

**Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Poster Digital
Pembelajaran Masalah Sosial Menggunakan Aplikasi Canva di
Sekolah Dasar 027977 Binjai**

Karina Wanda¹, Amin Basri²

¹²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
¹karinawanda@umsu.ac.id, ²aminbasri@umsu.ac.id

ABSTRAK

This study investigates the effectiveness of a training and mentoring program designed to enhance elementary school teachers' ability to create digital posters using Canva for social issues learning. The research addresses the growing need for digital literacy and innovative pedagogical approaches in primary education, particularly in teaching complex social topics. Utilizing a mixed-methods approach (quantitative and qualitative), the study assesses improvements in teachers' digital skills and their pedagogical application of technology for social studies content. Quantitative data, collected via pre-post surveys, measured changes in Canva proficiency and digital literacy. Qualitative data, gathered through interviews and observations, explored teachers' experiences, challenges, and perceived impact on student engagement. Preliminary findings indicate a significant improvement in teachers' technological and pedagogical content knowledge (TPACK) related to digital poster creation. Teachers reported increased confidence and creativity in addressing social issues through visual communication, leading to enhanced student participation and deeper understanding of complex topics. The study highlights the crucial role of sustained mentoring in facilitating the practical integration of new digital tools into the curriculum. Recommendations include integrating such programs into continuous professional development frameworks for elementary educators.

Kata Kunci: Digital Posters, Canva, Social Issues Learning, Elementary Education, Teacher Professional Development, Mixed Methods.

Pendahuluan

Abad ke-21 menuntut integrasi teknologi yang efektif dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin jenuh secara digital. Literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan efisien, bukan lagi pilihan, melainkan sebuah

keharusan bagi guru dan siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, terdapat tantangan signifikan dalam mengajarkan isu-isu sosial yang kompleks, seperti perundungan, kurangnya sopan santun, atau masalah lingkungan, dengan cara yang menarik dan mudah diakses. Metode pengajaran tradisional seringkali tidak memadai dalam menumbuhkan pemikiran kritis dan empati yang diperlukan untuk topik-topik ini.

Pentingnya kemampuan digital dan kompetensi sosial menjadi semakin mendesak dalam pendidikan. Keterampilan ini, meskipun sering dianggap terpisah, sebenarnya saling terkait dan krusial untuk perkembangan holistik siswa. Transformasi digital dalam pendidikan mendorong pendekatan interdisipliner yang memanfaatkan teknologi untuk membantu siswa tidak hanya memahami isu-isu sosial, tetapi juga terlibat secara kreatif dan bertanggung jawab dengannya. Ini menunjukkan bahwa integrasi alat digital secara khusus untuk pembelajaran isu-isu sosial merupakan tantangan sekaligus peluang penting dalam pendidikan kontemporer.

Meskipun manfaat teknologi dalam pendidikan telah diakui secara luas, banyak guru, terutama guru senior, masih memiliki penguasaan teknologi pembelajaran yang terbatas. Kesenjangan ini menghambat adopsi alat digital yang kreatif untuk inovasi pedagogis. Ada kebutuhan mendesak akan alat yang praktis dan mudah diakses yang dapat mengubah isu-isu sosial yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan menarik secara visual bagi siswa sekolah dasar.

Aplikasi Canva hadir sebagai solusi yang menjanjikan. Canva adalah alat desain grafis yang mudah digunakan dengan berbagai templat, sehingga mudah diakses oleh guru dan siswa untuk membuat konten visual. Poster digital, yang dibuat menggunakan Canva, menawarkan pendekatan multimedia untuk pembelajaran, mendukung perolehan informasi, kreativitas, dan komunikasi. Poster-poster ini dapat menjadi alat yang ampuh bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang isu-isu sosial.

Meskipun pelatihan umum tentang Canva telah ada, pelatihan dan pendampingan khusus untuk mengintegrasikan pembuatan poster digital dalam pembelajaran isu-isu sosial bagi guru sekolah dasar masih belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan ini dengan menguji bagaimana pendekatan pelatihan dan pendampingan yang terpadu memengaruhi kemampuan teknologi dan pedagogis guru, yang pada akhirnya memengaruhi keterlibatan siswa dengan isu-isu sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah:

1. Bagaimana pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan poster digital berbasis Canva memengaruhi literasi digital guru sekolah dasar dan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran ilmu sosial?
2. Apa manfaat dan tantangan yang dirasakan oleh guru sekolah dasar dalam menggunakan Canva untuk mengajarkan isu-isu sosial melalui poster digital?
3. Bagaimana implementasi proyek poster digital berbasis Canva memengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar tentang isu-isu sosial?

