



Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD

Fatimah¹, Isabella Hasiana²

¹Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

²Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email Korespondensi: fatimah.22005@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi digital literasi pada Guru PAUD melalui penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru di TK di Kecamatan Waru, Sidoarjo. Analisis data menggunakan metode statistik kuantitatif eksperimen untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan tentang peningkatan keterampilan digital literasi guru PAUD, efektivitas buku cerita digital dalam meningkatkan pemahaman konsep anak-anak PAUD, dan dampak kolaboratif dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita digital yang dibuat dengan menggunakan Canva memiliki daya tarik visual dan interaktif yang jauh lebih tinggi daripada buku cerita konvensional. Pada peningkatan keterampilan digital hasil uji t menunjukkan peningkatan signifikan ($p < 0.05$) dalam keterampilan digital literasi pada kelompok eksperimen setelah pelatihan menggunakan Canva. Persentase anak-anak PAUD yang menyukai buku cerita digital mencapai 85%. Anak-anak PAUD yang berinteraksi dengan buku cerita digital menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan.

Kata kunci: Digital Literasi, Aplikasi Canva, Buku Cerita Digital

Implementation of Digital Literacy Using the Canva Application in Making Digital Story Books for PAUD Teachers

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the implementation of digital literacy in Early Childhood Education. Teachers through the use of Canva application in making digital storybooks. The participants in this study were teachers in kindergartens in Waru sub-district, Sidoarjo. Data analysis used experimental quantitative statistical methods to compare differences between experimental and control groups. The results of the study are expected to provide insight into the improvement of digital literacy skills of early childhood teachers, the effectiveness of digital storybooks in improving early childhood children's concept understanding, and the collaborative impact of using technology in early childhood learning. The evaluation results show that digital storybooks created using Canva have a much higher visual and interactive appeal than conventional storybooks. On digital skills improvement, the t-test results showed a significant increase ($p < 0.05$) in digital literacy skills in the experimental group after the training using Canva. The percentage of preschool children who liked digital storybooks reached 85%. Preschool children who interacted with digital storybooks showed a significant increase in concept understanding.

Keywords: Digital Literacy; Canva App; Digital Storybook.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memerlukan pendekatan yang holistik untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak pada tahap awal kehidupan. Digital literasi menjadi krusial dalam konteks ini, mencakup kemampuan guru untuk memahami, menggunakan, dan mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran (Sukmawati et al., 2022). Teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran anak-anak PAUD. Penggunaan teknologi dalam pendidikan membuka pintu bagi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Canva adalah platform desain daring yang menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan desain visual yang menarik. Pada saat pembelajaran, Canva dapat digunakan untuk membuat buku cerita digital dengan tata letak yang menarik dan interaktif (Abimanik et al., 2022).

Buku cerita digital tidak hanya menyediakan teks naratif, tetapi juga dapat dijadikan alat interaktif. Integrasi elemen seperti audio narasi, animasi, dan elemen yang tepat dapat meningkatkan daya tarik buku cerita dan mendukung pemahaman konsep oleh anak-anak PAUD. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk mengekspresikan kreativitasnya dalam merancang konten pembelajaran (Eliastuti et al., 2023). Berbagai opsi template, gambar, dan teks, guru dapat membuat buku cerita yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan kelas PAUD. Pentingnya menyelaraskan konsep dan konten pendidikan dengan kebutuhan kurikulum PAUD dalam pembuatan buku cerita digital. Setiap elemen dalam buku cerita harus mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Yunita & Watini, 2022).

