

## Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva

Maguna Eliastuti<sup>1</sup>, Rika Amelia<sup>2</sup>, Fitri Marlina Batubara<sup>3</sup>, Nunung Nuraini<sup>4</sup>, Nisa Fardiah<sup>5</sup>, Alfiani Damayanti<sup>6</sup>, Annisa Rizqiani<sup>7</sup>, Eva Flora Wani Purba<sup>8</sup>, Oktavianus Dore Paron<sup>9</sup>, Risa Amelia Putri<sup>10</sup>

<sup>1-10</sup>Universitas Indraprasta PGRI

### Artikel Info

#### Genesis Artikel:

Diserahkan, 24 Mei 2023  
Diterima, 4 Juni 2023  
Diterbitkan, 20 Juni 2023

#### Kata Kunci:

Literasi Digital  
Canva  
Pelatihan

### ABSTRAK

Objek dalam pelatihan ini ialah peserta didik SMPN 66 Jakarta. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik SMPN 66 Jakarta dengan mengajarkan cara efektif memvisualisasikan informasi dan mempresentasikan ide melalui alat digital. Melalui pelatihan ini, peserta didik akan berlatih dan bereksperimen dengan aplikasi Canva, sehingga dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan kreativitas mereka. Diharapkan pelatihan ini akan membantu peserta didik menerapkan Canva dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih mudah dan efektif. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva bertujuan meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik SMPN 66 Jakarta. Metode evaluasi yang digunakan meliputi diskusi dan persamaan persepsi, penyusunan modul pelatihan, penyusunan instrumen penilaian, pelatihan penggunaan canva, serta evaluasi dan penyusunan laporan. Hasil evaluasi ini akan memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan Canva serta kepuasan mereka terhadap pelatihan ini.

### ABSTRACT

*The objective of this training is to improve the writing skills and digital literacy of students at SMPN 66 Jakarta. The training on using the Canva application aims to teach effective ways to visualize information and present ideas through digital tools. Through this training, students will practice and experiment with the Canva application, thus enhancing their digital literacy and creative abilities. It is hoped that this training will help students apply Canva more easily and effectively in their daily lives. The training on using the Canva application aims to enhance the writing skills and digital literacy of students at SMPN 66 Jakarta. The evaluation methods used include discussions and alignment of perceptions, development of training modules, preparation of assessment instruments, Canva application training, as well as evaluation and report preparation. The evaluation results will provide an overview of the improvement in students' ability to use Canva and their satisfaction with the training.*

#### Keywords:

Digital Literacy  
Canva  
Training

This is an open access article under the CC BY-SA License.



#### Penulis Korespondensi:

Rika Amelia,  
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia,  
Universitas Indraprasta PGRI,  
Email: [amel14.rika@gmail.com](mailto:amel14.rika@gmail.com)

## 1 PENDAHULUAN

Saat ini banyak negara sedang membicarakan pengaruh literasi terhadap tingkat kesejahteraan rakyatnya. Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Namun sekarang ini literasi memiliki arti luas. Ada bermacam-macam literasi, misalnya: literasi perpustakaan, literasi hukum, literasi komputer, literasi media, literasi teknologi, literasi ekonomi, literasi informasi, literasi matematika, bahkan ada literasi moral (Warsihna, 2016).

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi upaya yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik SMPN 66 Jakarta. Menurut (Suwatno, 2018), pelatihan adalah proses perubahan yang terencana dan berkelanjutan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang, yang bertujuan untuk mencapai standar sumber daya manusia yang diinginkan oleh suatu instansi. Aplikasi canva merupakan sebuah platform desain grafis yang mempermudah pengguna untuk membuat desain yang menarik secara visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan jenis desain lainnya. Dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam menulis Canva dapat digunakan sebagai alat untuk memvisualisasikan dan mempresentasikan ide atau informasi secara efektif.

