



---

**PENINGKATAN PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA/I MADRASAH  
TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH 6 KARANGANYAR**

Oleh

Ekسا Rusdiyana<sup>1</sup>, Rafi' Husaini Habibi<sup>2</sup>, Galih Adithya Aziz<sup>3</sup>, Ryan Bagus Putro Utomo<sup>4</sup>, Muhammad Ariq Muzakki<sup>5</sup>, Aflakha Tazakka Susanto<sup>6</sup>, Atikah Muthmainnah<sup>7</sup>, Sinta Ragil Saputri<sup>8</sup>, Ro'ikhatul Jannah<sup>9</sup>, Bekti Wahyu Utami<sup>10</sup>

<sup>1,10</sup>Program Studi Penyuluhan dan Komunikasi Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>2</sup>Program Studi Sastra Arab, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>3</sup>Program Studi Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>4</sup>Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>5,6</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>7</sup>Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>8</sup>Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>9</sup>Program Studi Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: <sup>1</sup>[eksarusdiyana@staff.uns.ac.id](mailto:eksarusdiyana@staff.uns.ac.id), <sup>2</sup>[sitiana947@gmail.com](mailto:sitiana947@gmail.com),

<sup>3</sup>[galihadithya13@gmail.com](mailto:galihadithya13@gmail.com), <sup>4</sup>[ryanbagus2002@gmail.com](mailto:ryanbagus2002@gmail.com),

<sup>5</sup>[ariq.muzakki@gmail.com](mailto:ariq.muzakki@gmail.com), <sup>6</sup>[aflakha.tazakka@gmail.com](mailto:aflakha.tazakka@gmail.com),

<sup>7</sup>[muthmainnahatikah752@gmail.com](mailto:muthmainnahatikah752@gmail.com), <sup>8</sup>[sintaragil87@gmail.com](mailto:sintaragil87@gmail.com),

<sup>9</sup>[jannahroikhatul026@gmail.com](mailto:jannahroikhatul026@gmail.com), <sup>10</sup>[bektiwahyu@staff.uns.ac.id](mailto:bektiwahyu@staff.uns.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 19-02-2024

Revised: 03-03-2024

Accepted: 22-03-2024

**Keywords:**

Literasi Digital, Canva, KKN  
UNS, MTS Muhammadiyah 6

**Abstract:** Pendidikan tentang literasi digital perlu ditingkatkan terutama bagi kalangan remaja seperti siswa sekolah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan/literasi digital bagi siswa/i MTs Muhammadiyah 6 di Desa Karangturi. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui implementasi kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) UNS Kelompok 56. Bentuk program berupa pemberian materi literasi digital dan praktek mengoperasikan aplikasi Canva untuk kebutuhan desain digital. Alur kegiatan diawali dengan melakukan koordinasi, sosialisasi pra-program, pelaksanaan program, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya antusiasme siswa/i terlihat dari reaksi positif mereka selama pemaparan materi. Keaktifan siswa/i menciptakan suasana yang interaktif dan mendukung pertukaran ide antara pematiri dan peserta. Hasil praktek canva para siswa dipamerkan dalam



*kegiatan Market Day milad sekolah mendorong siswa menampilkan karya terbaiknya*

## PENDAHULUAN

Dalam era revolusi industri 4.0, peserta didik diharapkan untuk memiliki kemahiran digital agar dapat menghadapi masa depan yang cerah. Mereka perlu mempersiapkan diri untuk sistem pembelajaran yang lebih inovatif dalam konteks pendidikan, dan juga memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kurikulum sejalan dengan perkembangan teknologi<sup>1</sup>. Literasi digital tak hanya mencakup keterampilan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan berinteraksi, belajar, serta memiliki sikap kritis, kreatif, dan inspiratif sebagai bagian dari kemampuan digital<sup>2</sup>. Siswa yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan secara langsung akan mencari serta menyeleksi informasi yang dapat memahami, mengkomunikasikan, menyampaikan gagasan<sup>3</sup>. Dengan begitu, adanya literasi digital dapat memberikan kesempatan untuk berpikir dan berkomunikasi dalam proses belajar. Penguatan Literasi Digital dalam pembelajaran dan evaluasi merupakan upaya untuk memberikan pengalaman mendesain pembelajaran dan evaluasi berbasis *website* dan mengimplementasikannya pada proses pembelajaran<sup>4</sup>.

