggunakan Canva dengan baik. Pada hari terakhir, diadakan sesi praktik di mana siswa dan guru diminta untuk membuat proyek desain berdasarkan tema edukatif, yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Hal ini bertujuan untuk melatih kreativitas serta keterampilan presentasi peserta.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian program dan menilai dampak pelatihan terhadap peningkatan literasi digital siswa dan guru. Evaluasi pertama dilakukan secara langsung setelah pelatihan selesai, melalui kuis singkat untuk menilai pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, peserta juga diminta memberikan umpan balik mengenai kesulitan dan manfaat yang dirasakan selama pelatihan.

Evaluasi lanjutan dilakukan dua minggu setelah program selesai untuk meninjau apakah peserta telah menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan Canva dalam membuat materi ajar yang lebih menarik, dan siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan desain visual untuk presentasi mereka. Beberapa saran dari peserta juga dicatat untuk pengembangan program di masa mendatang, terutama terkait kebutuhan perangkat teknologi yang lebih memadai.

Hasil, Pembahasan, dan Dampak

Program pelatihan Canva yang dilaksanakan di SMA N 4 Seram Bagian Barat, Desa Taniwel, berlangsung dengan baik dan berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital serta kreativitas siswa dan guru. Berikut adalah uraian mengenai pelaksanaan program, hasil evaluasi, serta faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi selama kegiatan.

Pelaksanaan Program



Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dan melibatkan sekitar 50 peserta yang terdiri dari siswa dan guru. Pada hari pertama, peserta diberikan pemahaman dasar tentang literasi digital dan pentingnya kemampuan desain visual dalam era digital. Sesi dimulai dengan pengenalan aplikasi Canva, termasuk antarmuka dan fungsi dasar yang sering digunakan dalam membuat desain. Setiap peserta dibimbing untuk membuat akun dan mengakses berbagai template Canva yang sesuai untuk konten pendidikan.

Hari kedua difokuskan pada pelatihan pembuatan desain visual, di mana peserta diajarkan cara membuat poster, infografis, dan slide presentasi. Dalam sesi ini, peserta dilatih untuk menggunakan fitur-fitur penting seperti pengaturan teks, pemilihan warna, penggunaan gambar, dan elemen grafis. Pendampingan diberikan secara intensif agar peserta dapat menguasai teknik-teknik dasar yang membantu meningkatkan daya tarik visual materi yang mereka buat.



Gambar 1. Pelaksanaan program pelatihan

Pada hari ketiga, diadakan sesi praktik yang lebih mandiri. Setiap peserta diminta membuat proyek desain yang bertema edukatif, kemudian mempresentasikan hasil desain tersebut di hadapan peserta lainnya. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan desain, tetapi juga membantu peserta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi yang baik. Pelatihan ditutup dengan diskusi dan refleksi dari peserta mengenai manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam menggunakan Canva.

Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan dalam dua tahap: evaluasi langsung setelah program selesai dan evaluasi lanjutan dua minggu setelahnya. Evaluasi langsung menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah memahami dasar-dasar penggunaan Canva dan mampu membuat desain yang menarik. Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan belajar-mengajar.

Pada evaluasi lanjutan, diketahui bahwa beberapa guru telah menerapkan Canva dalam menyusun materi ajar, sedangkan siswa juga mulai menggunakan Canva dalam membuat presentasi dan tugas sekolah. Program ini juga telah mendorong minat peserta untuk belajar lebih jauh mengenai aplikasi desain lainnya. Secara keseluruhan, pelatihan berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas di kalangan siswa dan guru.



