

Pelatihan Canva dan Literasi Digital serta Penguatan Karakter di SDS Darul Amal Desa Bojonggenteng Kecamatan Jampangkulon Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat

Heri Wahyudin^{*1}, Meilia Irma Sari², Mya Zulfaa Alyaa Nadya³, Nurhasanah⁴, Succia Dayuhani⁵, Gusti Roby Navela⁶, Anisa Nur Fitriana⁷, Muhammad Fauzi⁸, Lyscha Novitasari⁹

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual

³Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, Indonesia

*e-mail: info@itb-ad.ac.id

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan mendukung peningkatan kualitas pendidikan bagi peserta didik dan tenaga pendidik. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran serta rendahnya literasi digital siswa di SDS Darul Amal Desa Bojonggenteng, Kecamatan Jampangkulon, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Selain itu, pemahaman siswa terkait etika digital dan penguatan karakter, termasuk sikap disiplin dan anti-bullying, masih perlu ditingkatkan. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi melalui pelatihan aplikasi Canva, penguatan literasi digital, serta pembinaan karakter. Kegiatan dilaksanakan pada 13-23 November 2025. Program ini melibatkan 283 siswa kelas 3-6 dan 33 orang guru. Metode pelaksanaan mencakup ceramah interaktif, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Evaluasi dilakukan melalui pre-test untuk mengukur peningkatan pemahaman literasi digital, serta penilaian produk berupa karya desain (poster dan media pembelajaran) menggunakan rubrik keterampilan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi digital secara positif, meningkatnya kreativitas dalam proses pembelajaran, serta tumbuhnya kesadaran akan pentingnya sikap saling menghargai, toleransi, dan keadilan sejak usia dini. Siswa juga mampu menghasilkan karya poster digital menggunakan Canva dengan kategori baik. Di sisi lain guru juga mampu memanfaatkan canva untuk membuat bahan ajar sederhana seperti LKS dan media presentasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak nyata dalam peningkatan keterampilan digital dan penguatan karakter siswa, serta mendukung guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, Literasi Digital, Pelatihan Digital, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

Abstract

The Field Work Program (KKL) is a form of community service aimed at supporting the improvement of educational quality for both students and teachers. This program was initiated due to the limited use of digital media in learning and the low level of students' digital literacy at SDS Darul Amal, Bojonggenteng Village, Jampangkulon District, Sukabumi Regency, West Java Province. In addition, students' understanding of digital ethics and character building, including discipline and anti-bullying attitudes, still needs improvement. This program aims to enhance the ability of teachers and students in utilizing technology through Canva training, strengthening digital literacy, and character development. The program was conducted from November 13 to 23, 2025, involving 283 students from grades 3-6 and 33 teachers. The implementation methods included interactive lectures, practical sessions, discussions, and mentoring. Evaluation was carried out through pre-tests and product-based assessments using a skills rubric. The results indicate improved digital literacy, increased creativity, and greater awareness of respect, tolerance, and fairness. Students produced digital posters using Canva in the good category, while teachers developed simple teaching materials such as worksheets and presentation media. Overall, this program has a positive impact on improving digital skills and strengthening student character, while supporting technology-based learning in elementary schools.

Keywords: Canva, Character Education, Digital Literacy, Digital Training, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan. Seiring berjalannya waktu, teknologi dan pendidikan menjadi dua aspek yang saling berkaitan dan terus berkembang bersama dalam kehidupan manusia, dari masa ke masa (Junaedy Abu Huraerah et al., 2023), 135. Proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada metode konvensional, tetapi dituntut untuk beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang efektif. Dalam konteks abad ke-21, literasi digital dan kemampuan desain komunikasi visual menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh pendidik maupun peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Banarsari et al., 2023).

Pada jenjang pendidikan dasar, kemampuan tersebut berperan dalam menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan menyampaikan ide secara visual. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sedangkan siswa perlu dibekali kemampuan dalam memahami serta memanfaatkan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab (Sri Rahayu Wilujeng et al., 2022).