Menurut (Kurniawati, 2016) literasi media berasal dari kataliterasi dan media. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis aksara sedangkan media artinya suatu perantara yang bisa berwujud benda, manusia atau peristiwa. Jadi bisa disimpulkan bahwa literasi media adalah kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai bentuk media. Literasi digital sebagai kemampuan menerima dan menggunakan pengetahuan seseorang untuk membuat dan membagikan pengetahuannya, dan kemampuan untuk menyatakan persetujuan dengan pengetahuan yang dibuat orang lain (Kwon, S., & Hyun, 2014; Noh, 2016).

Menurut Yanuarti dkk, (2021:7) penerapan pembelajaran literasi digital di sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam menyediakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui pemanfaatan media digital, menyatukan kompetensi dasar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan digital dan menumbuhkan akhlak atau budi pekerti yang baik melalui pemanfaatan media digital dengan mengutamakan etika dan norma sosial.

Menurut Giovanni, & Komariah, (2020) menyatakan bahwa ada empat dasar-dasar kompetensi digital yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik yaitu : kompetensi informasi yaitu kemampuan peserta didik dalam menemukan, mengolah, memperkirakan, dan menggunakan informasi dan dapat dipertanggungjawabkan, kompetensi komunikasi yaitu kemampuan siswa dalam penggunaan fitur media sosial untuk bertukar pikiran dengan yang lainnya, kompetensi kreasi konten yaitu kemampuan

siswa dalam membuat sebuah karya yang inovatif, kompetensi keamanan yang berguna untuk melindungi segala data yang dimiliki.

Berikut adalah beberapa contoh cara efektif dalam memanfaatkan Canva dalam pelatihan literasi digital dan kemampuan menulis: Peserta didik dapat belajar membuat desain poster yang menarik untuk mempromosikan kegiatan sekolah seperti lomba menulis atau acara literasi. Selain itu, mereka dapat menghasilkan infografis yang efektif dalam memvisualisasikan data dan informasi, serta membuat presentasi yang profesional dan menarik dengan Canva. Peserta didik juga dapat mengasah kreativitas mereka dengan membuat desain yang menarik untuk media sosial, seperti gambar untuk Instagram atau Twitter untuk mempromosikan ide atau informasi. Canva adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan keterampilan menulis peserta didik dengan cara yang menarik dan interaktif.

Di tengah derasnya arus informasi digital, kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif. Literasi digital akan menciptakan sebuah tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Dengan demikian mereka tidak akan mudah tertipu sesuatu yang berbasis digital seperti menjadi korban informasi hoaks. Menurut UNESCO, (2011) literasi digital adalah kecakapan atau *life skills* yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga melibatkan kemampuan dalam pembelajaran bersosialisasi, sikap berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Hendaryan dkk, (2022:144) berpendapat bahwa pada dunia pendidikan, peran literasi digital adalah sebagai pengembang materi pelajaran yang mendorong rasa ingin tahu dan daya cipta yang dimiliki oleh peserta didik. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva, peserta didik dapat belajar bagaimana menggunakan alat digital yang efektif untuk memvisualisasikan informasi dan mempresentasikan ide mereka. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka dan membantu mereka menjadi lebih terampil dalam menulis dan berkomunikasi secara visual. Beberapa ahli, termasuk Gilster, (1997), Martin dalam Koltay, (2011) , Hague dan Payton, (2011), Australian Government (2016), dan Khosrow-Pour, (2018) , menyatakan bahwa literasi digital meliputi kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif untuk mengakses, mengolah, mengevaluasi, dan menyampaikan informasi. Pandangan serupa ini menegaskan pentingnya kemampuan literasi digital bagi individu di era digital saat ini. Menurut Hague, (2010:2) literasi digital yaitu kemampuan membuat, kerjasama, dan komunikasi secara efektif. Literasi digital dianggap sebagai salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki individu pada zaman sekarang, dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menyatakan hal tersebut pada tahun 2017. Namun, masih banyak peserta didik yang belum terampil dalam menggunakan berbagai software dan aplikasi digital, seperti pengeditan video dan visual, yang menjadi masalah di era digital saat ini. Oleh karena

itu, Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang sederhana dan mudah digunakan, dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi digital individu dalam pembuatan konten visual. Pelangi, (2020) juga menyampaikan hal yang serupa.

