

Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar terhadap Aplikasi Canva

Rahma Ramadhani Shabahal Fauziah

Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat: Jalan Setiabudhi No 229, Kota Bandung, Indonesia

Korespondensi penulis: rahmaramadhani04@upi.edu

Abstract.

In today's rapidly growing technological era, teachers need to develop digital skills, especially in the creation of learning media, because their creativity is needed. Understanding digital literacy in education teachers can more easily fulfill the needs of their tasks in the process of teaching students. In addition, the students involved in learning using digital literacy will develop skills that are in line with the times. The seriousness and desire of SDN Bantargebang 02 teachers is very high, especially in learning digital literacy and utilizing media such as the Canva application which can help make the learning process more interesting. However, to improve the quality of teachers, the availability of facilities that support the needs such as special training or workshops to learn this digital application is needed. The current curriculum paradigm needs adaptation which takes time. Senior teachers who must adapt to the changing times in education era 4.0 require government attention to improve the quality of teachers through facilities and field support.

Keywords: Digital literacy, Technology, Canva App.

Abstrak.

Di era teknologi yang berkembang pesat saat ini, guru perlu mengembangkan keterampilan digital, terutama dalam pembuatan media pembelajaran, karena kreativitas mereka sangat dibutuhkan. Untuk dapat mendukung kualitas. Memahami literasi digital dalam Pendidikan guru dapat lebih mudah memenuhi kebutuhan tugas mereka dalam proses mengajar siswa. Selain itu, para siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan literasi digital akan mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kesungguhan dan keinginan guru SDN Bantargebang 02 sangat tinggi terutama dalam mempelajari literasi digital dan memanfaatkan media seperti aplikasi Canva yang dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik. Namun, untuk meningkatkan kualitas guru, diperlukan ketersediaan fasilitas yang menunjang kebutuhan seperti pelatihan khusus atau workshop untuk mempelajari aplikasi digital ini. Paradigma kurikulum saat ini perlu adaptasi yang memerlukan waktu. Guru senior yang harus beradaptasi dengan perubahan zaman dalam pendidikan era 4.0 memerlukan perhatian pemerintah untuk menaikkan kualitas guru melalui fasilitas dan dukungan lapangan.

Kata kunci: Literasi Digital, Teknologi, Aplikasi Canva.

LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi garda terdepan dalam perubahan ke arah yang lebih baik, terutama di masa pandemi COVID-19 yang berlangsung sejak Maret 2020 sehingga memaksa dunia pendidikan untuk terus berinovasi. Perkembangan teknologi mengalami kemajuan pesat untuk mengatasi segala keterbatasan pendidikan online. Perubahan ini membuat guru lebih banyak ruang untuk tumbuh menjadi guru profesional. Guru harus mau beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan peka terhadap literasi digital agar informasi yang disampaikan kepada siswa dapat dikomunikasikan dengan lebih baik. Selain melaksanakan tugas mendidik dan mengajar peserta didik, guru juga wajib senantiasa meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dan kemampuan akademiknya sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan

seni. Selain itu Literasi Digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan berbagai media digital. Dengan memahami literasi digital dalam dunia Pendidikan guru dapat lebih mudah memenuhi kebutuhan dan membantu tugas mereka dalam proses mengajar siswa. Selain itu, para siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan literasi digital akan mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Itulah mengapa penting bagi tenaga pendidik untuk bisa menguasai kemampuan literasi digital secara optimal terutama pembelajaran di abad 21.

Namun nyatanya masih terdapat guru yang belum cukup dalam pengetahuan literasi digital serta keterampilan pemanfaatan teknologi untuk membantu sebagai media pembelajaran. Seringkali saat kita mendiskusikan literasi digital, hanya terpaku pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan literasi digital siswa selama proses belajar dan mengajar. Tetapi penting juga untuk lebih memperhatikan peningkatan pengetahuan kemampuan literasi digital pada guru. Berdasarkan Indeks Literasi Digital Indonesia 2021 yang diselenggarakan kementerian Komunikasi dan informatika (Kemkominfo) dan Katadata Insight Center (KIC), Indeks Literasi Digital Indonesia pada kategori sedang dengan skor indeks Literasi Digital Indonesia adalah 3,407. Angka tersebut menempatkan Indonesia pada kategori sedang dengan skor indeks 1-4 (Husna, 2022). Seperti yang diungkapkan tersebut masih terdapat pada guru SDN Bantargebang 02 hal ini ditunjukkan dengan kesulitan guru dalam memahami penggunaan aplikasi digital yang sangat membantu mereka untuk media pembelajaran terutama di kurikulum merdeka ini. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kemampuan guru terkait literasi digital dan kebutuhan yang diperlukan untuk membantu kesulitan mereka.