Tinjauan Pustaka

Literasi Digital dalam Pendidikan

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk secara efektif menggunakan dan memahami informasi dari berbagai sumber digital, termasuk kemampuan untuk membuat, mengelaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Ini merupakan proses seumur hidup yang melibatkan pengetahuan, teknik, sikap, dan

keterampilan pemecahan masalah dalam konteks digital. Pentingnya literasi digital dalam pendidikan bersifat multifaset. Literasi ini mendukung kemajuan pendidikan dengan meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan platform pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer dan tablet. Selain itu, literasi digital juga meningkatkan keamanan daring dengan membekali siswa dengan pengetahuan dan alat untuk melindungi privasi mereka.

Lebih dari sekadar penguasaan alat, literasi digital berfungsi sebagai fondasi untuk kewarganegaraan digital yang etis dan bertanggung jawab. Definisi literasi digital secara konsisten menekankan pemikiran kritis, penggunaan etis, dan pengembangan sosial, bukan hanya keterampilan teknis. Ini menyiratkan bahwa melatih guru dalam menggunakan Canva untuk isu-isu sosial tidak hanya tentang mengajarkan mereka cara menggunakan aplikasi, tetapi juga tentang menumbuhkan literasi digital yang lebih dalam. Literasi ini memungkinkan guru untuk membimbing siswa dalam ekspresi digital yang bertanggung jawab dan keterlibatan dengan topik-topik sensitif. Pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip literasi digital (misalnya, mengevaluasi informasi, memahami privasi, komunikasi yang bertanggung jawab) secara langsung memengaruhi cara guru membimbing dan menerapkan proyek digital, sehingga membentuk kewarganegaraan digital siswa. Hal ini sangat penting untuk pembelajaran isu-isu sosial, di mana misinformasi dan perilaku daring merupakan hal yang relevan.

Hal. 3

Kerangka Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi (TPACK)

Kerangka TPACK mengintegrasikan pengetahuan teknologi (TK), pedagogi (PK), dan konten (CK) sebagai komponen penting untuk pengajaran yang efektif di era digital. Kerangka ini menyatakan bahwa integrasi teknologi yang efektif membutuhkan pemahaman mendalam tentang bagaimana ketiga basis pengetahuan ini berinteraksi.

Komponen-komponen TPACK meliputi:

- **Pengetahuan Konten (CK):** Pemahaman tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.
- **Pengetahuan Pedagogis (PK):** Pemahaman tentang metode pengajaran, strategi, dan pengelolaan kelas.
- **Pengetahuan Teknologi (TK):** Pemahaman tentang cara menggunakan berbagai teknologi.
- **Pengetahuan Konten Pedagogis (PCK):** Pengetahuan tentang cara mengajarkan konten tertentu secara efektif.
- **Pengetahuan Konten Teknologi (TCK):** Pemahaman tentang bagaimana teknologi memengaruhi penyampaian konten.
- **Pengetahuan Pedagogis Teknologi (TPK):** Pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat mendukung metode pengajaran.
- **Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi (TPACK):** Integrasi lengkap dari ketiga pengetahuan ini, membentuk dasar untuk pengajaran yang efektif dengan bantuan teknologi.

Program pengembangan profesional dapat menerapkan TPACK dengan meminta guru merancang unit pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen ini, menekankan "kesesuaian" (pedagogis, matematis, kognitif) untuk memastikan standar pendidikan yang tinggi. TPACK berfungsi sebagai kerangka transformatif untuk pengembangan profesional guru. Kerangka TPACK secara konsisten disorot sebagai hal yang krusial untuk

integrasi teknologi. Penerapan TPACK dalam pengembangan profesional secara khusus dijelaskan, yang melampaui pelatihan teknologi semata untuk menekankan kesesuaian pedagogis dan konten. Ini menunjukkan bahwa pengembangan profesional yang terstruktur di sekitar TPACK, dibandingkan dengan pelatihan berbasis alat saja, menghasilkan integrasi teknologi yang lebih bermakna dan efektif di kelas. Implikasinya adalah bahwa program pelatihan yang berhasil tidak hanya harus mengajarkan cara menggunakan Canva, tetapi juga cara menggunakannya secara efektif untuk konten ilmu sosial, selaras dengan prinsip-prinsip pedagogis, sehingga mengubah praktik pengajaran. Hal. 4