Canva menjadi aplikasi populer dikalangan pemula desain karena menyediakan berbagai templat dan tutorial yang mudah dipahami. Selain itu, tersedia banyak tools desain gratis dan hasil karya dapat disimpan dalam berbagai format. Dengan menggunakan Canva, kemampuan literasi digital peserta didik dapat ditingkatkan. Aplikasi Canva membantu peserta didik untuk belajar tentang konsep dasar desain, termasuk teori warna, tipografi, dan tata letak. Selain itu, peserta didik dapat berlatih dan bereksperimen dengan berbagai alat desain di dalam aplikasi Canva, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan keahlian mereka dalam hal literasi digital. Pelatihan penggunaan Canva diharapkan dapat memperkuat literasi digital peserta didik, yang selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan menulis mereka serta menstimulasi kreativitas dalam membuat desain visual. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi digital mereka melalui pelatihan Canva. Pelatihan ini membantu peserta didik untuk lebih terampil dalam menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan sehari-hari mereka. Hal ini disebabkan oleh adanya kesempatan untuk berlatih dan mencoba berbagai fitur dalam aplikasi, serta mendapatkan bimbingan dan umpan balik dari pembimbing untuk meningkatkan kualitas tulisan dan desain mereka.

## 2 METODE PENGABDIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelien evaluasi untuk mengimplementasikan solusi yang diajukan guna memecahkan masalah. Menurut Weiss dalam penelitian evaluasi merupakan cara yang terstruktur guna mengetahui efektifitas suatu tindakan yang diteliti. Prosedur pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dijelaskan dengan mengikuti alur pelaksanaan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat untuk meningkatkan literasi digital peserta didik SMPN 66 Jakarta terdiri dari :

1. Diskusi dan persamaan persepsi

Melakukan diskusi dan penyeimbangan pemahaman antara tim pelaksana dan mitra, agar dapat mencapai kesepakatan dalam menemukan solusi dari masalah yang telah diidentifikasi.

2. Penyusunan modul pelatihan

Tim pelaksana akan memanfaatkan modul sebagai salah satu bahan ajar yang akan dipergunakan dalam pelaksanaan pelatihan.

3. Penyusunan instrumen penilaian

Untuk mengukur tingkat keberhasilan, tim pelaksana membuat instrumen penilaian dalam bentuk angket yang digunakan sebagai perbandingan kemampuan menulis siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Canva.

4. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva

Sasaran pada pelatihan ini yaitu peserta didik SMPN 66 Jakarta. Diawal kegiatan peserta didik diberikan pre-test, dilanjut pemahaman aplikasi Canva, kemudian praktik penggunaan aplikasi Canva lalu diberikan tugas. Setelahnya, diberikan materi lanjutan penggunaan aplikasi Canva, praktik lanjutan, pengumpulan tugas, dan terakhir pemberian post-test.

5. Evaluasi dan penyusunan laporan

Tim pelaksana akan membuat Google Form yang berisi pertanyaan terkait keberhasilan pelaksanaan pelatihan, serta saran dan kritikan dari peserta. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan feedback dan evaluasi dari peserta yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan. Selain itu, tim pelaksana juga akan membuat susunan laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat kepada SMPN 66 Jakarta. Laporan ini akan mencakup rangkuman kegiatan, hasil yang telah dicapai, dan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan.

