

PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK

Azmi Aulia Rahma¹⁾, Bayu Widiyanto²⁾, Wakhmad³⁾

¹(mahapeserta didik) Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²(DPL) Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³(GP) Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam, SMPN 17 Kota Tegal. Jalan Gatot Subroto No. 13, Sumur Panggang, Kec. Margadana, Kota Tegal, Jawa TENGAH 52141 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: ppg.azmirahma91@program.belajar.id, Telp: +6281990365105

Abstrak

Best practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman belajar penulis dalam memanfaatkan canva. Pemanfaatan canva tersebut dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi pada aspek produk untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. keterampilan literasi digital peserta didik yang diamati dalam pembelajaran tersebut yaitu kemampuan akses dan penggunaan teknologi, evaluasi informasi dan konten digital, komunikasi dan kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterampilan membuat konten digital. Metode *best practice* mengacu pada langkah STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi). Pada tahap aksi, pembelajaran yang dilakukan menggunakan skema model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Hasil *best practice* menunjukkan bahwa pemanfaatan canva dapat melatih keterampilan literasi digital peserta didik melalui indikator yang tercermin dalam setiap sintaks pembelajaran. Kemudian adanya penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada aspek produk menjadikan peserta didik dapat mengaktualisasikan pemahaman yang diperolehnya ke dalam berbagai karya sesuai dengan bakat dan minatnya. Adapun karya atau hasil produk dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu konten digital berupa video, poster dan *short movie*.

Kata kunci: *best practice*, canva, keterampilan literasi digital, diferensiasi

USE OF CANVA IN DIFFERENTIATION LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' DIGITAL LITERACY SKILLS

Abstract

This best practice aims to describe the author's learning experience in using Canva. The use of Canva is carried out with a differentiated learning approach on product aspects to improve students' digital literacy skills. The digital literacy skills of students observed in this learning are the ability to access and use technology, evaluate digital information and content, communication and collaboration, problem solving, and digital content creation skills. The best practice method refers to the STAR steps (Situation, Challenge, Action and Reflection). At the action stage, learning is carried out using the Project Based Learning (PjBL) learning model scheme. The best practice results show that using Canva can train students' digital literacy skills through indicators that are reflected in each learning syntax. Then, the application of differentiated learning to the product aspect enables students to actualize the understanding they have gained into various works according to their talents and interests. The work or product results in the learning carried out are digital content in the form of videos, posters and short films.

Keywords: *best practice, Canva, digital literacy skills, differentiation*

1. PENDAHULUAN

Di era digital ini, Keterampilan literasi digital telah menjadi kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk peserta didik. Literasi digital adalah bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi digital dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal, 2021). Keterampilan literasi digital tersebut bisa peserta didik dapatkan melalui pemanfaatan *smartphone* secara tepat. *Smartphone* sebagai perangkat yang mudah diakses dan murah, menawarkan peluang luar biasa untuk melatih keterampilan literasi digital peserta didik. *Smartphone* membuka gerbang ke dunia informasi dan pengetahuan yang luas. Melalui internet, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber belajar, seperti artikel, video edukasi, dan buku elektronik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memperluas wawasan mereka di luar materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Selain itu Keterampilan digital seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas juga sangat dibutuhkan untuk kesuksesan peserta didik di abad ke-21.

Namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* untuk melatih keterampilan literasi digital peserta didik masih minim untuk digunakan. Kondisi ini juga terjadi pada peserta didik-siswi di SMPN 17 Kota Tegal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada awal semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa terjadi keterbatasan akses pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran karena adanya kebijakan tidak diperbolehkannya membawa *smartphone* di Sekolah. Hal ini memberikan banyak menjadikan proses pembelajaran dan perkembangan keterampilan literasi digital peserta didik masih belum optimal. Pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif jika digunakan secara tepat. Guru dapat melatih keterampilan literasi digital peserta didik melalui berbagai aplikasi dan platform pendidikan. Contohnya, peserta didik dapat belajar membuat konten kreatif, dan berkolaborasi dengan teman dalam proyek online melalui *canva*.

Canva adalah platform desain grafis online yang mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis. Platform ini menyediakan berbagai macam template, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam produk visual, seperti poster, infografis, presentasi, video, dan desain media sosial. *Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menghasilkan diferensiasi produk dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan *Canva* dapat melatih berbagai keterampilan literasi digital peserta didik secara kreatif dan terarah, guru juga dapat membantu peserta didik untuk menciptakan karya atau produk yang sesuai dengan minat, bakat, dan potensinya masing-masing melalui pembelajaran diferensiasi produk.

Pembelajaran diferensiasi produk adalah salah satu strategi pembelajaran diferensiasi yang berfokus pada variasi produk atau hasil belajar yang dihasilkan oleh peserta didik. Dalam strategi ini, guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk memilih produk akhir yang ingin mereka capai setelah mempelajari suatu materi. Pilihan produk dapat disesuaikan sesuai dengan minat, gaya belajar, dan kemampuan individu peserta didik. Jatmiko & Putra (2022) memaparkan bahwa diferensiasi produk merupakan bentuk dukungan guna meningkatkan kreativitas dan kompetensi peserta didik yang diprogram dalam kurikulum merdeka.