Desa Karangturi merupakan salah satu desa yang termasuk kedalam wilayah Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Desa ini memiliki 6 dusun yaitu Dusun Bison, Dusun Gunung Kendil, Dusun Karanglo, Dusun Kepuh, Dusun Kopen, dan Dusun Pule dengan jumlah penduduk mencapai 4.000 jiwa. Desa Karangturi memiliki berbagai fasilitas yang memadai terutama di bidang pendidikan yaitu sekolah. Sekolah di Desa Karangturi terdiri dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI), dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Mayoritas penduduk desa menyekolahkan anak-anaknya di MI maupun MTs karena memiliki sistem pendidikan yang tidak hanya dapat menambah wawasan akademik, namun juga menambah pengetahuan tentang keagamaan.

Sistem pendidikan yang digunakan oleh madrasah tidak jauh berbeda dengan sekolah lainnya, hanya saja di madrasah anak-anak juga diwajibkan untuk mendalami pendidikan tentang keagamaan yang lebih detail sehingga terdapat beberapa mata pelajaran khusus tentang agama terutama Agama Islam. Pendidikan yang diberikan di madrasah juga tidak hanya di bidang akademik dan keagamaan saja, namun juga memberikan fasilitas bagi siswa/i nya untuk mengasah kemampuannya di bidang non-akademik melalui kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu madrasah yang aktif menerapkan sistem pendidikan tersebut di Desa Karangturi yaitu MTs Muhammadiyah 6 Karanganyar (Muhamka). Pendidikan yang

<sup>1</sup> Dwi Okta Hadayani, Delinah, and Nurlina, "Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 21 (2020): 999–1015.

<sup>2</sup> Kurniati Fauziah, Norma Bastian, and Zakiyyah Zakiyyah, "Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Pandemi Covid-19," *JoISE: Journal of Integrated Science Education* 1, no. 1 (2023): 26–31, <https://doi.org/10.32534/joise.v1i1.4665>.

<sup>3</sup> Karsoni Berta Dinata, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (2021): 105, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>.

<sup>4</sup> Fitriyani Fitriyani and Arief Teguh Nugroho, "Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21," *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi* 2, no. 1 (2022): 307–14, <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>.



diberikan di MTs Muhammadiyah 6 terbilang cukup baik, hanya saja pendidikan terkait literasi digital untuk siswa/i belum berjalan secara optimal dan masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya lab. komputer yang memadai namun belum dapat digunakan untuk kepentingan belajar siswa/i karena satu dan lain hal. Pendidikan tentang literasi digital di era saat ini penting bagi siswa/i karena di masa depan tidak menutup kemungkinan jika semua aspek kehidupan akan berhubungan dengan teknologi digital.

Pembekalan pemahaman tentang literasi digital penting dilakukan sejak dini, karena keterampilan literasi digital merupakan investasi strategis dalam pembangunan manusia yang mampu beradaptasi dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat global yang terus berubah<sup>5</sup>. Di era dominasi teknologi informasi, penting bagi para pelajar untuk mengembangkan literasi digital yang kokoh agar mampu menjawab tantangan masa depan yang semakin berkembang pesat<sup>6</sup>. Dalam hal ini, MTs Muhammadiyah 6 sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah tengah di Desa Karangturi memiliki komitmen untuk meningkatkan keterampilan literasi digital untuk siswa/i nya. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital dilakukan mulai dari dasarnya yaitu tentang cara menggunakan aplikasi desain terutama penggunaan canva.

Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan<sup>7</sup>. Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan poster, sertifikat, presentasi, infografis dan kepentingan desain lainnya. Canva dipilih sebagai upaya rangka peningkatan pemahaman literasi digital bagi siswa/i MTs Muhammadiyah 6 karena mudah diakses melalui komputer maupun *smartphone* dan juga tersedia berbagai template yang memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa/i MTs Muhammadiyah 6 dalam penggunaan aplikasi canva.

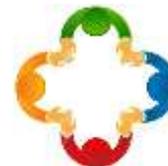
## METODE

Pelaksanaan kegiatan ini merupakan salah satu realisasi dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Sebelas Maret periode Januari-Februari 2024 oleh Kelompok 56 di Desa Karangturi yang dilaksanakan selama bulan Februari 2024 berlokasi di Lab. Komputer MTs Muhammadiyah 6. Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama bapak/ibu guru MTs Muhammadiyah 6 dan juga siswa/i yang menjadi sasaran dari program literasi digital. Program kerja KKN UNS Kelompok 56 dalam bidang literasi digital ini melibatkan dua tahapan penting yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta. Tahapan pertama mengenalkan konsep dasar literasi digital, mencakup pemahaman apa itu literasi digital, manfaatnya, dan juga risiko serta bahaya yang mungkin timbul akibat kurangnya literasi digital. Pada tahapan ini, peserta dipandu untuk memahami secara komprehensif mengapa literasi digital menjadi keterampilan yang krusial di era

<sup>5</sup> Y Demmangasa, M Sabilaturrizqi, and Kasnawati, "Digitalisasi Pendidikan: Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan," *J Community Development* 4, no. 5 (2023): 11158–11167.

<sup>6</sup> A E Sjoen, A Amaludin, and A Y Rukmana, "Bisnis Berkelanjutan Dan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan: Studi Tentang Dampak Dan Strategi Implementasi," *Jurnal Bisnis Dan Manajemen West Science* 2, no. 3 (2023): 239–248.

<sup>7</sup> K N Isnaini, D F Sulistiyani, and Z F K Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *J Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (2021): 291–295.



modern ini. Siswa diajak untuk merenungkan implikasi positif dari literasi digital, seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis, keamanan daring, dan efisiensi dalam mengelola informasi. Sebaliknya, peserta diberikan edukasi tentang potensi bahaya dan risiko terkait, sehingga mereka dapat menghindari dampak negatif dari penggunaan teknologi.

Tahapan kedua dari program ini memfokuskan pada pengenalan aplikasi Canva sebagai salah satu alat editing yang mendukung literasi digital. Peserta dibimbing menguasai keterampilan dasar dalam menggunakan Canva, mulai dari navigasi antarmuka hingga penerapan elemen desain yang efektif. Tujuan dari tahapan ini adalah memberikan pemahaman praktis kepada siswa tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital, serta mendorong kreativitas dan kecakapan dalam mengolah informasi visual. Dengan memecah program menjadi dua tahap ini, diharapkan peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tentang literasi digital, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi spesifik yang dapat mendukung kemampuan literasi digital mereka. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan relevan dengan tuntutan kehidupan digital saat ini. Melalui program ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada literasi digital siswa MTs Muhammadiyah 6, sekaligus meramaikan Milad ke-21 madrasah tersebut melalui kreativitas poster market day yang dihasilkan peserta sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini. Evaluasi program dilihat dari pemahaman siswa, interaksi dan diskusi selama kegiatan, ketrampilan siswa dalam mendesain, serta kemampuan siswa mengekspresikan apa yang diperolehnya.