### **3 HASIL DAN ANALISIS**

#### **3.1. Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat di SMP Negeri 66 Jakarta mencakup pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk 45 peserta didik kelas VII. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari, pada tanggal 3-4 April 2023. Kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang aplikasi Canva, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan dan praktek penggunaan aplikasi Canva, serta penugasan terkait pembuatan desain visual. Materi pelatihan dilanjutkan dengan pemakaian Canva secara lebih lanjut, praktek lanjutan, finalisasi pengumpulan tugas, dan pemberian posttest untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan peserta

setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, pelatihan ini juga dilengkapi dengan tutorial penggunaan Canva melalui chanel YouTube <https://www.youtube.com/@belajarcanva> untuk memudahkan peserta dalam mempelajari materi secara mandiri. Menurut Wirasmita, dan Putra, (2018) video tutorial adalah sebuah rangkaian gambar yang digunakan pendidik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam keseluruhan pelatihan, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Belajar canva untuk pemula di tahun 2023.

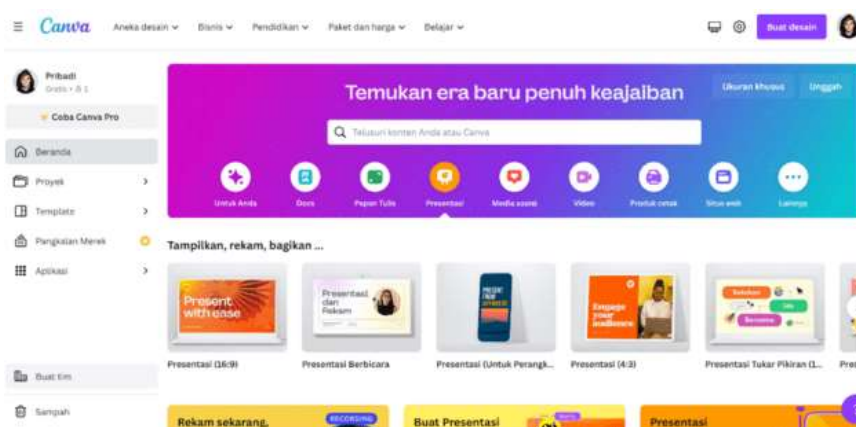
(Sumber: <https://youtu.be/xDycGak5ivg>)

Video tutorial pada gambar 2 dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan aplikasi Canva dalam pelatihan. Setelah menonton video tutorial tersebut, peserta didik bersama pemateri akan membuka dan mengeksplorasi aplikasi Canva secara langsung melalui unduhan dari Google Play Store. Tahap ini bertujuan untuk memastikan peserta didik memahami cara mengakses aplikasi dan mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia di dalamnya secara mandiri. Selama tahap ini, pemateri akan memberikan panduan dan arahan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar menggunakan aplikasi Canva. Diharapkan bahwa penjelasan dan demonstrasi langsung tentang penggunaan aplikasi akan membantu peserta didik memahami dengan lebih baik dan menghindari kebingungan saat menggunakan aplikasi dalam tugas menulis. Mengaktifkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran dapat efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, seperti melalui diskusi, kolaborasi, dan tugas-tugas interaktif (Herlina, dan Syarif, 2014).



Gambar 3. Pemaparan materi canva diikuti kegiatan simulasi oleh peserta didik

Dalam kegiatan praktik menulis pada gambar 3 menggunakan aplikasi Canva, para peserta didik akan diarahkan untuk menulis melalui pendekatan process-genre-oriented yang terdiri dari lima tahapan dan tujuh aktivitas. Tahapan pertama adalah pra-menulis, di mana peserta didik akan membatasi topik dan melakukan brainstorming. Kemudian, mereka akan membuat kerangka atau outline dengan menentukan ide pokok dan struktur karangan. Setelah itu, peserta didik akan membuat draf tulisan mereka dan melakukan proses revisi dan editing dengan menerima umpan balik dari rekan sejawat. Terakhir, tahap finalisasi paragraf dilakukan. Setiap tahapan dilengkapi dengan tugas-tugas yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam menyusun kalimat yang terstruktur dengan baik. Peserta didik akan memahami betapa pentingnya perencanaan dan ide pokok yang jelas dalam menyusun sebuah kalimat, dan bagaimana cara mengembangkan ide pokok tersebut hingga akhirnya dieksekusi menjadi paragraf yang terstruktur.