SDS Darul Amal yang berlokasi di Desa Bojonggenteng, Kecamatan Jampangkulon, Kabupaten Sukabumi, merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berkomitmen dalam pengembangan karakter dan kemampuan akademik siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih terbatas. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan belum terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva dalam pembuatan media ajar. Selain itu, siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terkait literasi digital, termasuk dalam penggunaan teknologi secara bijak, serta belum terbiasa mengekspresikan ide melalui media visual digital. Keterbatasan perangkat pendukung dan kurangnya pelatihan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu program yang dapat memberikan pendampingan sekaligus peningkatan kapasitas bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Oleh karena itu, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari Institut Ahmad Dahlan menyelenggarakan kegiatan pelatihan Canva dan literasi digital yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta memperkuat karakter siswa.

Adapun tujuan umum dari kegiatan ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di SDS Darul Amal. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva, meningkatkan literasi digital siswa, dan menumbuhkan karakter positif siswa, seperti disiplin, tanggung jawab, sayang teman, menghindari bullying, serta sikap bijak dalam penggunaan teknologi.

2. METODE

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan pada tanggal 13–23 November 2025 yang bertempat di SDS Darul Amal, Desa Bojonggenteng, Kecamatan Jampangkulon, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Sasaran kegiatan meliputi 33 orang guru serta 283 siswa yang terdiri dari siswa kelas III hingga kelas VI. Program ini dirancang sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi literasi digital, penguatan kreativitas, serta internalisasi nilai-nilai karakter dan Hak Asasi Manusia (HAM) dalam lingkungan pendidikan dasar.

Metode pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis dan terstruktur melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Pada tahap perencanaan, tim mahasiswa KKN melakukan observasi awal secara komprehensif terhadap kondisi lingkungan sekolah serta melaksanakan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan tenaga pendidik, guna mengidentifikasi kebutuhan, potensi, serta permasalahan yang dihadapi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran masih belum optimal, baik dari segi keterampilan teknis maupun

pemahaman pedagogis, sehingga diperlukan intervensi melalui pelatihan dan pendampingan yang terarah dan berkelanjutan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan edukatif dan partisipatif dengan melibatkan guru dan siswa secara aktif. Bentuk kegiatan yang dilaksanakan meliputi pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media desain grafis yang aplikatif dan mudah diakses, pelatihan pembuatan poster kegiatan sekolah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi visual siswa, pembelajaran teori dasar warna dan prinsip harmonisasi warna dalam desain, serta pelatihan pembuatan paparan instan berbasis teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Selain itu, dilakukan pula pengembangan media pembelajaran digital berbasis canva yang mengintegrasikan elemen interaktif guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran.

Dalam rangka mendukung pembentukan karakter peserta didik, kegiatan ini juga mengintegrasikan penguatan nilai-nilai karakter, seperti disiplin, kejujuran, tanggung jawab, serta kepedulian sosial. Selain itu, diberikan pula penyuluhan terkait pencegahan perilaku perundungan (bullying) sebagai bagian dari upaya meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya penghormatan terhadap hak asasi manusia dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Perangkat yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi laptop, proyektor, jaringan internet, serta aplikasi canva sebagai media utama pembelajaran. Pemanfaatan perangkat tersebut bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pelatihan sehingga kegiatan dapat berlangsung secara interaktif, efektif, dan berorientasi pada praktik langsung.

Selanjutnya, dilakukan kegiatan pendampingan secara intensif kepada guru dan siswa untuk memastikan bahwa pemahaman terhadap materi serta keterampilan yang telah diberikan dapat diimplementasikan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Pendampingan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemandirian peserta dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab, serta mendorong terwujudnya budaya belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur tingkat efektivitas program melalui penggunaan berbagai instrumen penilaian, antara lain rubrik penilaian terhadap hasil karya poster digital siswa, pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, praktik langsung sebagai indikator penguasaan keterampilan, serta catatan observasi yang digunakan untuk menilai perubahan sikap dan perilaku siswa, khususnya dalam aspek anti-bullying dan interaksi sosial. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik.

Tahap akhir berupa tindak lanjut dilakukan dengan memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara mandiri dan berkelanjutan. Selain itu, pihak sekolah didorong untuk mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era digital. Secara keseluruhan, pelatihan penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa, serta memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran berbasis digital di tingkat pendidikan dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan canva, literasi digital, serta penguatan nilai karakter di SDS Darul Amal secara umum berjalan dengan baik dan menunjukkan capaian yang cukup optimal. Kegiatan ini memberikan dampak yang nyata, baik dari segi peningkatan keterampilan teknis maupun pemahaman peserta terhadap pentingnya literasi digital dan pembentukan karakter di lingkungan sekolah dasar. Hal tersebut terlihat dari adanya perubahan perilaku, peningkatan kualitas hasil karya, serta meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi digital.