KAJIAN TEORITIS

In relation to teacher education, Lund et al. (2014) comment on the unique challenges faced by teacher educators in developing a holistic view of digital competence in their students. They point out that teacher educators are required both to educate their students about using present and emerging digital resources in their own professional practice, but also about how to make their students “capable of using technology in productive ways” (p. 286). Achieving this is particularly difficult, as it requires catering for more than the immediate capability needs of students, to build a transformative competence, that will enable them to interpret into

specific instructive, learning design, classroom organization and assessment practices, how to best use digital resources to support their own students' learning (Lund et al. 2014).

Memasuki pembelajaran di abad 21 ini sangat menjadi tantangan tersendiri terutama bagi para tenaga pendidik atau guru yang dituntut harus memiliki kompetensi penguasaan teknologi informasi sebagai literasi digital dan guru harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, guru sekolah dasar harus memiliki empat kemampuan: pedagogik, kepribadian, sosial dan profesionalisme (Isrokatun et al., 2021). Membuat media pembelajaran yang tepat adalah salah satu wujud dari profesional seorang guru. Hal ini didukung dengan pernyataan dari (Pujiastuti, 2023) dimana Guru harus bisa untuk beradaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Dengan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik, serta dapat memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran. The fourth of the seventeen goals of SDGs are to ensure inclusive and high-quality education and to encourage opportunities for lifelong learning for everyone (United Nations, 2015). The focus of education is on the teachers in connection to this objective. It is because teachers are the classroom's most knowledgeable individuals in the classroom. The teacher is acknowledged as having the biggest impact on the success of the class, according to Shymansky (1978). Guru diakui memiliki dampak terbesar terhadap keberhasilan kelas, meskipun ada banyak aspek lain yang berkontribusi terhadap pendidikan kelas yang efektif.

Namun hal itu akan berdampak tidak sesuai apabila masih terdapat permasalahan terkait literasi digital dan kesulitan dalam pemanfaatan menggunakan salah satu aplikasi yang membantu dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi canva. Aplikasi Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online yang dapat membuat desain apapun sesuai kebutuhan. Fungsi aplikasi canva dalam media pembelajaran dapat membantu membuat desain powerpoint yang menarik tidak hanya itu keperluan desain poster, infografis, video dan sebagainya membantu untuk berjalannya proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2019) adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai

metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, objektif, terukur, rasional serta sistematis. Metode kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti.

Wawancara adalah alat yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif (Saroso, 2017). Menurut Sugiyono (2017) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan . Penelitian kuantitatif ini ditujukan pada guru kelas dan bidang studi di SDN Bantargebang 02 yang berjumlah 13 orang, dengan rata rata usia guru kelas dan bidang studi >50 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan mengisi kuesioner. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data jawaban secara terbuka, dan pada pengisian kuesioner untuk mendapatkan data kemampuan guru terhadap penggunaan aplikasi canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

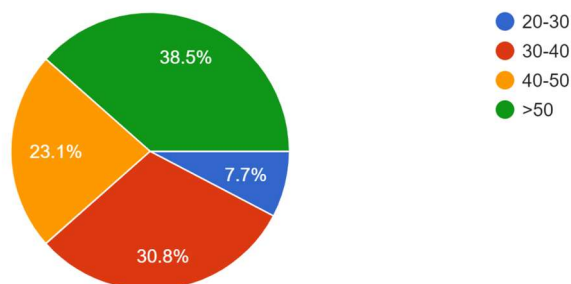
Berdasarkan hasil penelitian dengan wawancara dan pengisian kuesioner yang telah dilakukan, penulis dapat menguraikan bahwa wawasan guru SDN Bantargebang 02 mengenai literasi digital cukup baik. *The problem of better-preparing teacher education students to use digital technologies effectively and productively in schools is an enduring issue* (Guzman and Nussbaum 2009; Otero et al. 2005; Sutton 2011)

Dapat dilihat dari jawaban terbuka saat wawancara terdapat 30% guru yang memiliki kemampuan dalam penggunaan aplikasi canva, sedangkan terdapat 70% yang masih belum dapat menggunakan aplikasi canva . Berikut penuturan hasil wawancaranya “*Untuk aplikasi canva kami sudah mengetahui, namun dalam penggunaan masih jarang dan untuk pengaplikasiannya kami masih belum memahami betul masih dasar. Adapun guru yang belum mengenal aplikasi canva ini dan lebih seringnya memakai aplikasi microsoft power point, untuk aplikasi canva ini sendiri sangat menarik terutama pada kurikulum merdeka kita terdapat PMM (Platform Merdeka Mengajar) disini terdapat aksi nyata dimana kami diharuskan mengupload mulai dari RPP dan juga media pembelajaran. Untuk media pembelajaran ini rata-rata mengarahkan dalam penggunaan aplikasi canva, Jadi memang aplikasi canva ini sangat menunjang PMM. Kebanyakan yang lebih paham dalam penggunaan aplikasi canva itu guru muda sekarang dan guru senior harus lebih banyak belajar. Untuk kebutuhan kami supaya bisa lebih paham belajar aplikasi canva yaitu lebih suka adanya*

workshop jadi kami bisa langsung praktek dibanding hanya menonton youtube tutorial karena masih bingung”.