Terdapat beberapa penelitian tentang pembelajaran diferensiasi dan kemampuan literasi digital yang telah dilakukan sebelumnya. Wahyuni (2022), dalam penelitiannya menyebutkan

bahwa pendekatan berdiferensiasi dapat diintegrasikan dengan beberapa model pembelajaran seperti problem based learning, Blended Learning's Station Rotation, pembelajaran berbasis proyek dan memperhatikan gaya belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan penerapan pendekatan berdiferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sulistyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak yang positif baik dari segi pengajar maupun peserta didik. Melalui pembelajaran berdiferensiasi guru merasa senang karena peserta didik lebih antusias dan mengena, hal ini diwujudkan dalam bentuk produk yang dihasilkan peserta didik dalam pembelajaran sangat kreatif. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan inovasi pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran diferensiasi produk menggunakan platform canva.

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Pelaksanaan *Best practice* bertempat di SMPN 17 Kota Tegal, kelas VII A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dengan lama pelaksanaan 2 jam pelajaran atau 80 menit.

Target/Subjek *best practices*

Target/subjek *best practices* dalam pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

1. Guru
Guru berperan sebagai fasilitator untuk proyek yang akan peserta didik lakukan. Guru juga akan mengatur bagaimana proses dan langkah pembelajaran yang dilakukan.
2. Peserta Didik
Peserta didik kelas VII A di SMPN 17 Kota Tegal menjadi objek sasaran yang dilatih untuk dikembangkan keterampilan digitalnya untuk membuat suatu proyek dan menghasilkan produk melalui pemanfaatan smartphone dengan menggunakan canva.
3. Wakil Kurikulum
Wakil kurikulum sangat berperan untuk memberikan izin dan kesempatan bagi guru dan peserta didik untuk membawa dan memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran.
4. Kepala Sekolah
Kepala sekolah sangat berperan untuk memberikan dukungan dan dorongan inovasi dan kreativitas bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Prosedur

Prosedur yang digunakan dalam pelaksanaan *best practice* yaitu terdiri dari beberapa tahapan dan langkah yang mengacu pada metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi) dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Situasi
Pada tahap awal penulis melakukan identifikasi dan observasi terkait situasi dan kondisi pembelajaran yang sudah dilakukan di SMPN 17 Kota Tegal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui aspek yang perlu dikembangkan atau inovasi yang dapat dilakukan.
2. Tantangan
Pada tahap ini penulis mendeskripsikan tantangan yang perlu dihadapi dalam proses perencanaan hingga implementasi dari *best practice* yang dilakukan. Hal ini mencakup kebijakan sekolah, topik pembelajaran, profil peserta didik, atau konteks kelas.
3. Aksi
Pada tahap ini penulis melakukan realisasi perancangan *best practice* berdasarkan hasil analisis dan identifikasi situasi lingkungan sekolah dan mendapatkan solusi dari

tantangan yang dihadapi. Aksi yang penulis rancang diimplementasikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) dengan menekankan pendekatan diferensiasi produk. Adapun langkah dari model pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Penentuan Pertanyaan Pemantik (Penentuan Pertanyaan Esensial)
 - b. Perencanaan Proyek (Perencanaan Usulan Proyek)
 - c. Pelaksanaan Proyek (Pelaksanaan Kegiatan Proyek)
 - d. Pemantauan dan Evaluasi Proyek (Pemantauan dan Evaluasi Kinerja Proyek)
 - e. Presentasi Hasil Proyek (Presentasi dan Publikasi Hasil Proyek)
 - f. Refleksi dan Kesimpulan (Refleksi dan Kesimpulan Pengalaman Belajar)
4. Refleksi

Pada tahap ini penulis melakukan refleksi terhadap *best practice* yang dibuat untuk mengetahui dampak dari tindakan atau perubahan yang telah dilakukan selama pelaksanaan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada *best practice* ini Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan literasi digital. Instrumen tersebut terdiri dari beberapa indikator yang dapat diamati ketika melaksanakan proyek. Sementara data dikumpulkan dengan metode dokumentasi dan portofolio hasil proyek yang dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Keterampilan Digital Peserta Didik Kelas VII A SMPN 17 Kota Tegal

Pada kegiatan *best practice* ini dilakukan observasi keterampilan digital peserta didik dilihat dari proses pembelajaran berdasarkan sintaks *project based learning* (PjBL). Keterampilan digital dalam PjBL dapat dijabarkan melalui skema pembelajaran pada Gambar.1 berikut:

Gambar 1. Skema Pembelajaran



Berdasarkan alur tahapan pembelajaran yang dipresentasikan pada gambar tersebut, dapat dilihat bagaimana proses belajar peserta didik dalam membuat proyek yang dilakukan secara sistematis sesuai sintaks pembelajaran dengan didampingi oleh guru. Pada setiap langkah mulai dari menjawab pertanyaan pemantik hingga refleksi, peserta didik dilatih untuk

mengembangkan kemampuannya dengan mandiri dan secara berkelompok untuk menumbuhkan keterampilan literasi digital melalui pengalamannya sendiri.