Kegiatan diawali dengan pelatihan penggunaan aplikasi canva yang menjadi salah satu titik awal perubahan, khususnya bagi siswa dan guru yang sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media digital. Pada tahap awal pelaksanaan, sebagian guru masih menunjukkan keraguan dalam mengoperasikan fitur-fitur dasar canva serta belum familiar dengan konsep desain digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan digital yang cukup mendasar. Namun, melalui proses pendampingan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, guru mulai menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan. Guru tidak hanya mampu memahami penggunaan fitur dasar, tetapi juga mulai dapat mengembangkan desain sederhana secara mandiri sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 1. Pelatihan canva bagi siswa kelas 6 dan guru

Pada kelompok siswa, respons yang ditunjukkan cenderung lebih cepat, aktif, dan penuh antusias dibandingkan dengan kelompok guru. Hal ini dapat diamati secara langsung selama kegiatan praktik pembuatan poster digital yang diikuti oleh 82 siswa kelas VI serta 33 orang guru. Sejak awal kegiatan, siswa terlihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi canva, sehingga mereka lebih cepat beradaptasi dengan fitur-fitur yang tersedia. Tidak hanya sekadar mengikuti instruksi yang diberikan oleh pemateri, sebagian besar siswa juga menunjukkan inisiatif untuk mencoba berbagai kombinasi desain secara mandiri.

Siswa mulai bereksperimen dengan pemilihan warna, penggunaan elemen grafis seperti ikon dan gambar, serta mengatur tata letak teks agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami. Proses eksplorasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas masing-masing. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif juga membuat siswa lebih percaya diri dalam mencoba hal baru, meskipun sebelumnya mereka belum pernah menggunakan aplikasi desain digital secara mendalam.

Di sisi lain, meskipun kegiatan berjalan dengan cukup baik, dalam pelaksanaannya tetap ditemukan beberapa kendala teknis yang tidak dapat dihindari. Keterbatasan jumlah perangkat seperti laptop maupun gawai menjadi salah satu hambatan utama, sehingga tidak semua siswa dapat menggunakan perangkat secara bersamaan. Selain itu, kondisi jaringan internet yang kurang stabil juga turut mempengaruhi kelancaran proses pelatihan. Situasi ini menyebabkan beberapa siswa harus menunggu giliran atau mengalami keterlambatan dalam mengikuti tahapan praktik.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan ditemukan beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat yang tersedia serta kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil. Kendala tersebut sempat mempengaruhi kelancaran proses pelatihan, terutama dalam kegiatan yang membutuhkan akses internet secara langsung. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi penggunaan perangkat secara bergantian dan pendampingan secara langsung oleh tim KKN sehingga seluruh peserta tetap dapat mengikuti kegiatan secara merata.

Selain respons siswa, dinamika yang terjadi pada kelompok guru juga menjadi bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pada tahap awal pelatihan, sebagian guru terlihat masih

mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi canva, terutama dalam memahami fungsi-fungsi dasar seperti pemilihan template, pengaturan teks, serta pengelolaan elemen desain. Hal ini wajar mengingat sebagian guru sebelumnya lebih terbiasa menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum banyak terpapar pada penggunaan media digital berbasis desain grafis

Namun demikian, seiring dengan berlangsungnya pelatihan dan pendampingan yang dilakukan secara bertahap, guru mulai menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan. Melalui pendekatan praktik langsung yang disertai dengan bimbingan intensif, guru mulai memahami alur penggunaan aplikasi canva, mulai dari tahap pemilihan desain hingga proses penyimpanan dan pemanfaatan hasil desain sebagai media pembelajaran. Beberapa guru bahkan mulai mencoba melakukan modifikasi terhadap template yang tersedia agar lebih sesuai dengan kebutuhan materi ajar yang disampaikan.

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap cara pandang guru dalam merancang media pembelajaran. Guru mulai menyadari bahwa penggunaan media visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, canva tidak hanya dipandang sebagai alat desain semata, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, di antaranya keterbatasan waktu untuk berlatih secara mandiri di luar kegiatan pelatihan serta keterbatasan fasilitas pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru memerlukan proses yang berkelanjutan dan tidak dapat dicapai secara instan dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu, diperlukan adanya dukungan lanjutan dari pihak sekolah, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas maupun program pelatihan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan canva memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga mengalami perubahan pola pikir dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.