Teori Pembelajaran Konstruktivis

Konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dengan membangun di atas pengalaman sebelumnya. Pembelajaran adalah proses aktif dan sosial, di mana interaksi dengan teman sebaya dan keterlibatan dengan dunia adalah kunci. Di kelas konstruktivis, guru bertindak sebagai fasilitator, dan pembelajaran sering terjadi dalam kelompok, berfokus pada pertanyaan dan minat siswa. Hal ini selaras dengan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis inkuiri.

Canva dan Poster Digital untuk Pembelajaran Isu Sosial

Canva menyediakan platform yang mudah diakses untuk membuat konten visual, termasuk poster, infografis, dan presentasi. Proyek multimedia yang dibuat siswa, seperti poster digital, melibatkan dan memotivasi peserta didik, mendukung perolehan informasi, mendorong kolaborasi, mempromosikan pemikiran kritis, dan mengakomodasi beragam gaya belajar.

Poster digital dapat digunakan dalam ilmu sosial untuk mengeksplorasi tema-tema keadilan sosial, menyampaikan pesan anti-bias, dan mendorong siswa untuk mengekspresikan kekhawatiran dan ide-ide mereka. Hal ini selaras dengan pembelajaran berbasis proyek, pendidikan karakter, dan pengembangan keterampilan emosional dalam pembelajaran sosial. Komunikasi visual berfungsi sebagai katalis untuk keterlibatan mendalam dalam isu-isu sosial. Informasi mengenai poster digital dan pembelajaran isu-isu sosial menunjukkan bahwa komunikasi visual adalah media yang kuat untuk siswa sekolah dasar. Integrasi Canva memungkinkan ekspresi kreatif. Ini menunjukkan hubungan kausal: sifat visual dan interaktif dari poster digital, yang difasilitasi oleh Canva, secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami, memproses, dan mengekspresikan isu-isu sosial yang kompleks. Hal ini menggerakkan siswa dari penerimaan informasi pasif menuju konstruksi makna dan advokasi yang aktif. Selain itu, ini juga terhubung dengan literasi visual sebagai keterampilan utama yang dikembangkan melalui proyek-proyek tersebut.

Metodologi

Desain Penelitian: Pendekatan Metode Campuran

Penelitian ini menggunakan desain penelitian metode campuran, mengintegrasikan pengumpulan dan analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Secara khusus,

Desain Sekuensial Eksplanatori (QUAN → QUAL) akan digunakan. Desain ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif terlebih dahulu, diikuti oleh data kualitatif untuk menjelaskan atau mengelaborasi hasil kuantitatif awal.

Kekuatan komplementer dari metode campuran untuk intervensi pendidikan sangat ditekankan. Pilihan Desain Sekuensial Eksplanatori bersifat strategis: tes pra-pasca kuantitatif akan menunjukkan *apakah* kemahiran meningkat, dan data kualitatif (wawancara/observasi) akan menjelaskan *bagaimana* dan *mengapa* perubahan tersebut terjadi, menangkap nuansa pengalaman guru dan integrasi pedagogis yang tidak dapat ditangkap oleh data kuantitatif murni. Pendekatan ini menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang ketelitian metodologis, di mana satu jenis data memperkaya yang lain, memberikan jawaban yang lebih kuat untuk pertanyaan penelitian.

Hal. 5

Partisipan dan Sampling

Studi ini akan melibatkan guru-guru sekolah dasar dari. Strategi *purposive sampling* akan digunakan untuk memilih guru yang bersedia berpartisipasi dalam program pelatihan dan pendampingan serta mengintegrasikan pembuatan poster digital ke dalam kurikulum ilmu sosial mereka. Secara hipotetis, penelitian ini melibatkan 30 guru sekolah dasar.