## HASIL

### 1. Sosialisasi

Pelaksanaan program kerja literasi digital ini diawali dengan melakukan sosialisasi terlebih untuk meningkatkan partisipasi siswa-siswi MTs Muhammadiyah 6 Karanganyar dalam program literasi digital. Mahasiswa KKN UNS Kelompok 56 menginisiasi sebuah acara pra-program kerja yang diberi nama "Sosialisasi Literasi Digital". Acara ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada siswa-siswi tentang manfaat dan nilai tambah yang akan mereka peroleh melalui partisipasi aktif dalam program literasi digital yang akan dilaksanakan. Sosialisasi pra-program ini juga dilakukan sebagai survey awal terhadap situasi dan kondisi langsung siswa/i MTs Muhammadiyah 6. Survei awal ini bermanfaat untuk mengidentifikasi situasi dan kondisi yang sebenarnya di lapangan yang dapat digunakan untuk menghasilkan rumusan analisis situasi yang berisi kekurangan maupun bagian yang memerlukan peningkatan dan perbaikan dan lainnya<sup>8</sup>. Sosialisasi ini diadakan pada tanggal 6 Februari 2024, dan dipilih sebagai tempat penyelenggaraannya adalah masjid MTs Muhammadiyah 6, sebuah lokasi yang nyaman dan mudah diakses oleh para siswa. Keputusan ini diambil dengan pertimbangan untuk menciptakan atmosfer yang kondusif untuk penyampaian informasi dan interaksi yang intens.

<sup>8</sup> Y S Tjahjaningsih, Fitria Harmoko, and N.J.L., "Sosialisasi Literasi Digital Terkait Cyber Crime Bagi Karang Taruna Gagak Rimang Di Desa Pabean," *J Abdimas Galuh* 4, no. 2 (2022): 1240–1253.



**Gambar 1. Dokumentasi Sosialisasi Pra-Program Bersama Siswa/i MTs Muhammadiyah 6**

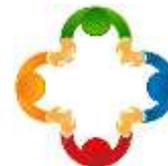
Mahasiswa KKN UNS Kelompok 56 melalui sosialisasi pra-program tidak hanya memberikan informasi umum tentang program literasi digital tetapi juga merinci berbagai benefit yang akan diperoleh oleh peserta. Pembicaraan mencakup peningkatan kemampuan berpikir kritis, keamanan dalam berinternet, penguasaan keterampilan desain dengan menggunakan aplikasi Canva, dan pemanfaatan kreativitas dalam pembuatan poster untuk meramaikan Milad ke-21 MTs Muhammadiyah 6. Sosialisasi ini berhasil menarik perhatian sekitar 45 siswa-siswi MTs Muhammadiyah 6. Interaktif dan informatif, acara tersebut menciptakan ruang untuk tanya jawab dan diskusi, memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan ketertarikan dan keingintahuan mereka terhadap program literasi digital. Melalui kegiatan pra-program kerja ini, diharapkan para siswa menjadi lebih memahami esensi program literasi digital, sehingga dapat lebih termotivasi untuk terlibat aktif dan meraih manfaat positif yang ditawarkan oleh program ini dalam menghadapi tantangan dunia digital yang semakin kompleks.

## 2. Pemaparan Materi Literasi Digital

Program kerja KKN UNS Kelompok 56 dalam bidang literasi digital dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2024, bertempat di Laboratorium Komputer MTs Muhammadiyah 6. Acara ini diawali dengan memberikan pemahaman tentang literasi digital melalui presentasi materi oleh mahasiswa KKN. Materi yang diajarkan mencakup konsep dasar literasi digital, termasuk definisi literasi digital, manfaat positif yang dapat diperoleh, serta bahaya yang perlu diwaspadai. Pembekalan materi dasar literasi digital ini bertujuan agar siswa/i memahami konsep dasar dunia digital terlebih dahulu. Ketidaktahuan dalam menghadapi dunia digital telah menyebabkan terjadinya penyalahgunaan media digital dalam berbagai tingkatan, baik secara personal, sosial, maupun nasional<sup>9</sup>, serta tidak mampu menyaring dan membedakan konten berdasarkan fakta atau hoaks<sup>10</sup>. Maka dari itu, dalam konteks ini siswa/i harus diberikan bekal pemahaman dasar tentang dunia digital seperti kesadaran akan resiko dan kemampuan

<sup>9</sup> R Oktavian, I Hasanah, and Enung, "Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter," *J Inovasi Dan Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 1–10.