Digital literacy sebagai kemampuan untuk menggunakan informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam lingkungan digital (Gilster & Watson, 1997). Berdasarkan penelitian tersebut, individu yang melek digital mampu mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dengan kritis. Penelitian lain (Jenkins, 2007) menggambarkan konsep "*participatory culture*" dan menyatakan bahwa *digital literacy* melibatkan kemampuan berkolaborasi, berbagi, dan berpartisipasi aktif dalam budaya digital. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, ditemukan bahwa tidak semua guru paham dengan penggunaan media teknologi sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif untuk anak terutama usia dini. Salah satunya di beberapa TK khususnya di Kecamatan Waru, Sidoarjo. Tidak semua guru paham dan mengerti efektifitas penggunaan media berbasis teknologi, apalagi mengenai literasi digital pada anak. Masih banyak yang menggunakan media buku secara fisik dan belum mengenal literasi digital. Sehingga melalui penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dan pemahaman digital literasi guru PAUD melalui penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital, dan bagaimana faktor-faktor ini berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran anak-anak PAUD melalui buku cerita digital.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran krusial dalam membentuk dasar perkembangan anak-anak pada tahap awal kehidupannya. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, guru PAUD dituntut untuk memperbarui pendekatan pengajarannya sehingga tetap relevan dan efektif (Widyaningrum & Sondari, 2021). Salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam konteks ini adalah digital literasi (Arifin & Pauweni, 2019). Kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran telah menjadi landasan utama untuk menjamin kualitas pendidikan pada tingkat PAUD (Falloon, 2020). Fokus utama dari penelitian ini adalah menerapkan digital literasi melalui sebuah aplikasi kreatif yaitu Canva, sebagai sarana untuk menciptakan buku cerita digital yang inovatif dan

mendidik (Basri et al., 2023). Canva sebagai alat desain daring menawarkan potensi besar untuk merancang buku cerita yang tidak hanya menarik perhatian anak-anak PAUD, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilannya (Basri et al., 2023). Digital literasi merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan berkomunikasi dengan informasi secara efektif (Tatminingsih, 2022). Menerapkan digital literasi dalam pembuatan buku cerita digital untuk guru PAUD dengan menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi guru serta meningkatkan daya tarik dan interaktifitas buku cerita untuk anak-anak (Rizkiyah, 2022).

Menggabungkan teknologi dan pendidikan, upaya ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru dan solusi efektif bagi guru PAUD dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan dunia digital yang terus berkembang. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji lebih lanjut melalui suatu penelitian dengan judul “Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD”.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiyono, 2019). Guru PAUD dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok menggunakan Canva untuk membuat buku cerita digital (kelompok eksperimen), sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Populasi penelitian ini adalah guru PAUD di beberapa TK di Kecamatan Waru, Sidoarjo. Sampel dipilih secara acak dari populasi tersebut dengan memperhatikan kriteria tertentu, seperti tingkat keterampilan digital literasi dan pengalaman mengajar. Kelompok eksperimen (n=30) dan kelompok kontrol (n=30). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu penggunaan Canva dalam pembuatan buku cerita digital. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini yaitu keterampilan digital literasi guru PAUD, daya tarik visual dan interaktif buku cerita digital, serta tingkat keterlibatan dan antusiasme anak-anak PAUD.

Survei digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan digital literasi guru sebelum dan setelah pelatihan Canva. Checklist evaluasi digunakan untuk menilai daya tarik visual dan interaktif buku cerita digital. Tes pemahaman konsep diberikan kepada anak-anak PAUD setelah interaksi dengan buku cerita digital. Skala likert digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan dan antusiasme anak-anak PAUD. Guru dalam kelompok eksperimen diberikan pelatihan intensif tentang penggunaan Canva dan pedoman pembuatan buku cerita digital. Guru dalam kelompok kontrol melanjutkan metode konvensional pembelajaran. Implementasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital dilakukan selama periode tertentu. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan setelah implementasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Uji statistik yang dilakukan yaitu Uji t yang digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Korelasi digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara variabel-variabel yang diukur.

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan mengukur variabel-variabel dengan akurat dan konsisten (Sugiyono, 2019). Kemudian dapat diperoleh data yang kuat dan objektif untuk mendukung temuan terkait implementasi digital literasi melalui aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital untuk guru PAUD.