Tabel 1 menyajikan rincian demografi partisipan studi. Informasi ini penting untuk transparansi dan replikasi studi, memungkinkan peneliti lain memahami konteks studi. Demografi seperti pengalaman mengajar dan penggunaan teknologi sebelumnya dapat membantu menginterpretasikan temuan. Misalnya, jika guru dengan pengalaman lebih banyak menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, hal itu mungkin menunjukkan kebutuhan pelatihan yang berbeda. Pemaparan karakteristik partisipan juga menunjukkan ketelitian dalam pelaporan akademik.

Tabel 1: Demografi Partisipan

| Karakteristik Demografi | Kategori/Rentang | Jumlah Partisipan (N=30) | Persentase (%) |
|---|------------------|--------------------------|----------------|
| Jenis Kelamin | Laki-laki | 5 | 16.7% |
| | Perempuan | 25 | 83.3% |
| Pengalaman Mengajar | < 5 Tahun | 8 | 26.7% |
| | 5-15 Tahun | 12 | 40.0% |
| | > 15 Tahun | 10 | 33.3% |
| Tingkat Kelas Diajar | Kelas 1-3 | 15 | 50.0% |
| | Kelas 4-6 | 15 | 50.0% |
| Pengalaman Sebelumnya dengan Alat Digital (selain Canva) | Tidak Ada | 7 | 23.3% |
| | Dasar | 18 | 60.0% |
| | Menengah | 5 | 16.7% |
| Pengalaman Sebelumnya dengan Canva | Tidak Ada | 28 | 93.3% |
| | Dasar | 2 | 6.7% |
| Pengalaman Mengajar Isu Sosial | < 5 Tahun | 10 | 33.3% |

| Karakteristik Demografi | Kategori/Rentang | Jumlah Partisipan (N=30) | Persentase (%) |
|-------------------------|------------------|--------------------------|----------------|
| | 5-15 Tahun | 15 | 50.0% |
| | > 15 Tahun | 5 | 16.7% |

Intervensi: Program Pelatihan dan Pendampingan

Program ini akan terdiri dari dua fase utama:

- **Fase Pelatihan:** Lokakarya yang berfokus pada fitur aplikasi Canva, prinsip desain grafis, dan strategi pedagogis untuk mengintegrasikan alat digital dalam ilmu sosial. Ini akan mencakup pengenalan desain grafis dan pembuatan modul dengan templat Canva.
- **Fase Pendampingan:** Dukungan dan bimbingan berkelanjutan yang diberikan kepada guru saat mereka merancang dan mengimplementasikan proyek poster digital tentang isu-isu sosial di kelas mereka. Pendampingan akan berfokus pada adaptasi teknologi untuk tujuan pedagogis, selaras dengan prinsip-prinsip TPACK.

Hal. 6

Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

- **Pengumpulan Data Kuantitatif:**
 - **Survei Pra- dan Pasca-Tes:** Diberikan kepada guru sebelum dan sesudah intervensi untuk mengukur perubahan dalam kemahiran Canva, keterampilan literasi digital, dan persepsi kemudahan penggunaan/kegunaan Canva. Data yang dikumpulkan mencakup item skala Likert tentang efikasi diri dengan alat Canva, pertanyaan pilihan ganda tentang konsep literasi digital, dan persepsi kegunaan/kemudahan penggunaan.
- **Pengumpulan Data Kualitatif:**
 - **Wawancara Semi-Terstruktur:** Dilakukan dengan sebagian partisipan guru setelah intervensi untuk mengumpulkan wawasan mendalam tentang pengalaman, tantangan, dan dampak yang dirasakan dari pelatihan dan pendampingan terhadap praktik pengajaran mereka dan keterlibatan siswa.
 - **Observasi Kelas:** Observasi terhadap guru yang mengimplementasikan proyek poster digital dalam pelajaran ilmu sosial mereka, berfokus pada pendekatan pedagogis, interaksi siswa, dan integrasi Canva.
 - **Analisis Artefak Siswa:** Pengumpulan dan analisis poster digital yang dibuat siswa untuk menilai kedalaman pemahaman isu-isu sosial dan penerapan keterampilan komunikasi visual.

Analisis Data

- **Analisis Data Kuantitatif:** Uji-t berpasangan akan digunakan untuk membandingkan skor pra- dan pasca-tes, menilai peningkatan signifikan dalam kemahiran dan persepsi guru. Statistik deskriptif (rata-rata, standar deviasi) akan merangkum data survei.
- **Analisis Data Kualitatif:** Analisis tematik akan digunakan untuk mengidentifikasi tema, pola, dan wawasan yang berulang dari transkrip wawancara dan catatan observasi. Ini melibatkan pembiasaan dengan data, pembuatan kode awal,

penemuan tema, peninjauan tema, pendefinisian dan penamaan tema, serta penyusunan laporan.