Dalam hasil wawancara di atas, penulis melihat bahwa aplikasi canva bisa membantu untung menunjang kegiatan pembelajaran dan bisa sebagai penunjang untuk kegiatan guru dalam meng upload aksi nyata di PMM, Namun untuk pemahaman lebih dalam dan penggunaan aplikasi canva disini masih kurang. Perlunya fasilitas yang dapat membantu guru agar bisa belajar aplikasi canva ini semisal workshop, karena dengan praktek akan lebih memudahkan dalam memahami dan bisa mempraktekan secara langsung. *This represents a considerable challenge for teacher educators, who not only need to better support their students to more effectively utilize digital resources in their future classrooms, but must also help them understand and develop a concern for broader considerations around technology use, and its impacts. Additionally, the notion of competence implies a need for constant revision, reflecting changes to technological systems and uses that, “take into account the evolving nature of technologies”* (Janssen et al. 2013, p. 474).

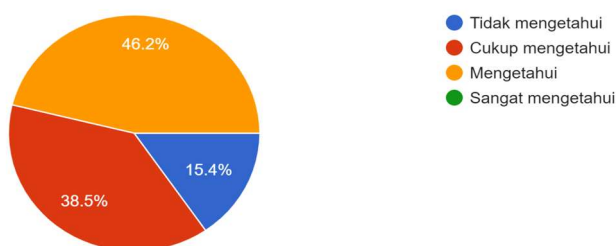
Selain wawancara, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada guru SDN Bantargebang 02 untuk bisa mendapatkan data lebih spesifik untuk dapat mengukur dan mengetahui kemampuan dalam penggunaan aplikasi canva juga pandangan terkait literasi digital. Untuk mengetahui lebih lanjut kemampuan penggunaan aplikasi canva maka digunakan kuesioner yang terdiri dari indikator yaitu 1) Pengetahuan aplikasi canva secara umum, 2) Pengetahuan penggunaan cara aplikasi Canva, dan 3) Pengetahuan fitur aplikasi canva. Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan aplikasi Canva hampir seluruh guru yaitu 13 orang mengetahui, kebanyakan dari mereka hanya baru mengenal aplikasinya saja melalui teman, keluarga, youtube, dan play store. Sedangkan dalam penggunaan aplikasi canva hanya terdapat 3 orang dari 13 orang, kebanyakan dari mereka hanya mengetahui canva dapat digunakan untuk membantu membuat desain media pembelajaran seperti PPT, dan pada bagian indikator penggunaan fitur aplikasi canva terdapat 3 orang dari 13 orang. Hal ini dapat dilihat dari bagan hasil kuesioner guru Bantargebang 02 dibawah ini.



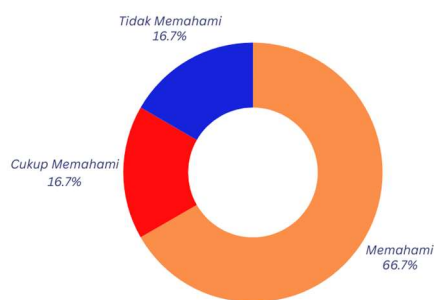
Gambar 1. Grafik Usia Guru SDN Bantarebang 02



Gambar 2. Grafik pengetahuan aplikasi Canva



Gambar 3. Grafik pengetahuan penggunaan aplikasi Canva



Gambar 4. Grafik pemahaman pada fitur aplikasi canva

Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk media pembelajaran sampai pemanfaatannya secara keseluruhan belum memuaskan, sedangkan pada kurikulum merdeka yang saat ini dijalani sangat memerlukan pemahaman lebih terkait literasi digital dan media pembelajaran berbasis digital salah satu aplikasi digital yang membantu aplikasi Canva ini. Esensi merdeka belajar adalah menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri (Rahmansyah, 2021). Karena itu, The teacher who is directly involved in the development of student's digital literacy obviously needs to be prepared to have good digital literacy (Rusdiana, Setiawan, & Siahaan, 2020). On the other hand, teachers need to develop a digital awareness that allows them to choose the best environments for digital learning and teaching (Hall, Atkins, & Fraser, 2014). Keinginan guru SDN Bantargebang 02 untuk belajar lebih dalam memanfaatkan aplikasi Canva ini karena dapat membuat media pembelajaran yang menarik selain itu mendukung menunjang kegiatan guru yaitu PMM. Namun memang terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru mulai kurangnya dukungan fasilitas yang membantu untuk meningkatkan pemahaman dalam penggunaan pada aplikasi canva.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa literasi digital memang sangat diperlukan terutama di era pendidikan 4.0. Selain itu Teachers are important facilitators of educational sustainability (SalÓte, 2016; Iiko, 2019; Heasly et al., 2020; Fedosejeva et al.,