Gambar 4. Tampilan Dashboard aplikasi canva  
(Sumber :<https://www.canva.com/>)

Pada kegiatan praktik menulis, peserta didik dibagi menjadi 15 kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari tiga orang. Pengelompokan ini bertujuan untuk memungkinkan anggota kelompok untuk berdiskusi dan memberikan umpan balik satu sama lain dalam latihan menulis dan penggunaan aplikasi Canva seperti pada gambar 4. Namun, pada dasarnya, aplikasi Canva ini dapat digunakan secara individu atau dalam kelompok. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi selama kegiatan praktik menggunakan aplikasi Canva, seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Kegiatan praktik penggunaan aplikasi canva oleh peserta didik

Pada proses praktik menulis dimulai dengan mempersempit topik umum menjadi topik yang lebih spesifik, kemudian dilakukan brainstorming untuk mengumpulkan ide-ide yang kreatif dari seluruh anggota kelompok. Selanjutnya, dilakukan pembuatan kerangka tulisan dan memilih satu ide pokok yang kemudian didukung dengan fakta-fakta atau penjelasan yang relevan. Setelah itu, dilakukan penulisan draft dengan memperhatikan struktur kalimat dan pemilihan kata yang tepat. Proses revisi dan editing dilakukan dengan saling memberikan komentar dan perbaikan. Setelah proses tersebut selesai, peserta didik mengumpulkan paragraf final untuk dinilai oleh guru. Selama proses ini, guru memantau dan memberikan komentar perbaikan.

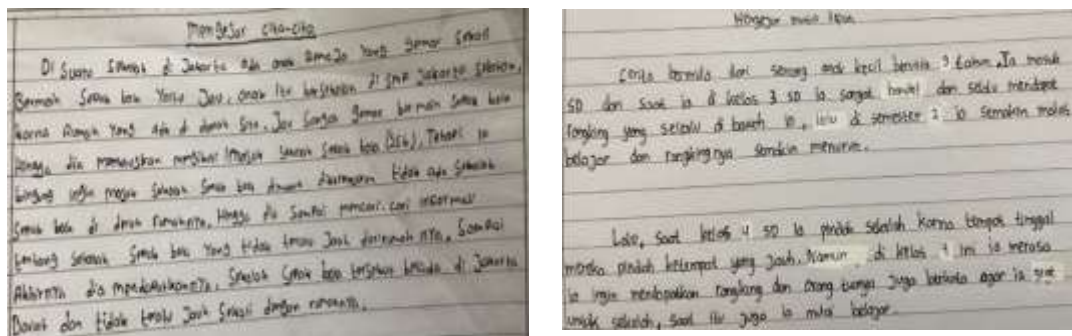
Untuk mengevaluasi kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik, akan dilakukan penilaian melalui beberapa metode, seperti pemberian angket pretest dan posttest, pengumpulan tugas menulis, serta partisipasi mereka dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media digital. Tabel 1 berikut ini menunjukkan perbandingan keyakinan diri siswa dalam menulis sebelum dan setelah pelatihan canva.



