

MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MELALUI PELATIHAN CANVA AI PADA GURU DAN EDUKASI KEAMANAN DIGITAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Khaeruddin¹, Mohammad Haikal², Deswan Nulzaid³, Fajar Tri Jullia⁴, Farrel Ernanda Idrud⁵, Iqbal Mahdi Bisyafaa⁶, M Thariq Izaz⁷, M Azhar Nur Fauzi⁸, M Azmi Al Fadillah⁹, Mohammad Erza Ariefandi¹⁰, Mona Dewintha Agustine¹¹, Muhammad Dafin Al Dzaky¹², Muhammad Daffa Arifin¹³, Muhammad Faiz Rabbani¹⁴

Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹mohammad.khaerudin@dsn.ubharajaya.ac.id, ²202210715208@mhs.ubharajaya.ac.id,

³202210715221@mhs.ubharajaya.ac.id, ⁴202210715340@mhs.ubharajaya.ac.id,

⁵202210715217@mhs.ubharajaya.ac.id, ⁶202210715212@mhs.ubharajaya.ac.id,

⁷20210715226@mhs.ubharajaya.ac.id, ⁸202210715242@mhs.ubharajaya.ac.id,

⁹202210715223@mhs.ubharajaya.ac.id, ¹⁰202210715211@mhs.ubharajaya.ac.id,

¹¹202210715213@mhs.ubharajaya.ac.id, ¹²20221071524@mhs.ubharajaya.ac.id,

¹³202210715225@mhs.ubharajaya.ac.id, ¹⁴202210715245@mhs.ubharajaya.ac.id

Diterima: 07 Januari 2026 Disetujui: 18 Januari 2026 Dipublikasikan: 24 Januari 2026

Abstrak

Perubahan digital di sektor pendidikan memerlukan peningkatan literasi digital bagi para pengajar dan murid pada tingkat sekolah dasar. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah terbatasnya penggunaan teknologi pembelajaran oleh para guru serta rendahnya kesadaran siswa mengenai keamanan dan etika saat berselancar di internet. Artikel ini bertujuan untuk menguraikan penerapan program pengabdian masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang difokuskan pada pelatihan Canva AI untuk para guru dan peningkatan pengetahuan literasi digital serta keselamatan siber untuk siswa di MI Plus Roudhotul Muhibbin Bekasi (RMB). Metode yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengamatan, partisipasi, dokumentasi, dan penilaian sederhana. Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran visual yang berbasis Canva AI serta peningkatan pemahaman siswa dalam memilih informasi digital, mengidentifikasi berita palsu, dan menerapkan praktik keamanan siber. Program ini terbukti efektif sebagai model peningkatan literasi digital di sekolah dasar melalui integrasi teknologi dengan dasar AI.

Kata Kunci: literasi digital, Canva AI, cyber safety, sekolah dasar, pengabdian masyarakat

Abstract

Digital transformation in the education sector requires the enhancement of digital literacy among teachers and students at the elementary school level. One of the main challenges faced is the limited use of educational technology by teachers, as well as the low level of students' awareness regarding online safety and ethics while browsing the internet. This article aims to

describe the implementation of a community service program through the Kuliah Kerja Nyata (KKN) of Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, which focuses on Canva AI training for teachers and the improvement of digital literacy knowledge as well as cyber safety awareness for students at MI Plus Roudhotul Muhibbin Bekasi (RMB). The method applied is a descriptive qualitative approach using observation, participation, documentation, and simple assessment techniques. The results of the activity indicate an improvement in teachers' ability to create visual learning media based on Canva AI, as well as an increase in students' understanding of evaluating digital information, identifying fake news, and applying cyber safety practices. This program has proven to be effective as a model for enhancing digital literacy in elementary schools through the integration of AI-based technology.

Keyword : digital literacy, Canva AI, cyber safety, elementary school, community service

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan perubahan signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam pendidikan dasar. Saat ini, proses belajar tidak lagi terbatas pada buku teks konvensional, tetapi telah meluas ke pemanfaatan media digital, platform online, dan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran. Situasi ini mengharuskan baik guru maupun siswa untuk memiliki kemampuan literasi digital yang cukup agar teknologi dapat digunakan secara optimal, efektif, dan bertanggung jawab(Nasrullah, 2023).

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga meliputi kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan secara kritis serta etis menciptakan informasi di dunia digital. Bagi siswa di tingkat sekolah dasar, literasi digital sangat penting sebagai pondasi awal dalam membentuk kebiasaan positif dalam penggunaan teknologi. Tanpa bimbingan yang sesuai, siswa rentan terhadap informasi yang keliru, berita palsu, konten negatif, serta ancaman terhadap keamanan data pribadi.