Gambar 2. Contoh hasil lomba poster digital menggunakan canva

Hasil dari kegiatan lomba poster digital menjadi salah satu indikator yang cukup representatif dalam mengukur keberhasilan program. Karya yang dihasilkan siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap prinsip dasar desain, seperti komposisi warna, keseimbangan visual, serta penataan elemen grafis. Selain itu, isi pesan yang disampaikan dalam poster juga mulai lebih terstruktur dan relevan dengan tema yang diberikan, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai positif di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan

pelatihan tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan berpikir kreatif dan komunikatif siswa dalam menyampaikan ide secara visual.



Gambar 3. Peraktek mencampur warna dasar

Selain pelatihan Canva, kegiatan ini juga mencakup pembelajaran teori dasar warna dan cara memadukan warna secara harmonis. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas III dan IV dengan jumlah total 122 orang. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik, siswa diberikan kesempatan untuk secara langsung mencampur warna dasar dan mengamati hasil perpaduannya. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep warna serta penerapannya dalam desain visual. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi warna dasar serta mengaplikasikan kombinasi warna yang lebih variatif dan estetik dalam karya mereka.



Gambar 4. Pelatihan literasi digital dan anti bullying

Kegiatan pelatihan literasi digital dan penguatan karakter, khususnya terkait dengan pencegahan perilaku perundungan (anti bullying), juga memberikan dampak yang cukup positif. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya perubahan dalam pola interaksi siswa, seperti meningkatnya sikap saling menghargai, penggunaan bahasa yang lebih sopan, serta berkurangnya perilaku yang berpotensi mengarah pada bullying. Meskipun

perubahan tersebut belum dapat dikategorikan sebagai perubahan yang signifikan dalam jangka pendek, namun telah terlihat adanya peningkatan kesadaran awal yang menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter siswa.

Tabel 1. Perbandingan sebelum dan sesudah pelatihan

No	Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Peningkatan
1	Literasi Digital	35	70	35
2	Penggunaan Canva bagi Siswa	5	77	70
3	Penggunaan Canva bagi Guru	47	85	50
4	Kreativitas Desain	23	80	67
5	Karakter dan Anti Bullying	53	70	17
6	Teori Warna	53	88	35

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat adanya perbedaan yang cukup mencolok antara kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan. Secara umum, seluruh aspek penilaian mengalami peningkatan, meskipun dengan tingkat capaian yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan memberikan dampak terhadap pemahaman dan keterampilan peserta, baik pada siswa maupun guru.

Pada aspek literasi digital, terjadi peningkatan dari nilai 35 menjadi 70. Kondisi awal yang relatif rendah menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap penggunaan teknologi secara bijak masih terbatas. Setelah pelatihan, peningkatan yang terjadi mengindikasikan bahwa peserta mulai memahami konsep dasar literasi digital, meskipun masih memerlukan pendalaman lebih lanjut agar dapat diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek penggunaan Canva bagi siswa, yang mengalami lonjakan dari nilai 5 menjadi 77. Kondisi awal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi desain digital. Namun setelah mengikuti pelatihan berbasis praktik, siswa mampu beradaptasi dengan cukup cepat dan mulai menunjukkan kemampuan dalam mengoperasikan Canva serta mengembangkan desain sederhana secara mandiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa yang cenderung lebih mudah menerima hal baru, terutama yang bersifat visual dan interaktif.