Tabel 1. Penelitian Kuasi Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok 1	O ₁	X	O ₂
Kelompok 2	O ₁		O ₂

Keterangan :

O₁ = Hasil Pretest dari kelompok 1 dan kelompok 2

O₂ = Hasil Posttest dari kelompok 1 dan kelompok 2

X = Treatment atau perlakuan menggunakan Aplikasi Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Guru PAUD yang terlibat dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital literasinya setelah mengikuti pelatihan Canva. Pada peningkatan keterampilan digital hasil uji t menunjukkan peningkatan signifikan ($p < 0.05$) dalam keterampilan digital literasi pada kelompok eksperimen setelah pelatihan menggunakan Canva. Rata-rata skor keterampilan digital literasi kelompok eksperimen meningkat sebesar 25% dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita digital yang dibuat dengan menggunakan Canva memiliki daya tarik visual dan interaktif yang jauh lebih tinggi daripada buku cerita konvensional. Persentase anak-anak PAUD yang menyukai buku cerita digital mencapai 85%. Anak-anak PAUD yang berinteraksi dengan buku cerita digital menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan. Skor tes pemahaman konsep kelompok eksperimen secara rata-rata meningkat sebesar 30% dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Survei keterlibatan dan antusiasme menunjukkan bahwa anak-anak PAUD dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sebanyak 90% anak-anak PAUD menilai buku cerita digital sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun tantangan awal, guru PAUD aktif berkolaborasi dan berbagi pengalaman melalui platform yang telah disediakan. Sebanyak 75% guru menyatakan manfaat dari pertukaran ide dan dukungan rekan sejawat. Buku cerita digital berhasil diintegrasikan sebagai sumber belajar secara online (Tatminingsih, 2022). Lebih dari 80% guru melaporkan bahwa buku cerita digital dapat diakses dan dimanfaatkan oleh anak-anak PAUD di luar lingkungan kelas. Selain peningkatan pemahaman konsep, respons positif anak-anak PAUD juga tercermin dari tingginya partisipasi dalam aktivitas interaktif buku cerita digital. Lebih dari 90% anak-anak PAUD menyukai penggunaan elemen interaktif.

Hasil penelitian ini menyiratkan bahwa implementasi digital literasi melalui aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan guru, pengalaman pembelajaran anak-anak PAUD, dan kolaborasi antar guru dalam konteks pendidikan anak usia dini. Temuan-temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk mempromosikan pendekatan inovatif dalam pembelajaran PAUD melalui teknologi.

Pembahasan

Peningkatan signifikan dalam keterampilan digital literasi guru PAUD menandakan bahwa pelatihan menggunakan Canva efektif meningkatkan kompetensi teknologi. Guru yang memiliki keterampilan digital yang baik cenderung lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi dalam pengajarannya (Sumiati & Tirtayani, 2021). Daya tarik visual dan interaktif yang tinggi dalam buku cerita digital mencerminkan keberhasilan dalam menciptakan konten yang menarik perhatian anak-anak. Penggunaan Canva sebagai alat desain memberikan keleluasaan kepada guru dalam menciptakan desain visual yang menarik dan mendukung tujuan pembelajaran (Hidayah, 2022). Peningkatan pemahaman konsep anak-anak PAUD dapat diatributkan kepada integrasi media interaktif dalam buku cerita digital. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita digital bukan hanya alat hiburan, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan konsep pendidikan.

Tingkat keterlibatan yang tinggi dan antusiasme anak-anak PAUD terhadap buku cerita digital menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif (Sukmawati et al., 2022). Hal ini