<sup>10</sup> Ida Nyoman Basmantra and Ni Luh Gede Puspita Murdani, "Literasi Digital Dalam Mengatasi Berita Palsu (Hoaks) Covid-19 Pada Masyarakat Desa Adat Kampial," *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 2 (2022): 387–97, <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3476>.



untuk menggunakan media digital dengan bijak.



**Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi Digital**

Pada saat pelaksanaan acara, sebanyak 35 siswa/i MTs aktif hadir di laboratorium komputer, menunjukkan antusiasme mereka terhadap materi literasi digital. Pemaparan materi ini secara energetis disampaikan oleh salah satu mahasiswa KKN UNS Kelompok 56, yaitu Muhammad Ariq Muzakki, yang memiliki pemahaman mendalam dalam bidang literasi digital. Antusiasme siswa/i terlihat dari reaksi positif mereka selama pemaparan materi. Bagi sebagian besar dari siswa/i, informasi tentang literasi digital merupakan hal baru, dan beberapa bahkan merasakan dampak langsung dari literasi digital dalam kehidupan mereka, baik dari segi manfaat maupun risiko yang perlu dihindari. Terdapat tiga aspek dalam literasi digital yang dapat dipahami yaitu penggunaan digital, transformasi digital, serta kompetensi digital<sup>11</sup>. Penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital dan kompetensi digital yang meliputi pemilihan perangkat dan aplikasi digital, pemahaman tujuan penggunaan perangkat digital, kemampuan mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital<sup>12</sup>. Siswa/i melalui sesi diskusi juga aktif bertanya dan berbagi pengalaman mereka terkait literasi digital. Hal ini juga dikarenakan cara penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan alat bantu seperti proyektor yang terintegrasi dengan komputer untuk memvisualisasikan presentasi sehingga siswa/i tidak hanya mendengarkan lisan namun juga dapat melihat visual dari apa yang disampaikan pemateri. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mengatasi persoalan kebosanan di kelas<sup>13</sup>. Pemanfaatan multimedia cenderung akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran materi bagi siswa<sup>14</sup>. Keaktifan siswa/i menciptakan suasana yang interaktif dan mendukung pertukaran ide antara pemateri dan peserta. Seiring berjalannya acara, semakin terasa bahwa kegiatan literasi digital ini memberikan dorongan positif kepada siswa/i MTs Muhammadiyah 6 untuk

<sup>11</sup> B Benaziria, "Pengembangkan Literasi Digital Pada Warga Negara Muda Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Vct," *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (2018): 11–20.

<sup>12</sup> Waode Eti Hardiyanti and Nurul Maulida Alwi, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD Pada Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3759–70, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>.

<sup>13</sup> N K Ariani and P R Ujianti, "Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini," *J Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 1 (2021): 43–52.

<sup>14</sup> Ain S Q Khairunnisa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar," *J Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5519–5530.



lebih memahami dan dapat mengelola dunia digital dengan bijak di masa mendatang.

### 3. Praktek Pelatihan Penggunaan Canva

Sesi selanjutnya setelah melakukan pengenalan literasi digital, kelompok KKN UNS memperluas program kerja mereka dengan menyelenggarakan pelatihan pengoperasian aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari yang sama setelah penyampaian materi tentang literasi digital. Praktek ini dilakukan untuk memberikan pengalaman dan melatih kreativitas siswa/i MTs Muhammadiyah 6 dalam mengoperasikan Canva untuk kebutuhan desain. Pelatihan Canva ini diarahkan untuk memberikan keterampilan praktis kepada peserta dalam menggunakan aplikasi *editing* yang mendukung literasi digital. Pelatihan Canva sudah pernah dilakukan sebelumnya dalam dunia pendidikan dan mendapatkan hasil yang positif, baik itu pelatihan Canva bagi guru<sup>15</sup>, maupun pelatihan bagi siswa<sup>16</sup>.