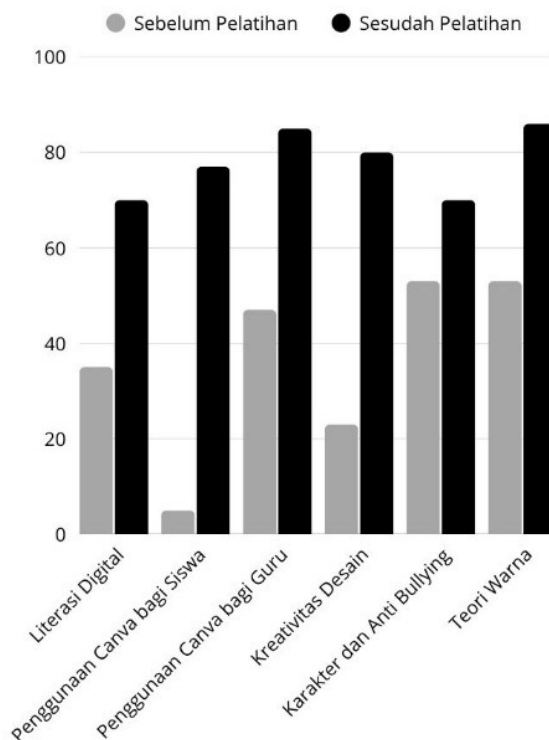
Sementara itu, pada aspek penggunaan canva bagi guru, peningkatan yang terjadi relatif lebih rendah, yaitu dari 47 menjadi 85. Hal ini dapat dipahami mengingat sebagian guru membutuhkan waktu tambahan untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Meskipun demikian, peningkatan ini tetap menunjukkan adanya perubahan positif, di mana guru mulai memahami dasar penggunaan canva dan mulai mencoba menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran.

Aspek kreativitas desain juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dari 23 menjadi 80. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa peserta, khususnya siswa, tidak hanya mampu menggunakan aplikasi, tetapi juga mulai mengembangkan ide dan menyusun elemen visual dengan lebih terarah. Proses ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mampu mendorong aspek kreativitas.

Pada aspek karakter dan anti-bullying, peningkatan yang terjadi cenderung lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, yaitu dari 53 menjadi 70. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan pada aspek sikap dan perilaku membutuhkan waktu yang lebih panjang dan tidak dapat dicapai secara instan. Meskipun demikian, peningkatan ini tetap menjadi indikasi awal bahwa kegiatan yang dilakukan mulai memberikan pengaruh terhadap kesadaran siswa dalam berinteraksi secara lebih positif.

Pada aspek teori warna, terjadi peningkatan dari 53 menjadi 88. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang disertai dengan praktik langsung memberikan pemahaman yang lebih mudah diterima oleh siswa. Kemampuan siswa dalam mengenali dan memadukan warna terlihat lebih berkembang setelah mengikuti kegiatan tersebut. Berikut disajikan grafik perbandingan

hasil sebelum dan sesudah pelatihan yang menggambarkan perkembangan pada setiap aspek penilaian.



Gambar 5. Grafik perbandingan hasil sebelum dan sesudah pelatihan yang menunjukkan perkembangan pada setiap aspek penilaian

Secara keseluruhan, hasil perbandingan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan memberikan dampak yang cukup nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta. Namun demikian, perbedaan tingkat peningkatan pada setiap aspek juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan teknologi dan karakter, memerlukan pendekatan yang berkelanjutan agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

Sebagai tindak lanjut, diperlukan adanya komitmen dari pihak sekolah untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, hasil yang telah diperoleh selama kegiatan KKN ini diharapkan tidak hanya bersifat sementara, tetapi mampu menjadi dasar dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDS Darul Amal secara umum memberikan hasil yang cukup positif, khususnya dalam upaya meningkatkan literasi digital dan penguatan karakter siswa. Kegiatan yang dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital, seperti canva, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Guru merasakan manfaat langsung dari pelatihan yang diberikan, terutama dalam mengembangkan media ajar yang lebih kreatif dan mudah dipahami oleh siswa.

Di sisi lain, siswa juga menunjukkan adanya perkembangan dalam hal kreativitas, terutama melalui kegiatan praktik pembuatan poster digital. Meskipun kemampuan yang ditunjukkan masih dalam tahap dasar, proses yang dilalui selama kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan dalam memahami penggunaan elemen visual serta penyampaian pesan

secara sederhana. Selain itu, kegiatan penguatan karakter yang dilaksanakan, khususnya terkait dengan kesadaran anti-bullying, mulai memberikan dampak awal terhadap perubahan sikap siswa dalam berinteraksi di lingkungan sekolah.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan ini masih dihadapkan pada beberapa keterbatasan, terutama terkait dengan ketersediaan perangkat dan kondisi jaringan internet yang belum sepenuhnya mendukung. Hal ini menjadi catatan penting bahwa keberhasilan program serupa di masa mendatang perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang lebih memadai. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan serta penguatan fasilitas pembelajaran berbasis digital agar hasil yang telah dicapai tidak berhenti pada kegiatan ini saja, tetapi dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDS Darul Amal menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LP3M ITB Ahmad Dahlan Jakarta atas dukungan, arahan, serta kesempatan yang telah diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Lyscha Novitasari, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Dukungan yang diberikan tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga dalam bentuk motivasi dan evaluasi yang sangat membantu tim dalam menjalankan program secara lebih terarah.