Di sisi lain, peran guru sangat penting sebagai fasilitator dalam proses belajar dan sebagai contoh dalam pemanfaatan teknologi. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat banyak guru yang menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif(UNESCO, n.d.). Keterbatasan waktu, kurangnya keterampilan teknis, dan rendahnya pelatihan dalam teknologi menjadi hambatan dalam memaksimalkan pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi praktis yang mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan guru di pendidikan dasar(Lestari & Handayani, 2023).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva AI, sebuah platform desain yang didukung oleh kecerdasan buatan, yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran visual dengan cepat, kreatif, dan yang ramah pengguna. Canva AI mendukung guru dalam menyusun materi ajar seperti poster, infografis, dan presentasi tanpa perlu memiliki keterampilan desain yang mendalam. Penggunaan Canva AI diharapkan dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi serta menarik minat belajar siswa(Kusumawardani & Putra, 2024).

Mengacu pada kondisi tersebut, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dirancang sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan fokus pada pengembangan literasi digital. Program ini mengintegrasikan pelatihan Canva AI untuk guru dengan pendidikan mengenai literasi digital, penghindaran berita palsu, dan

keamanan siber bagi siswa di MI Plus Roudhotul Muhibbin Bekasi (RMB). Artikel ini bertujuan untuk secara komprehensif menjelaskan pelaksanaan, hasil, dan dampak dari program ini sebagai kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pembelajaran yang berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar.

METODE

Bagian ini menjelaskan metode yang digunakan untuk memecahkan (mereduksi) masalah dan juga metode untuk menganalisis bagaimana efektifitas atau keberhasilan program. Langkah-langkah dari metode yang digunakan juga dapat dijelaskan dalam bentuk bagan atau diagram alur. Metode yang digunakan sebaiknya menggunakan landasan teori yang kuat sehingga dapat dipertanggungjawabkan aspek keilmiahannya. Metode yang digunakan misalnya: PAR (*Participatory Action Research*); ABCD (*Asset Based Community Development*); CBR (*Community-Based Research*); *Service learning; Community development*, atau metode/pendekatan yang lainnya. Bagian metode ini juga menjelaskan subjek yang menjadi sasaran program pengabdian, bagaimana cara mendapatkan data, jenis data yang telah diperoleh, dan bagaimana menganalisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program dimulai dengan kegiatan survei lapangan yang bertujuan untuk mengenali situasi dan kebutuhan literasi digital di lingkungan pendidikan. Dalam proses ini, tim KKN melakukan pengamatan terhadap fasilitas belajar, berbincang dengan kepala sekolah dan guru, serta mengevaluasi cara siswa menggunakan teknologi. Temuan dari survei menunjukkan bahwa guru memerlukan pelatihan praktis dalam pembuatan media pembelajaran digital, sedangkan siswa membutuhkan bimbingan mengenai pemakaian internet yang aman dan bertanggung jawab(Nasrullah, 2023).

Dengan mempertimbangkan hasil survei tersebut, program utama dirancang dengan beberapa aktivitas utama. Aktivitas pertama adalah pelatihan menggunakan Canva AI untuk guru yang berfokus pada praktik langsung dalam menciptakan media pembelajaran visual. Para guru diperkenalkan dengan fitur-fitur kunci Canva AI, lalu diarahkan untuk membuat media ajar yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar sehari-hari(Firmansyah & Lestari, 2023).

Aktivitas selanjutnya adalah pendidikan tentang literasi digital dan penanggulangan hoaks untuk siswa. Materi diajarkan melalui pendekatan yang interaktif dengan cara diskusi, permainan edukatif, dan studi kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Metode ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami ide-ide literasi digital dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata(Maryani & Susanto, 2021).

Selain itu, siswa juga menerima materi tentang keamanan siber dan etika dalam penggunaan media digital. Materi mencakup cara melindungi data pribadi, mengenali kemungkinan penipuan digital, serta pentingnya bersikap sopan dan bertanggung jawab di dunia digital. Di akhir kegiatan, dilakukan penilaian sederhana untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan(Maryani & Susanto, 2021).

Hasil dari pelaksanaan program ini menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada kemampuan digital guru dan siswa. Para guru yang mengikuti pelatihan Canva AI berhasil menciptakan media pembelajaran visual yang lebih menarik dan bervariasi dibandingkan

sebelumnya. Materi ajar yang diproduksi dianggap lebih komunikatif dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Kusumawardani & Putra, 2024).