2018; Pipere, 2019; SalÓte et al., 2020). Teachers' ability to adapt themselves to rapidly developing technologies applicable to learning environments is connected with technology integration (Çoklar & Kabakçi . Yurdakul, 2017) dengan memahami literasi digital membantu untuk membuat media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Dalam penelitian ini menunjukkan kesungguhan dan keinginan guru SDN Bantargebang 02 sangat tinggi terutama dalam mempelajari literasi digital dan memanfaatkan media seperti aplikasi canva yang dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik. Namun untuk meningkatkan kualitas guru pastinya sangat diperlukan juga ketersediaan fasilitas menunjang kebutuhan yang diperlukan seperti adanya pelatihan khusus atau workshop untuk mempelajari aplikasi digital ini, paradigma kurikulum saat ini pastinya perlu adaptasi yang tidak bisa singkat waktunya. Masih terdapat guru senior yang harus bisa beradaptasi dengan adanya perubahan zaman dalam pendidikan di era 4.0, sangat diharapkan dari pemerintahnya untuk memperhatikan lebih fasilitas guru dan turun secara lapangan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan agar kualitas guru dapat meningkat dan menjadikan pendidikan indonesia lebih baik dan merata.

DAFTAR REFERENSI

- Al Mubarakah, Z., & Hardiyanti, P. (2023). Development of Canva Application-Based Arabic Learning Media to Improve The Skills of 21st Century Educators. *Nusantara Education*, 2(1), 34-39.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational technology research and development*, 68(5), 2449-2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Febriani, P. S., & Sarino, A. (2017). Dampak cara belajar dan fasilitas belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal manajerial*, 16(1), 163-172. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v16i1.10584>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.
- Indriani, L., Nugrahaeni, D. A., Manggolo, N. S. K. H., & Rahardi, P. (2023). Teacher professional development: "Be a force for good". *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(3), 500-511. <https://doi.org/10.22219/jcse.v4i3.28191>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2023). CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1).

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Muhafid, E. A., Fatmawati, D., Hilal, F. N. N., Larasati, H. N., Sasih, S. V., & Wulandari, M. P. A. (2024). Training on Using the Canva Digital Application for Teacher Creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a Teaching Aspiration. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1544-1553. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.3422>
- PIANFETTI, E. S. (2001). Focus on Research: Teachers and Technology: Digital Literacy through Professional Development. *Language Arts*, 78(3), 255–262. <http://www.jstor.org/stable/41483145>
- Rusydiyah, E. F., Purwati, E., & Prabowo, A. (2020). How to use digital literacy as a learning resource for teacher candidates in Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 305-318. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30551>
- Sadiman, A. S. (2003). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sánchez-Cruzado, C., Santiago Campión, R., & Sánchez-Compañía, M. T. (2021). teacher digital literacy: The indisputable challenge after COVID-19. *Sustainability*, 13(4), 1858. <https://doi.org/10.3390/su13041858>
- Tomczyk, Ł. (2020). Skills in the area of digital safety as a key component of digital literacy among teachers. *Education and Information Technologies*, 25(1), 471-486. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09980-6>.
- Tuning Wijayanti, P. N. (2014). Pengaruh Penggunaan Fasilitas Belajar di sekolah dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Tyas, D. N., Sulistyorini, S., Sukasih, S., Wulandari, D., & Suparti, S. (2022). THE EFFECTIVENESS OF CANVA AS AN APPLICATION OF INNOVATIVE MEDIA COMPILATION TO IMPROVE ELEMENTARY TEACHER'S DIGITAL LITERACY. In *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC)* (Vol. 6, No. 1, pp. 32-37).
- Ustundag, M. T., Gunes, E., & Bahçivan, E. (2017). Turkish adaptation of digital literacy scale and investigating pre-service science teachers' digital literacy. <https://hdl.handle.net/20.500.12513/1728>
- Wahyu Aji, F.D. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar . *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.2, Halm, 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal teknodik*, 064-078.
- Wiranata, R. R. S., & Citraningsih, D. (2024). PENDAMPINGAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN SKILL GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA AJAR DI MTS NEGERI 4 OKU TIMUR SUMATERA SELATAN. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 998-1006.

Záhorec, J., Hašková, A., & Munk, M. (2019). Teachers' Professional Digital Literacy Skills and Their Upgrade. *European Journal of Contemporary Education*, 8(2), 378-393. <https://doi.org/10.13187/ejced.2019.2.378>.