Selain itu, penghargaan yang setinggi-tingginya juga diberikan kepada pihak manajemen SDS Darul Amal, khususnya kepada Ibu Mela Sundari, S.Pd., beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, fasilitas, serta kerja sama yang sangat baik selama kegiatan berlangsung. Keterbukaan dan dukungan dari pihak sekolah menjadi salah satu faktor penting yang mendukung kelancaran pelaksanaan program, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi kegiatan.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh siswa SDS Darul Amal yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan. Antusiasme, semangat belajar, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan literasi digital menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi tim pelaksana. Melalui interaksi yang terjalin selama kegiatan, siswa tidak hanya menjadi peserta, tetapi juga turut berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Akhirnya, tim pelaksana juga menyadari bahwa keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah diberikan. Besar harapan kami bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan serta menjadi langkah awal dalam pengembangan pembelajaran berbasis literasi digital di lingkungan SDS Darul Amal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyani, D., Tianna, V., & Sacharissa, V. Z. (2024). PENGGUNAAN MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: Literature Review. 7(2), 178–195.
- Arianto, D., & Suyitno, J. (2023). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN CANVA. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 04, Number 01).
- Ashari, R. N., Ilmiati, K., Rahayu, W. P., Wati, A. P., Pendidikan, M., Feb, B., & Malang, U. N. (n.d.). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI ERA DIGITAL.
- Banarsari, A., Rizki Nurfadilah, D., & Zainul Akmal, A. (n.d.). Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022) SHEs: Conference Series 6 (1) (2023) 459-464 Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. Retrieved <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

- Junaedy Abu Huraerah, A., DRSH Sarundajang Kawasan Ringroad Manado, J. I., Wahid Abdullah, A., & Rivai, A. (n.d.). PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PENDIDIKAN INDONESIA.
- Nasykhatul Muffidah, D., & Sunanto, L. (2025). Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva Dengan Fitur Gamifikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Furmaisuri, R., Yulianda, M., & Khadavi Alzafani, R. (n.d.). Berajah Journal EVOLUSI PERAN GURU DARI ERA KONVENSIONAL KE ERA TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAJUAN PROSES PEMBELAJARAN EVOLUTION OF THE ROLE OF TEACHERS FROM THE CONVENTIONAL ERA TO THE TECHNOLOGY ERA IN IMPROVING THE PROGRESS OF THE LEARNING PROCESS. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i11.516>
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). PELATIHAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK DESAIN GRAFIS PADA SISWA SMK SARADAN TAJUR HALANG BOGOR. In *J. A. 1 : Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Widiyanti, W., Nurjanah, N., Chisbiyah, L. A., Effendi, M. I., Putra, S. E. N., & Ningtyas, P. K. (2025). Transformasi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Program Upskilling Penggunaan Canva for Education dan Gemini AI. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(3), 1104–1113. <https://doi.org/10.70609/i-com.v5i3.7557>
- Ahmad, N., Muslimin, A. A., & Cn. Sida, S. (2022). Analisis Perilaku Bullying Antar Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar Sulawesi Selatan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1318–1333. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1062>
- Firmansyah, F. A. (2022). Peran Guru Dalam Penanganan Dan Pencegahan Bullying di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Husna*, 2(3), 205. <https://doi.org/10.18592/jah.v2i3.5590>
- Hadisi, L., Tarbiyah, F., Keguruan, I., & Kendari, I. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Religius. *Implementation of Religious Character Education in Coping with Student Bullying Behavior*. In *Shautut Tarbiyah (Vol. 28, Issue 2)*.
- Wardaya, M. (2023). Mengenal Dasar Desain. Penerbit Universitas Ciputra. (2025). Penerapan Teori Warna pada Media Pembelajaran bagi Guru MTS Panca Mukti Bengkulu Tengah. In *Jurnal Abdimas Serawai* 5(1),2025.
- Nini Wahyuni. (2025,Agustus,21). Pentingnya Literasi Digital di Dunia Pendidikan. *Disdikbud Pontianak*. https://disdikbud.pontianak.go.id/infusions/articles/articles.php?article_id=80
- Merrisa Monoarfa & Abdul Haling. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasioanal Hasil Pengabdian 2021*.