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berfokus pada praktik serta penggabungan teknologi AI dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Kegiatan KKN tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi mitra sekolah, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa dalam penerapan ilmu di bidang pendidikan dan teknologi (UNESCO, n.d.). Contoh penulisan keterangan gambar:



Gambar 1 Survei Lokasi Mitra



Gambar 2 Meminta Perizinan Lurah Setempat



Gambar 3 Bimtek Canva AI

No	Aspek yang Dinilai	Kondisi Awal	Hasil Setelah Program	Pembahasan
1	Pemanfaatan teknologi pembelajaran oleh guru	Guru masih dominan menggunakan metode konvensional dan media ajar sederhana	Guru mampu membuat media pembelajaran visual menggunakan Canva AI	Pelatihan Canva AI meningkatkan kreativitas guru dan efisiensi dalam penyusunan materi
2	Kemampuan guru membuat media ajar digital	Terbatas pada teks dan gambar statis	Media ajar lebih variatif, visual, dan interaktif	Integrasi AI membantu guru menghasilkan desain yang menarik tanpa keahlian desain khusus
3	Literasi digital siswa	Siswa belum mampu memilah informasi digital dengan baik	Siswa mampu mengenali informasi yang benar dan tidak benar	Edukasi literasi digital meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
4	Pemahaman siswa terhadap hoaks	Sebagian siswa mudah percaya pada informasi daring	Siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri berita palsu	Materi anti-hoaks membantu siswa lebih selektif terhadap informasi

5	Kesadaran cyber safety siswa	Rendah, belum memahami risiko keamanan digital	Siswa memahami pentingnya menjaga data pribadi dan keamanan akun	Edukasi cyber safety membentuk perilaku aman dan bertanggung jawab di internet
6	Antusiasme peserta	Partisipasi pasif	Partisipasi aktif dan interaktif	Metode pembelajaran praktik dan diskusi meningkatkan keterlibatan peserta

Tabel 1 Ringkasan Hasil Pelaksanaan Program

PENUTUP

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang diadakan oleh Universitas Bhayangkara Jakarta Raya di MI Plus Roudhotul Muhibbin Bekasi (RMB) efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital para guru dan siswa melalui pelatihan inovatif mengenai Canva AI serta pendidikan tentang keamanan digital. Pelatihan Canva AI menyediakan solusi yang praktis bagi para pengajar dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan orisinal, sedangkan pendidikan mengenai literasi digital dan keamanan siber membekali siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab.

Penerapan teknologi yang berbasis kecerdasan buatan dalam kegiatan pengabdian ke masyarakat telah terbukti dapat mendukung perubahan metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Inisiatif ini dapat menjadi contoh program pengabdian masyarakat yang berkelanjutan serta dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan sifat yang serupa untuk memperluas pengaruh peningkatan literasi digital dalam sektor pendidikan(Nugroho & Pratama, 2025)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh sivitas MI Plus Roudhotul Muhibbin Bekasi (RMB) yang telah menerima, mendukung, serta berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, penulis mengapresiasi seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel ini. Semoga kerja sama yang terjalin dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan literasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, D., & Widiastuti, T. (2021). Peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar pada era teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 102–112.

Firmansyah, H., & Lestari, R. (2023). Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung kreativitas guru membuat media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 55–66.

Kusumawardani, A., & Putra, F. (2024). Implementasi Canva dan AI generatif dalam pembuatan bahan ajar kreatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 3(1), 12–25.

- Lestari, N., & Handayani, P. (2023). Edukasi anti-hoaks untuk siswa sekolah dasar: Pendekatan permainan edukatif. *Jurnal Media Literasi Anak*, 2(3), 87–98.
- Maryani, E., & Susanto, A. (2021). Strategi meningkatkan kesadaran cyber safety pada peserta didik usia dini. *Jurnal Keamanan Siber Pendidikan*, 5(2), 44–57.
- Nasrullah, R. (2023). *Literasi Digital di Indonesia: Tantangan dan Pengaruh Pendidikan Era 4.0*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Nugroho, S., & Pratama, R. (2025). Optimalisasi literasi digital siswa melalui program pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Masa Depan*, 4(1), 33–48.
- UNESCO. (n.d.). *Digital Literacy for Children and Youth: Framework and Implementation Guide*. UNESCO Publishing.