**Gambar 3. Praktek Pengoperasian Canva untuk Desain Poster**

Sebelum memasuki tahap praktek pelatihan Canva, pemateri memberikan penjelasan rinci tentang berbagai alat dan fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva, serta cara penggunaannya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap peserta memiliki pemahaman yang solid sebelum praktek langsung ke dalam pembuatan poster. Kemudian, seluruh siswa/i MTs Muhammadiyah 6 didampingi oleh mahasiswa KKN UNS untuk melakukan praktik bersama-sama. Siswa/i diberikan panduan langkah demi langkah dalam pembuatan poster acara Market Day, yang merupakan bagian dari rangkaian acara meriah dalam peringatan Milad ke-21 MTs Muhammadiyah 6. Keterlibatan seluruh mahasiswa kelompok KKN UNS sebagai pendamping memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan bimbingan yang personal dan mendalam, sehingga mereka dapat mengaplikasikan keterampilan yang baru dipelajari dengan efektif. Pelatihan Canva tidak hanya berfungsi sebagai langkah praktis untuk meningkatkan literasi digital, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang kreativitas dan keaktifan siswa dalam meramaikan acara sekolah.

<sup>15</sup> Faisol A Fitriani and Wamiliana, "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi GuruGuru SMK Di Bandar Lampung," *J Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 193–202.

<sup>16</sup> A Kusumawati, S Hidayati, and R Riski, "Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya," *Madani : Indonesian Journal Of Civil Society* 5, no. 2 (2023): 145–154.



**Gambar 4. Hasil Desain Poster Siswa/I Menggunakan Canva**

Kedua hasil desain (Gambar 4) merupakan dua desain terbaik yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Kedua hasil desain tersebut kemudian digunakan untuk poster kegiatan acara dan daftar menu untuk acara Market Day. Keberhasilan siswa dalam melakukan praktik selanjutnya diberikan apresiasi. Apresiasi yang diberikan kepada murid adalah salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Penghargaan yang diberikan dan diterima oleh murid dapat menginspirasi semangat belajar dalam diri mereka. Umumnya, penghargaan disesuaikan dengan kemampuan individu peserta didik<sup>17</sup>. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, prestasi belajarnya akan rendah pula<sup>18</sup>.

## KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat berupa Literasi Digital yang dilaksanakan melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) UNS Kelompok 56 dapat memberikan manfaat bagi siswa/i MTs Muhammadiyah 6 Desa Karangturi baik pada aspek pemahaman teori maupun ketrampilan praktek menggunakan aplikasi canva. MTs Muhammadiyah 6 diharapkan kedepannya dapat mengoptimalkan fasilitas lab. komputer untuk digunakan sebagai media pembelajaran terutama terkait literasi digital, mengingat pentingnya memberikan pendidikan tentang dunia digital bagi siswa/i karena kedepannya akan menjadi generasi penerus bangsa yang menghadapi dunia modern serba digital.

<sup>17</sup> Mia Ayumi Chandra and Reno Fernandes, "Strategi Guru SMA Negeri 7 Padang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Setelah Masa Pembelajaran Daring," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 2, no. 1 (2023): 34–43, <https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.104>.

<sup>18</sup> Ajat Saputra et al., "Mengasah Kreativitas Peserta Didik SMPN 2 Kiarapedes Kecamatan Kiarapedes Kabupaten Purwakarta Dengan Pelatihan Aplikasi Canva," *Jurnal Pengabdian Mandiri* 2, no. 9 (2023): 1–8.



## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih ditujukan kepada:

1. Unit Pengelola KKN Direktorat Reputasi Akademik dan Kemahasiswaan (DRAK) Universitas Sebelas Maret yang telah mendanai kegiatan
2. Kepala Desa beserta Perangkat Desa
3. Bapak/Ibu Guru MTs Muhammadiyah 6 yang telah membantu dan mendampingi selama kegiatan ini dilaksanakan.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Ariani, N K, and P R Ujianti. "Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini." *J Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 1 (2021): 43–52.
- [2] Basmantra, Ida Nyoman, and Ni Luh Gede Puspita Murdani. "Literasi Digital Dalam Mengatasi Berita Palsu (Hoaks) Covid-19 Pada Masyarakat Desa Adat Kampial." *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 2 (2022): 387–97. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3476>.
- [3] Benaziria, B. "Pengembangkan Literasi Digital Pada Warga Negara Muda Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Vct." *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (2018): 11–20.
- [4] Chandra, Mia Ayumi, and Reno Fernandes. "Strategi Guru SMA Negeri 7 Padang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Setelah Masa Pembelajaran Daring." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 2, no. 1 (2023): 34–43. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.104>.
- [5] Demmanggasa, Y, M Sabilaturrizqi, and Kasnawati. "Digitalisasi Pendidikan: Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan." *J Community Development* 4, no. 5 (2023): 11158–11167.
- [6] Dinata, Karsoni Berta. "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (2021): 105. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>.
- [7] Fauziah, Kurniati, Norma Bastian, and Zakiyyah Zakiyyah. "Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Pandemi Covid-19." *JoISE : Journal of Integrated Science Education* 1, no. 1 (2023): 26–31. <https://doi.org/10.32534/joise.v1i1.4665>.
- [8] Fitriani, Faisol A, and Wamiliana. "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi GuruGuru SMK Di Bandar Lampung." *J Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 193–202.
- [9] Fitriyani, Fitriyani, and Arief Teguh Nugroho. "Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21." *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi* 2, no. 1 (2022): 307–14. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>.
- [10] Hadayani, Dwi Okta, Delinah, and Nurlina. "Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 21 (2020): 999–1015.
- [11] Hardiyanti, Waode Eti, and Nurul Maulida Alwi. "Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD Pada Masa Pandemi COVID-19." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3759–70. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>.
- [12] Isnaini, K N, D F Sulistiyani, and Z F K Putri. "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva." *J Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (2021): 291–295.



- [13] Khairunnisa, Ain S Q. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar." *J Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5519–5530.
- [14] Kusumawati, A, S Hidayati, and R Riski. "Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya." *Madani : Indonesian Journal Of Civil Society* 5, no. 2 (2023): 145–154.
- [15] Oktavian, R, I Hasanah, and Enung. "Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter." *J Inovasi Dan Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 1–10.
- [16] Saputra, Ajat, Zaenal Ibrohim, Sandi Iswara, Fajar Muharam, and Muhlis Kamil Mustofa. "Mengasah Kreativitas Peserta Didik SMPN 2 Kiarapedes Kecamatan Kiarapedes Kabupaten Purwakarta Dengan Pelatihan Aplikasi Canva." *Jurnal Pengabdian Mandiri* 2, no. 9 (2023): 1–8.
- [17] Sjoen, A E, A Amaludin, and A Y Rukmana. "Bisnis Berkelanjutan Dan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan: Studi Tentang Dampak Dan Strategi Implementasi." *Jurnal Bisnis Dan Manajemen West Science* 2, no. 3 (2023): 239–248.
- [18] Tjahjaningsih, Y S, Fitria Harmoko, and N.J.L. "Sosialisasi Literasi Digital Terkait Cyber Crime Bagi Karang Taruna Gagak Rimang Di Desa Pabean." *J Abdimas Galuh* 4, no. 2 (2022): 1240–1253.