

Pengenalan Tools Desain Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Pada Siswa

Ahmad Sya'Ban¹, Noval Dikan², Saifullah³, Yoga Patryansya⁴, Nurfadila⁵ Siti Mutmainah⁶
^{1,2,,3,4,5,6}Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas

Muhammadiyah Bima

*e-mail: asyaban924@gmail.com

Abstract

This community service aims to increase digital literacy in students through the introduction of graphic design tools which can help students develop critical thinking and analysis skills. By using graphic design tools students can create interesting presentations, create informative posters, and create interesting infographics. easy to understand. The results of the service show that graphic design tools can help students develop creativity and innovation skills. In this service, we hope to find out how the use of graphic design tools can increase digital literacy in students. We also hope to find out how to introduce graphic design tools to students so that they can develop the design, analysis and synthesis skills needed in various fields. The introduction of graphic design tools can be an effective effort to increase digital literacy in students

Keywords: Graphic Design, Digital, Literacy

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada siswa melalui pengenalan Tools desain grafis yang dimana dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analisis. Dengan menggunakan tools desain grafis siswa dapat membuat presentasi yang menarik, membuat poster yang informatif, dan membuat infografis yang mudah dipahami. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa tools desain grafis dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kreativitas dan inovasi. Dalam pengabdian ini, kita berharap dapat mengetahui bagaimana penggunaan tools desain grafis dapat meningkatkan literasi digital pada siswa. Kita juga berharap dapat mengetahui bagaimana cara mengenalkan tools desain grafis pada siswa agar mereka dapat mengembangkan keterampilan desain, analisis, dan sintesis yang diperlukan dalam berbagai bidang. Pengenalan tools desain grafis dapat menjadi suatu upaya yang efektif dalam meningkatkan literasi digital pada siswa

Kata kunci: Desain Grafis, Digital, Literasi

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, 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. Di lingkungan pendidikan, peningkatan literasi digital memainkan peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga digital yang kompeten dan berdaya saing di dunia modern. Aplikasi Canva, dengan berbagai fitur dan kemudahan penggunaannya, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan pendidikan. Canva merupakan aplikasi program design online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal, (Basri, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam era digital, dimana siswa sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan teknologi sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran, (Utomo, 2023).

Desain grafis didefinisikan sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga dapat menghasilkan suatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, subversive, atau suatu yang mudah diingat. Desain grafis merupakan sub bidang pada disiplin desain komunikasi visual yang menekankan pada pengolahan grafis sebagai bentuk penyampai pesan kepada audiens. Dalam desain terdiri dari berbagai komponen, seperti format gambar, symbol, komponen, dan prinsip. Hal tersebut merupakan dasar pengetahuan yang perlu diajarkan kepada seluruh santri yang memiliki minat pada kompetensi desain grafis, (Kumoro, 2021).

Literasi digital adalah kapasitas dalam menangkap dan memanfaatkan informasi dan data dari berbagai rujukan yang diakses dari komputer maupun perangkat lainnya. Literasi teknologi digital yang sekarang berkembang mendorong pada arah kemampuan untuk mampu menginterpretasi mekanisme kerja sistem penerapan teknologi seperti artificial intelligence, programing, engineering principle. Lebih jauh literasi digital boleh diartikan sebagai kemahiran di dalam mengesplotasi teknologi informasi dan komunikasi guna mendapatkan, membuat, menilai dan menyampaikan informasi dengan bantuan ketangkasan kognitif dan teknis penggunaannya. Kemapanan literasi digital sebagai pendukung sarana pembelajaran dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk memahami topik yang sedang dibahas. Penerapan literasi digital dapat memungkinkan pengguna untuk menggunakan dan memperoleh data secara terbuka, khususnya literasi digital informasi dan komunikasi. Literasi digital ada untuk memungkinkan kita mencari, meneliti, menganalisis, dan membandingkan informasi yang kita peroleh. Hal ini tentu saja dapat mempersiapkan keputusan yang lebih baik dari proses menganalisis dan membandingkan informasi tersebut, (Batubara, 2022).