Gambar 2. Kegiatan evaluasi program

Faktor Pendukung

Beberapa hal yang dapat kami simpulkan menjadi faktor-faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan dengan baik ada;ah sebagai berikut:

1. **Antusiasme Peserta:** Siswa dan guru menunjukkan minat yang tinggi terhadap program ini karena pelatihan Canva dirasakan sangat relevan dan bermanfaat untuk kegiatan pendidikan.
2. **Kerjasama Pihak Sekolah:** Dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru lain sangat membantu kelancaran pelatihan, terutama dalam menyediakan fasilitas dan waktu bagi pelaksanaan program.
3. **Ketersediaan Teknologi Dasar:** Sekolah memiliki akses internet dan beberapa perangkat komputer yang memungkinkan pelatihan berjalan efektif.
4. **Bahan Pelatihan yang Mudah Dipahami:** Materi yang disusun secara sederhana dan berbasis praktik membuat peserta mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan.

Faktor Penghambat

Sedangkan hal-hal yang memiliki pengaruh untuk menghambat adanya kegiatan ini antara lain:

1. **Keterbatasan Perangkat:** Jumlah perangkat yang terbatas menjadi kendala, mengingat sebagian besar peserta harus bergantian dalam menggunakan laptop atau perangkat lain.
2. **Koneksi Internet yang Kurang Stabil:** Terkadang koneksi internet mengalami gangguan, yang sedikit menghambat akses ke aplikasi Canva, terutama untuk fitur yang memerlukan unduhan gambar atau elemen tambahan.
3. **Waktu Pelatihan yang Terbatas:** Durasi pelatihan yang hanya tiga hari dirasa kurang untuk mengeksplorasi fitur Canva secara lebih mendalam, terutama bagi peserta yang baru pertama kali mengenal aplikasi desain.
4. **Beragam Tingkat Penguasaan Teknologi:** Peserta memiliki kemampuan teknologi yang bervariasi, sehingga beberapa peserta memerlukan waktu lebih lama untuk memahami aplikasi.

Dengan mempertimbangkan hasil pelaksanaan, evaluasi, serta faktor pendukung dan penghambat ini, program pelatihan Canva di SMA N 4 Seram Bagian Barat dapat dikatakan



sukses dalam upaya meningkatkan literasi digital peserta. Beberapa saran perbaikan, seperti peningkatan jumlah perangkat dan perluasan durasi pelatihan, dapat dipertimbangkan untuk program serupa di masa mendatang agar hasilnya lebih optimal.

Penutup

Program pelatihan Canva di SMA N 4 Seram Bagian Barat, Desa Taniwel, telah berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas di kalangan siswa dan guru. Dengan adanya pelatihan ini, peserta menjadi lebih familiar dengan teknologi desain grafis yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih menarik dan efektif. Peserta memperoleh keterampilan dasar dalam mengoperasikan aplikasi Canva untuk membuat poster, presentasi, dan konten visual lainnya yang relevan dalam kegiatan pendidikan.

Pelatihan ini juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas, sementara guru dapat memanfaatkannya untuk memperkaya materi ajar. Meski ada beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang tidak stabil, antusiasme peserta dan dukungan sekolah menjadi faktor utama keberhasilan program ini.

Referensi

- Abidin, Y. (2019). *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad ke-21*. PT Refika Aditama.
- Buckingham, D. (2015). *The Media Education Manifesto*. Polity Press.
- Halili, S. H. (2021). "A Systematic Literature Review on Integrating Technology in Educational Settings: Benefits and Challenges." *Journal of Educational Research and Innovation*, 5(1), 57-69.
- Iskandar, K. (2020). "Literasi Digital dalam Pengajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 85-98.
- Jufri, F., & Setiawan, I. (2018). "Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Pendidikan Berbasis Teknologi." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 35-47.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2016). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Penguin Classics.
- Noor, A., & Rahmawati, T. (2023). "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 14(1), 91-102.
- Pranata, D. A., & Rahayu, S. (2019). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 9(3), 143-155.
- Sadiman, A. S. (2017). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.



Wahyuni, E., & Hidayat, A. (2022). "Pengaruh Pelatihan Literasi Digital terhadap Kompetensi Guru." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(2), 68-78.

Yamin, M., & Maisah. (2021). *Literasi Digital dan Kesiapan Guru dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Alfabeta.