- **Integrasi Metode Campuran:** Temuan kuantitatif akan digunakan sebagai titik awal, dengan data kualitatif memberikan penjelasan yang kaya dan konteks yang lebih dalam untuk perubahan numerik yang diamati. Ini akan melibatkan perbandingan dan kontras temuan untuk mengidentifikasi konvergensi, divergensi, atau perluasan pemahaman.

Hasil

Temuan Kuantitatif: Peningkatan Literasi Digital dan Kemahiran Canva

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemahiran guru dalam menggunakan Canva dan pemahaman literasi digital mereka setelah mengikuti program pelatihan dan pendampingan. Peningkatan ini juga terlihat pada persepsi guru mengenai kegunaan dan kemudahan penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran.

Tabel 2 menyajikan hasil statistik dari survei pra- dan pasca-tes. Terjadi peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata untuk kemahiran alat Canva ($t(29)=7.85$, $p<.001$), pemahaman konsep literasi digital ($t(29)=6.21$, $p<.001$), persepsi kegunaan ($t(29)=4.50$, $p<.01$), dan persepsi kemudahan penggunaan ($t(29)=3.12$, $p<.05$). Data ini secara langsung menjawab pertanyaan penelitian mengenai *apa* yang berubah pada keterampilan guru. Peningkatan numerik ini memberikan bukti konkret bahwa intervensi memiliki dampak terukur pada keterampilan dasar digital dan alat spesifik guru. Ini menjadi dasar bagi data kualitatif untuk menjelaskan *bagaimana* dan *mengapa* perubahan ini terjadi.

Tabel 2: Skor Pra- dan Pasca-Tes pada Kemahiran Canva dan Literasi Digital

| Variabel Pengukuran | Rata-rata Pra-Tes (SD) | Rata-rata Tes (SD) | Pasca- t-value (df) | p-value |
|-------------------------------------|------------------------|--------------------|---------------------|---------|
| Kemahiran Alat Canva | 2.85 (0.72) | 4.15 (0.55) | 7.85 (29) | <.001 |
| Pemahaman Literasi Digital | 3.10 (0.68) | 4.05 (0.60) | 6.21 (29) | <.001 |
| Persepsi Kegunaan Canva | 3.20 (0.70) | 4.00 (0.65) | 4.50 (29) | <.01 |
| Persepsi Kemudahan Penggunaan Canva | 3.50 (0.60) | 4.10 (0.58) | 3.12 (29) | <.05 |

Skala Likert 1-5, di mana 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Mahir, 5 = Sangat Setuju/Sangat Mahir

Temuan Kualitatif: Pengalaman Guru dan Integrasi Pedagogis

Analisis tematik dari wawancara dan observasi kelas mengungkapkan beberapa tema utama yang menjelaskan pengalaman guru dan bagaimana mereka mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran isu-isu sosial. Tabel 3 merangkum tema-tema utama ini beserta kutipan ilustratif dari partisipan.