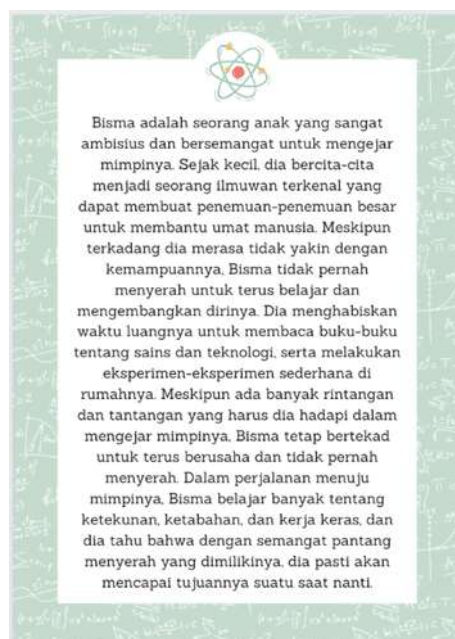
Tabel 1. Hasil evaluasi terkait pengalaman menulis peserta didik sebelum dan sesudah pelatihan

Pernyataan	Pre-tes		Post-tes	
	S	TS	S	TS
Saya merasa percaya diri dalam menulis	68	32	84,8	15,2
Saya merasa kesulitan dalam memulai menulis	70,2	29,8	51	49
Saya merasa sulit untuk mengembangkan ide tulisan	90,6	9,4	69,8	30,2
Saya mudah mengembangkan ide tulisan	53,7	46,3	83,2	16,8
Saya merasa kesulitan dalam memilih kata yang tepat	66	44	43,9	56,1
Saya merasa kesulitan dalam menyelesaikan tulisan	86,7	13,3	41,5	58,5
Saya merasa kesulitan dalam menyampaikan pesan dengan jelas	51,2	48,8	42	58
Saya merasa kesulitan dalam menyusun paragraf yang baik	49,5	50,5	62,6	37,4
Tahapan proses menulis sangat membantu dalam tulisan saya.	74,3	25,7	94,3	5,7
Tahapan proses menulis membuat saya bingung dan sulit untuk memulai menulis.	39,4	60,6	26,8	73,2

Berdasarkan hasil tabel 1, terlihat bahwa pelatihan canva memberikan dampak positif terhadap kepercayaan peserta didik dalam menulis. Ada peningkatan persentase siswa yang menyatakan percaya diri dalam menulis dari 68% menjadi 84,8%. Selain itu, tingkat kesulitan dalam menulis juga menurun dari 70,2% menjadi 51%. Hal ini disebabkan oleh ketersediaan berbagai fitur pada aplikasi canva seperti template, text holder, grafik dan gambar, font, serta tutorial yang memudahkan siswa dalam menulis. Tingkat keyakinan siswa bahwa mereka mampu menulis paragraf yang baik juga meningkat dari 53,7% menjadi 83,2%. Tahapan dalam proses menulis yang dipelajari selama pelatihan juga dirasakan membantu siswa dalam memudahkan proses menulis. Terakhir, terlihat peningkatan kemampuan menulis siswa dari hasil pengumpulan tugas sebelum dan setelah pelatihan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Hasil tulisan peserta didik sebelum melakukan pelatihan canva



Gambar 7. Hasil tulisan peserta didik setelah melakukan pelatihan canva

Sebelum dilakukan pelatihan, peserta didik hanya mampu menyusun paragraf dengan 2-4 kalimat tanpa ide pokok yang jelas. Kalimat pendukung tidak memiliki struktur yang sesuai dengan syarat kalimat yang baik. Setelah dilakukan pelatihan menggunakan aplikasi Canva untuk membantu proses menulis, peserta didik lebih terorganisir dalam merencanakan dan mengembangkan ide pokok menjadi satu paragraf yang terstruktur dengan baik. Mereka juga mendapat kesempatan untuk memberikan dan menerima umpan balik dari teman sekelas dan guru untuk perbaikan tulisannya. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan menulis peserta didik. Mereka juga dapat menggunakan aplikasi Canva dengan mudah dan menghargai manfaatnya dalam proses menulis. Evaluasi kemampuan siswa dalam penggunaan aplikasi Canva dilakukan melalui penilaian berdasarkan angket yang diberikan pada akhir sesi pelatihan. Hasil evaluasi kemampuan peserta didik dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil evaluasi penggunaan aplikasi canva