Dalam upaya untuk membangun karakter masyarakat digital, literasi digital telah menggambarkan berbagai stakeholder dan pendekatan, tetapi belum diterapkan secara optimal di tingkat internasional, nasional, maupun didesa wera, (Isabella, 2023). Pentingnya literasi digital saat ini dirasakan juga oleh remaja terutama siswa-siswi di sekolah. Menurut Undang-

undang Pendidikan No. 2 Th. 1989 mengacu dari beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang berada dalam taraf pendidikan yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik. Saat ini sistem pembelajaran tidak hanya terbatas antara guru dan murid. Dengan semua perkembangan teknologi kini siswa dapat mendapatkan informasi mengenai apapun termasuk pelajaran yang didapat dari sekolah melalui internet. Entah berupa jurnal, buku digital atau bahkan kursus yang dilakukan secara online tanpa perlu bertatap muka langsung dan terhalang oleh jarak dan waktu. “Era digital muncul ditandai dengan fenomena penggunaan internet oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Ada dua kelompok masyarakat pengguna internet di era digital saat ini, yaitu generasi muda (digital native) dan generasi tua (digital immigrant)”, (Giovanni, 2019).

Dengan melibatkan siswa-siswi sekolah dasar dalam pengabdian ini, diharapkan mereka dapat menjadi agen perubahan dilingkungan sekitar. Siswa-siswi dapat mengambil peran dalam menciptakan lingkungan yang lebih baik untuk lingkungannya. Kemampuan mereka dalam menggunakan sosial media dan alat digital secara positif akan terus berkembang seiring waktu, dan mereka akan terbiasa dengan perilaku yang benar dan kesadaran akan tindakan yang baik dalam dunia digital. Dalam era yang didominasi oleh teknologi digital, peran masyarakat dalam pengembangan kreativitas digital menjadi semakin penting. Salah satu aspek yang menarik adalah bagaimana siswa-siswi dapat menjadi agen perubahan dalam upaya menghubungkan masyarakat dengan teknologi melalui berbagai kreasi digital. Kontribusi ini dapat berdampak positif pada kemajuan masyarakat secara luas (Hutauruk, 2024).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang konsep dan prinsip desain grafis. Menjelaskan pentingnya desain grafis dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan media. Memperkenalkan Tools Desain grafis atau perangkat lunak desain grafis yang populer saat ini yaitu canva. Memberikan pelatihan praktis tentang fitur-fitur dasar dan fungsi utama dari masing-masing tools. Melatih siswa untuk membuat proyek desain grafis sederhana seperti poster, brosur, dan konten media sosial. Memberikan tugas dan latihan yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

2. METODE

Metode yang akan diterapkan mencakup serangkaian langkah, mulai dari penilaian awal untuk menilai tingkat literasi digital peserta hingga perancangan program pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka. Selanjutnya, pendekatan interaktif dan partisipatif akan digunakan dalam penyampaian materi pelatihan untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan memastikan pemahaman yang lebih baik. Penggunaan teknologi dan sumber daya lainnya juga akan menjadi bagian integral dari metode ini, dengan memastikan tersedianya infrastruktur teknologi yang memadai dan memanfaatkan berbagai materi pembelajaran online. Monitoring dan evaluasi akan dilakukan secara berkala untuk mengevaluasi efektivitas program dan merancang strategi perbaikan di masa mendatang. Dengan menerapkan metode ini secara holistik dan terstruktur, diharapkan bahwa pengabdian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa-siswa dan mengurangi kesenjangan digital di masyarakat. Perencanaan Kegiatan Literasi digital yang dilakukan yaitu:



Gambar 1 Rencana Kegiatan.

Mekanisme metode pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan ini secara umum berupa perencanaan/persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

1. Tahapan Perencanaan/persiapan
Melakukan survey awal mengenai membagi tugas tim pengabdian, serta merancang jadwal pelaksanaan kegiatan.
2. Tahapan pelaksanaan:
 - a. Menjelaskan tentang pentingnya peningkatan kemampuan literasi digital dan media.
 - b. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan materi-pembelajaran berbasis Canva beserta fitur-fiturnya. Metode pendekatan yang digunakan adalah menampilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sambil siswa-siswa mempraktikkan cara pembuatannya yang didampingi oleh tim pengabdian.
3. Tahapan Evaluasi
Melakukan evaluasi mengenai pelatihan dengan cara memberikan pertanyaan untuk mengetahui respon siswa-siswi dalam mengikuti pelatihan serta keefektifan dan efisiensi produk media pembelajaran canva yang dihasilkan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan/pelaksanaan

Persiapan hingga pelaksanaan kegiatan mulai dari survei hingga pelaksanaan kegiatan dimulai tanggal 11-05-2024 serta pendampingan pembuatan media pembelajaran berakhir pada tanggal tersebut. Dari hasil wawancara kepada kepala sekolah SMPN 9 satap wera diperoleh bahwa tidak pernah dilakukan pelatihan maupun penyampaian materi tentang canva. Selama ini siswa-siswi hanya menerima materi umum sesuai materi disekolah saja. Hal ini yang membuat para tim pengabdian melaksanakan pkm di lokasi tersebut.

2. Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan mulai pukul 9:00 wita sampai 12:30 pada tanggal 11-05-2024 di ruangan kelas. Dalam pelaksanaan pelatihan tim membagi dua jenis kegiatan yang dimulai dengan penjelasan teoritis mengenai literasi digital dan media pembelajaran canva. Selanjutnya tim memberikan penjelasan dan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis canva dengan pengenalan fitur dan praktik. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Proses pemberian materi literasi digital dan media Canva.

Hasil yang diperoleh dalam pemberian materi mengenai materi literasi digital dan media Canva diperoleh hasil yang sangat baik nampak dari antusias peserta pelatihan yang aktif memberikan pertanyaan sekaligus perhatian dalam proses pemberian materi. Hal ini sangat mendorong tim untuk lebih semangat dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan pemahaman yg signifikan terhadap siswa-siswi di sekolah SMP N 9 satap wera. Kemudian dilanjutkan melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 Proses pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.

Dari gambar diatas hasil yang diperoleh yaitu ketercapaian proses pembuatan media masih sebatas pemilihan template, background, jenis huruf, animasi, elemen serta uji coba penggunaannya fitur lainnya. Dalam pengabdian ini, siswa yang menggunakan tools desain grafis seperti Canva menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan

literasi digital, termasuk kemampuan mencari informasi digital, mengorganisasi informasi, dan membuat desain grafis yang menarik. sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan berkreasi secara digital.

4. KESIMPULAN

Pengenalan tools desain grafis seperti Canva sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada siswa. Penggunaan tools desain grafis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi informasi, berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain grafis yang menarik. Penggunaan tools desain grafis seperti Canva dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital pada siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk memperluas penggunaan tools desain grafis dalam pendidikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S. F. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 96-103.
- Batubara, M. H. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Dengan Pelatihan Renderforest. *Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 67-72.
- Giovanni, F. &. (2019). Hubungan antara literasi digital dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 6 Kota Bogor. *Libraria*, 147-162.
- Hutauruk, L. R. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa SD Negeri 1 Bugeman Melalui Program Kreativitas Kelas Inspirasi Berbasis Digital. *Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 27-36.(Jannah & Wardini, 2023)
- , N., Nurmaya, A., Faijin, F., & Khairunnisa, K. (2022). Pelatihan Skill Merajut Untuk Ibu-Ibu Rumah Tangga dan Remaja. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.61461/sjpm.v1i1.1>
- Fitrah, M., Jannah, M., & Khairunnisa. (2024). Pengembangan Karya PKM Dosen melalui Workshop Penulisan Artikel Ilmiah. 3(1).
- Jannah, M., & Wardini, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMAN 1 Belo.
- Khairunnisa, K., Nurmaya, A., & Purnamasari, S. S. (2021). Efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui sinema edukasi untuk menurunkan perilaku bullying peserta didik. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 218-224. <https://doi.org/10.26539/teraputik.52720>
- Ma'arij, A. (2023). Sosialisasi dan Pendampingan Penggunaan Sistem Informasi Arsip Surat Digital di Desa Rora Kecamatan Donggo.
- Ramadhan, S., & Lorosae, T. A. (2023). Pelatihan dan pemanfaatan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah Modern Pada Organisasi IMM Cabang Kota Bima.
- Sutriawan, Muljono, Khairunnisa, Alamin, Z., Lorosae, T. A., & Ramadhan, S. (2024). Improving Performance Sentiment Movie Review Classification Using Hybrid Feature

TFIDF, N-Gram, Information Gain and Support Vector Machine. *Mathematical Modelling of Engineering Problems*, 11(2), 375-384.
<https://doi.org/10.18280/mmep.110209>

Isabella, I. I. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Pemerintahan Dan Politik*, 167-172.

Kumoro, D. T. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Pengabdian Masyarakat*, 13-16.

Utomo, F. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3635-3645.