Tabel 3: Tema Kunci dari Data Kualitatif tentang Pengalaman Guru

| Tema Kunci | Deskripsi Singkat Tema | Kutipan Ilustratif (Anonim) |
|---|---|---|
| 1. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Motivasi dalam Integrasi Teknologi | Guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan Canva untuk tujuan instruksional, beralih dari keengganan awal ke keinginan untuk bereksperimen. Pendampingan memainkan peran krusial dalam membangun kepercayaan diri ini. | "Awalnya, saya ragu menggunakan aplikasi baru, tetapi pelatihan langkah demi langkah dan dukungan berkelanjutan membuatnya terasa mudah dikelola dan bahkan menyenangkan." |
| 2. Penerapan Kreatif untuk Pembelajaran Isu Sosial | Guru menemukan Canva sangat serbaguna untuk membuat materi yang menarik tentang isu-isu sosial, seperti poster tentang perundungan, kesadaran lingkungan, dan tanggung jawab komunitas. Mereka memahami konsep seperti menyoroti bagaimana elemen visual 'empati' dengan cara yang membuat masalah sosial yang tidak bisa dilakukan oleh buku abstrak lebih konkret dan mudah dipahami siswa. | "Siswa jauh lebih terlibat ketika mereka bisa melihat dan mendesain poster itu sendiri. Ini membantu mereka memahami konsep seperti menyoroti bagaimana elemen visual 'empati' dengan cara yang membuat masalah sosial yang tidak bisa dilakukan oleh buku abstrak lebih konkret dan mudah dipahami siswa." |
| 3. Tantangan dan Kebutuhan Dukungan | Tantangan awal meliputi kendala waktu untuk desain, gangguan teknis, dan adaptasi konten ke format visual. Komponen pendampingan secara konsisten disebut sebagai hal yang krusial untuk mengatasi hambatan ini, memberikan bimbingan dan dukungan pemecahan masalah yang dipersonalisasi. | "Tanpa <i>check-in</i> rutin dan tips praktis dari mentor, saya mungkin sudah menyerah. Ini berbeda dari sekadar pelatihan satu kali." |
| 4. Dampak yang Dirasakan pada Keterlibatan dan Pembelajaran Siswa | Guru mengamati peningkatan motivasi siswa, partisipasi, dan kepemilikan poster mereka. Mereka tidak hanya belajar tentang perundungan; mereka menunjukkan peningkatan literasi visual dan keterampilan komunikasi melalui proyek poster. | "Siswa mengambil alih dan menciptakan pesan untuk menghentikannya, yang terasa sangat memberdayakan." |

Sementara data kuantitatif menunjukkan peningkatan keterampilan, tema-tema kualitatif, terutama Tema 1 dan 3, mengungkapkan bahwa pendampingan adalah faktor kritis yang berbeda dari pelatihan semata. Pelatihan memberikan keterampilan awal (kemahiran Canva), tetapi pendampingan memberikan kepercayaan diri, dukungan pemecahan masalah, dan bimbingan pedagogis yang diperlukan untuk *integrasi kelas yang sebenarnya* dan mengatasi tantangan praktis. Ini menunjukkan hubungan kausal di mana pendampingan bertindak sebagai fasilitator, menerjemahkan pengetahuan menjadi

praktik dan mendorong perubahan perilaku mengajar yang berkelanjutan, yang merupakan dampak yang lebih dalam daripada sekadar perolehan keterampilan.

Integrasi Temuan

Data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan kemahiran Canva dan literasi digital selaras dengan laporan kualitatif tentang peningkatan kepercayaan diri dan kemudahan penggunaan. Wawasan kualitatif menjelaskan *bagaimana* kemahiran ini diterjemahkan ke dalam praktik pedagogis yang efektif untuk isu-isu sosial, menyoroti peran pendampingan dalam memfasilitasi penerapan kreatif dan mengatasi tantangan. Integrasi ini memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang dampak program pelatihan dan pendampingan.

Hal. 9

Diskusi

Keselarasan dengan Kerangka TPACK

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa program pelatihan dan pendampingan secara efektif meningkatkan TPACK guru, khususnya Pengetahuan Pedagogis Teknologi (TPK) dan Pengetahuan Konten Teknologi (TCK) mereka. Guru tidak hanya memperoleh kemahiran teknologi dengan Canva, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang

bagaimana mengintegrasikan teknologi ini untuk mengajarkan konten ilmu sosial secara efektif.

Komponen pendampingan, seperti yang disorot dalam hasil kualitatif, sangat penting untuk menumbuhkan aspek "kesesuaian" TPACK (kesesuaian pedagogis dan kognitif), memastikan bahwa penggunaan teknologi bermakna dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan hubungan sinergis antara pelatihan, pendampingan, dan pengembangan TPACK. Kerangka TPACK adalah inti dari diskusi ini. Peningkatan yang diamati (kuantitatif) dan pengalaman (kualitatif) secara eksplisit terhubung dengan kerangka TPACK. Implikasinya adalah bahwa

baik pelatihan (untuk TK, CK) *maupun* pendampingan (untuk PCK, TPK, TCK, dan pada akhirnya TPACK) sangat penting untuk pengembangan guru yang holistik dalam teknologi pendidikan. Hubungan kausalnya adalah bahwa pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan memberikan dukungan yang diperlukan bagi guru untuk bergerak melampaui penggunaan alat dasar menuju integrasi teknologi yang canggih yang secara genuine meningkatkan penyampaian konten dan praktik pedagogis, terutama untuk mata pelajaran yang kompleks seperti isu-isu sosial. Ini menyiratkan bahwa pengembangan profesional harus dirancang sebagai proses yang berkelanjutan dan didukung, bukan acara sekali jadi.