No	Pernyataan	Jawaban %	
		S	TS
1	Saya dapat mengerjakan aplikasi canva	89,5	10,5
2	Penggunaan aplikasi canva membuat saya bingung	10,6	89,4
3	Aplikasi canva mudah di gunakan	90	10
4	Apliaksi canva memudahkan saya dalam menulis	84,7	15,3
5	Aplikasi canva kurang membantu saya dalam menulis	12,3	87,7

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva memberikan dampak positif pada peserta didik. Persentase peserta didik yang dapat menggunakan aplikasi Canva meningkat signifikan setelah pelatihan, mencapai 89,7%. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dinilai mudah oleh peserta didik, mencapai 90%. Aplikasi Canva juga dianggap membantu peserta didik dalam menulis, dengan persetujuan sebanyak 84,8%. Fitur-fitur Canva seperti template, drag-and-drop interface, dan editor gambar yang mudah digunakan membantu peserta didik dalam menuangkan ide dan tulisannya dengan memanfaatkan kemampuan desain grafis. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam membuat presentasi, poster, brosur, dan desain grafis lainnya dengan cepat dan mudah.

#### 4 KESIMPULAN

Pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 3-4 April 2023 ini diikuti oleh 45 peserta didik di kelas 7 SMP Negeri 66 Jakarta. Berdasarkan hasil evaluasi diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik. Aplikasi Canva tidak hanya membantu dalam meningkatkan kemampuan penggunaan dan keterampilan desain grafis peserta didik, tetapi juga mempermudah proses menulis dan menghasilkan karya dengan tampilan visual yang menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi sehari-hari, terutama dalam membuat visual dengan aplikasi Canva. Namun, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan, mengembangkan materi pelatihan yang lebih baik, mengadakan pelatihan dengan aplikasi lain, melakukan studi komparatif, dan memberikan pelatihan untuk guru. Dengan melakukan penelitian lebih lanjut, kekurangan-kekurangan dalam pelatihan ini dapat diatasi dan peserta didik dapat lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi dan aplikasi yang tersedia untuk kehidupan sehari-hari.

## REFERENSI

- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley and Computer Publishing.
- Giovanni, F., & Komariah, N. (2020). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 6 Kota Bogor. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 7(1), 147. <https://doi.org/10.21043/libraria.v7i1.5827>
- Government, A. (2016). *Defence White Paper*. Australia Government, Department of Defence. Commonwealth of Australia. <http://www.defence.gov.au/WhitePaper/Docs/2016-Defence-White-Paper.pdf>
- Hague, C., P. S. (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership Journal*. <http://www.curriculum.edu.au/leader/>
- Hague, & P. (2010). *Digital literacy across the curriculum a Futurelab handbook*.
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 142-151.
- Herlina, D., dan Syarif, S. (2014). Peningkatan Partisipasi Belajar melalui Metode Bercakap-Cakap pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 1–10.
- Khosrow-Pour, M. (2018). *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition*. IGI Global.
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211–221. <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Kurniawati, J. dan Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66.
- Kwon, S., & Hyun, S. (2014). A study of the factor influencing the digital literacy capability of middle-aged people in online learning. *Korean Journal of The Learning Science*, 120–140.
- Noh, Y. (2016). A study on the effect of digital literacy on information use behavior. *Journal of Librarianship and Information Science*, 49(1), 26–56.
- Pelangi, G. (2020). “Pemanfaatana Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *Jurnal Sasindo Unpam.*, 8(2).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suwatno. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Penerbit Alfabeta.
- UNESCO. (2011). *ICT Competency Framework for Teachers*. UNESCO.
- Warsihna, J. (2016). Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Tekonologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Kwangsan*, 4(2).

Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43.

Yanuarti, A., Samakul, M., & Kusumah, W. (2021). *LITERASI DIGITAL*.