mendukung argumen bahwa elemen interaktif dan visual dalam buku cerita dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak (Widyaningrum & Sondari, 2021). Meskipun menghadapi tantangan awal, kolaborasi antar guru PAUD dalam pembagian pengalaman memberikan peluang bagi pertukaran ide dan inovasi. Forum kolaboratif dapat menjadi landasan untuk pengembangan profesionalisme guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Integrasi buku cerita digital sebagai sumber belajar online menunjukkan potensi ekspansi pembelajaran di luar ruang kelas (Mainofriwita & Hadiyanto, 2021). Hal ini memberikan guru dan anak-anak PAUD aksesibilitas yang lebih besar terhadap materi pembelajaran, sesuai dengan tren pendidikan berbasis teknologi. Respons positif anak-anak PAUD terhadap buku cerita digital menegaskan bahwa elemen interaktif dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar anak.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Gilster, dimana Guru PAUD perlu memahami secara teknis bagaimana menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan buku cerita digital (Gilster & Watson, 1997). Ini mencakup pemahaman tentang fitur-fitur Canva, pengaturan desain, dan integrasi elemen-elemen multimedia seperti gambar dan suara. Sesuai dengan konten kurikulum PAUD, serta merancang buku cerita yang memperhatikan karakteristik perkembangan anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan ketertarikan anak lebih mendalam dengan konten yang dibuat menggunakan pemilihan elemen yang menarik. Sehingga mampu meningkatkan antusiasme anak terhadap buku digital yang telah dibuat. Guru PAUD dapat memanfaatkan fitur kolaboratif di Canva untuk berbagi ide dan sumber daya dengan rekan sejawat. Ini mencerminkan semangat kolaborasi dalam literasi media, sebagaimana dinyatakan oleh penelitian sebelumnya (Jenkins, 2007).

Implementasi digital literasi melalui aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital membawa dampak positif terhadap keterampilan guru, pengalaman pembelajaran anak-anak PAUD, dan kerja sama antar guru. Temuan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pendekatan pembelajaran PAUD, menggambarkan potensi besar teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada tahap awal perkembangan anak-anak (Fatimah, 2020). Sehingga pengembangan kurikulum dan pelatihan guru yang mendukung literasi digital dapat menjadi langkah-langkah strategis untuk memastikan pemanfaatan penuh potensi teknologi dalam pendidikan anak usia dini..

SIMPULAN

Berdasarkan penerapan digital literasi melalui penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital pada guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dan memberikan wawasan berharga terkait efektivitas metode ini. Implementasi Canva secara signifikan meningkatkan keterampilan digital literasi guru PAUD. Pelatihan intensif dan penggunaan aplikasi memberikan guru kemampuan teknis untuk menciptakan buku cerita digital yang kreatif dan menarik. Penggunaan buku cerita digital yang dibuat melalui Canva berdampak positif pada pemahaman konsep anak-anak PAUD. Elemen interaktif dan desain visual menambah dimensi pengalaman belajar anak. Canva tidak hanya menjadi alat untuk menciptakan konten, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi antar guru. Ini menciptakan komunitas pembelajaran yang berbagi sumber daya dan ide-ide kreatif untuk meningkatkan pembelajaran anak-anak PAUD. Hal ini bermanfaat positif dari implementasi Canva dalam konteks pembelajaran PAUD, menyatukan konsep digital literasi, kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif guru PAUD dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berharga bagi anak-anak PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). Pelatihan Media Canva Dalam

- Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Anak Di Desa Sumberjaya. *An-Nizam*, 1(1). <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i1.3726>
- Arifin, A. W., & Pauweni, A. J. (2019). Peran Guru terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.37411/jecej.v1i2.57>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2). <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Eliastuti, M., Amelia, R., Marlina Batubara, F., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., Rizqiani, A., Purba, E. F. W., Paron, O. D., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2449–2472. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fatimah. (2020). Digital Literacy and Its Relationship to Early Childhood Behavior in PAUD. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.21070/kanal.v9i1.663>
- Gilster, P., & Watson, T. (1997). An Excerpt from Digital Literacy". In *Digital Literacy*.
- Hidayah, R. (2022). Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V Sd. *Snhrp*, April.
- Jenkins, H. (2007). Confronting the Challenges of Participatory Culture – Media Education for the 21st Century (Part Two). *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2(2). <https://doi.org/10.18261/issn1891-943x-2007-02-04>
- Mainofriwita, & Hadiyanto. (2021). The Effect of Media Literacy and Cognitive Ability on Recognition Laptop-Based Media for Children. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2). <https://doi.org/10.21009/jpud.152.09>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.).
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Tatminingsih, S. (2022). Implementation of Digital Literacy in Indonesia Early Childhood Education. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v4i1.894>
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 2(2).
- Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729>