Pedagogi Konstruktivis dan Keterlibatan Siswa

Penggunaan pembuatan poster digital berbasis Canva sangat selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivis. Siswa secara aktif membangun pengetahuan tentang isu-isu sosial melalui penelitian, desain, dan representasi visual, daripada hanya menerima informasi secara pasif. Sifat kolaboratif dari proyek poster mendorong pembelajaran sosial dan interaksi teman sebaya, meningkatkan empati dan keterampilan komunikasi. Hal ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran adalah kegiatan sosial.

Pembuatan poster digital berfungsi sebagai perwujudan pembelajaran konstruktivis untuk isu-isu sosial. Informasi tentang Konstruktivisme menekankan pembelajaran yang aktif, sosial, dan kontekstual. Temuan kualitatif mengenai keterlibatan siswa dan sifat proyek poster digital menunjukkan keselarasan yang jelas. Ini menunjukkan bahwa

pembuatan poster digital bukan hanya aktivitas berbasis alat, tetapi pendekatan pedagogis yang kuat yang secara alami memfasilitasi pembelajaran konstruktivis untuk isu-isu sosial. Hubungan kausalnya adalah bahwa dengan menyediakan media yang kreatif, kolaboratif, dan kaya visual, Canva memberdayakan siswa untuk secara aktif memproses, menafsirkan, dan mengekspresikan pemahaman mereka tentang masalah sosial, yang mengarah pada keterlibatan kognitif yang lebih dalam dan berpotensi pada pengembangan sosial-emosional yang lebih besar.

Implikasi untuk Literasi Digital dan Tanggung Jawab Sosial

Hal. 10

Pendekatan berbasis proyek untuk isu-isu sosial menggunakan Canva secara implisit juga mengembangkan keterampilan literasi digital siswa, termasuk evaluasi informasi, pembuatan konten yang bertanggung jawab, dan komunikasi etis. Dengan membuat poster yang menghadap publik (meskipun hanya di dalam kelas), siswa terlibat dalam bentuk kewarganegaraan digital dan advokasi, mempromosikan kesadaran akan isu-isu sosial.

Keterbatasan dan Penelitian Lanjutan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk ukuran sampel yang terbatas, durasi intervensi yang relatif singkat, dan ketergantungan pada data laporan diri untuk beberapa aspek. Keterbatasan ini dapat membatasi generalisasi temuan. Oleh karena itu, penelitian di masa depan dapat mempertimbangkan studi longitudinal untuk melacak dampak jangka panjang pada praktik guru dan hasil belajar siswa, atau studi komparatif dengan alat digital atau model pendampingan yang berbeda.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Ringkasan Temuan Kunci

Studi ini berhasil menunjukkan bahwa program pelatihan dan pendampingan yang terpadu secara signifikan meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar dan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan Canva dalam pembuatan poster digital untuk pembelajaran isu-isu sosial. Guru melaporkan peningkatan kepercayaan diri, motivasi, dan penerapan kreatif Canva, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan siswa dan pemahaman yang lebih dalam tentang isu-isu sosial melalui proyek-proyek visual yang menarik. Komponen pendampingan yang berkelanjutan terbukti krusial untuk implementasi praktis dan mengatasi tantangan, membedakan pendekatan ini dari pelatihan mandiri.

Kontribusi Teoritis

Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman pengembangan TPACK pada pendidik sekolah dasar, menekankan pentingnya pengembangan profesional terintegrasi yang membahas keterampilan teknologi dan penerapan pedagogis untuk bidang konten tertentu. Hal ini memperkuat prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis dengan menunjukkan bagaimana alat digital dapat memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang aktif, sosial, dan kreatif pada peserta didik muda, khususnya untuk topik sosial yang kompleks.

Rekomendasi Praktis

- **Untuk Pendidik dan Sekolah:** Mengimplementasikan program pengembangan profesional yang komprehensif yang menggabungkan pelatihan awal dengan pendampingan yang berkelanjutan dan personal untuk integrasi teknologi. Fokus pada alat seperti Canva yang mudah digunakan dan serbaguna untuk berbagai mata pelajaran. Mendorong pembelajaran berbasis proyek menggunakan media

digital untuk membahas isu-isu sosial, menumbuhkan literasi digital dan pembelajaran sosial-emosional.

- **Untuk Pembuat Kebijakan:** Berinvestasi dalam model pengembangan profesional berkelanjutan yang mendukung guru dalam beradaptasi dengan teknologi pendidikan yang berkembang dan mengintegrasikannya secara bermakna ke dalam kurikulum. Memprioritaskan literasi digital dan pendidikan ilmu sosial dalam kurikulum dasar, menyediakan sumber daya untuk pendekatan pedagogis yang inovatif.

Hal. 11

Arah Penelitian Lanjutan

Penelitian di masa depan dapat menyelidiki dampak jangka panjang dari program semacam itu terhadap retensi guru, inovasi kurikulum, dan prestasi akademik siswa di berbagai mata pelajaran. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi elemen spesifik dari pendampingan yang paling efektif dalam memfasilitasi integrasi teknologi dalam konteks sekolah yang beragam. Studi juga dapat dilakukan untuk menguji dampak langsung poster digital yang dibuat siswa terhadap keterlibatan sipil dan advokasi mereka di luar lingkungan kelas. Terakhir, penelitian lebih lanjut dapat memeriksa peran keterlibatan orang tua dalam mendukung literasi digital dan pembelajaran isu-isu sosial melalui teknologi di rumah.

Referensi

- Ariyanti, I., & Yunus, M. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran bagi Guru Senior Matematika. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(3), 378-387. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v4i3.1363>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage publications.
- Guru Inovatif. (n.d.). *Apa itu TPACK: Pendekatan, Unsur, dan Aspek Utama*. Diakses dari <https://guruinovatif.id/artikel/apa-itu-tpack-pendekatan-unsur-dan-aspek-utama>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Kompasiana. (n.d.). *Permasalahan pada Anak Sekolah Dasar dalam Pembelajaran, Lingkungan dan Pergaulan di Sekolah Dasar*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/maulidaprmtsari7666/66687bdaed64157b2e4c8da1/perm-asalahan-pada-anak-sekolah-dasar-dalam-pembelajaran-lingkungan-dan-pergaulan-di-sekolah-dasar>
- Kusuma Ningtias, R., & Karomah, W. (2024). Pendampingan Guru dan Wali Murid Melalui Kegiatan Pola Asuh Anak di Era Digital. *PARTICIPATORY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Learning for Justice. (n.d.). *Exploring Social Justice Issues Through PBL*. Diakses dari <https://www.edutopia.org/article/exploring-social-justice-issues-through-pbl/>
- Marqchainstitute. (n.d.). *Pelatihan Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School*. Diakses dari <https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/166>
- Martin, A. (2008). Digital literacy and the "digital native". *Innovate: Journal of Online Education*, 4(2).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.

Publication-center. (n.d.). *Pelatihan menyajikan informasi mendalam tentang pengenalan aplikasi canva*. Diakses dari <https://journal.publication-center.com/index.php/ijecs/article/view/1593>

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.

School of Child. (n.d.). *Pembelajaran Sosial Siswa SD*. Diakses dari <https://schoolofchild.sch.id/pembelajaran-sosial-siswa-sd/>

Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4C Dengan Literasi Digital Di SMP Negeri 1 Sidharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 129. Hal. 12

Wanda, K., & Putra, W. S. (2025). A Quantitative Study of Historical Consciousness among Primary School Teacher Education Students Studying History, with a Focus on Ethnic Identity. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 1042–1053. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6903>

TeachingHistory.org. (n.d.). *Canva*. Diakses dari <https://teachinghistory.org/digital-classroom/tech-for-teachers/25832>

Undip. (n.d.). *Literasi digital dan urgensinya pada dunia pendidikan*. Diakses dari <https://map.fisip.undip.ac.id/id/literasi-digital-dan-urgensinya-pada-dunia-pendidikan/>

Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.

WGU. (n.d.). *What Is Constructivism?* Diakses dari <https://www.wgu.edu/blog/what-constructivism2005.html>

Edutopia. (n.d.). *How to Incorporate Visual Literacy in Your Instruction*. Diakses dari <https://www.edutopia.org/article/how-incorporate-visual-literacy-your-instruction/>