Best practice ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dampak pemanfaatan canva melalui model pembelajaran PjBL dengan pendekatan berdiferensiasi aspek produk untuk mengembangkan keterampilan literasi digital peserta didik. Proses keterampilan literasi digital ini dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu kemampuan akses dan penggunaan teknologi, evaluasi informasi dan konten digital, komunikasi dan kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterampilan membuat konten digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa melalui pemanfaatan canva peserta didik dapat meningkatkan keterampilan literasi digitalnya dengan menghasilkan suatu produk konten yang dapat memberikan pesan serta informasi terkait upaya pelestarian dan pencegahan lingkungan. Contoh produk atau konten digital yang dibuat oleh peserta didik dapat dilihat pada Gambar 2. dan Gambar 3. berikut.

Gambar 2. Produk Konten digital dalam bentuk poster



Gambar 3. Produk Konten Digital dalam bentuk short video



Link Video : https://youtu.be/I-OnNKFLX7I?si=q9_2XuGKZ63h4wM5

Pembahasan

Pemanfaatan canva dalam meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik memberikan dampak yang baik terhadap keterampilan, kreativitas, dan kemampuan mereka dalam belajar. Ditinjau dari beberapa indikator melalui *project based learning* peserta didik mampu untuk mengakses platform canva sesuai dengan arahan guru dan eksplorasi peserta

didik secara mandiri. Selain itu, Rahmawati et al., (2015) menyatakan bahwa melalui kegiatan proyek, peserta didik memperoleh banyak masukan baik itu yang berkaitan dengan materi maupun diluar materi sehingga keaktifan peserta didik, psikomotorik serta prestasi meningkat. Penerapan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik (Sitaresmi et. al., 2017). Selain itu dengan pendekatan pembelajaran diferensiasi produk peserta didik juga lebih termotivasi untuk membuat konten digital karena tidak terpaksa untuk membuat produk tertentu. peserta didik menjadi lebih antusias untuk menuangkan kreativitas dan idenya dalam membuat konten digital pada proyek tersebut.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pertanyaan pemantik oleh guru terkait pelestarian keanekaragaman hayati dan pencegahan pencemaran lingkungan melalui permasalahan yang mudah mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum pelaksanaan peserta didik merencanakan proyek terlebih dahulu. Pada tahap perencanaan proyek, kegiatan yang dilaksanakan adalah, pembentukan kelompok, merancang proyek, pembagian tugas dalam kelompok, mengumpulkan sumber belajar, menentukan strategi untuk kelompok, topik dan jenis konten yang akan mereka buat. Kegiatan perencanaan yang dilakukan mencerminkan indikator literasi digital komunikasi dan kolaborasi serta evaluasi informasi dan konten digital. Peserta didik dibebaskan untuk memiliki jenis konten digital yang dibuat. Hal ini sebagai wujud penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada aspek produk. Pembelajaran berdiferensiasi pada aspek produk menjadi cara peserta didik mengaktualisasikan pemahaman yang diperolehnya ke dalam berbagai karya sesuai dengan bakat dan minatnya (Suwandi, et al. 2023). Pada tahap ini guru juga memperkenalkan Canva sebagai alat yang dapat digunakan untuk membuat konten digital yang menarik dan informatif. Guru juga mendemonstrasikan beberapa contoh penggunaan Canva untuk membuat konten digital, seperti poster, infografis, dan video.

Tahap pelaksanaan, pada tahap ini peserta didik mulai mengerjakan proyek mereka dengan menggunakan Canva. Kegiatan ini memberikan penilaian pada indikator kemampuan mengakses dan penggunaan teknologi. Guru berkeliling kelas untuk memantau kemajuan peserta didik dan memberikan bimbingan jika diperlukan. Peserta didik dapat mencari informasi dan bahan-bahan yang mereka perlukan melalui internet atau sumber lain. Tahap pelaksanaan banyak mencerminkan indikator keterampilan literasi digital lain contohnya pada indikator komunikasi dan kolaborasi. Peserta didik didorong untuk berkolaborasi dan saling membantu dalam menyelesaikan proyek mereka. Pada indikator pemecahan masalah peserta didik menuliskan konten yang mereka buat sebagai menyelesaikan masalah yang mereka temukan pada tahap awal. Kemudian pada indikator keterampilan membuat konten digital. Hasil produk yang dibuat mulai dari tampilan, komponen pendukung dan teks yang informatif menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu membuat konten digital dengan baik.

Tahap keempat yaitu evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari konten digital yang dibuat. Setelah itu masuk pada tahap presentasi proyek. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu setiap kelompok peserta didik mempresentasikan hasil proyek mereka. Kemudian Tahap terakhir yaitu refleksi dan kesimpulan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini guru memberikan feedback/ umpan balik dalam proses pembelajaran terkait hasil konten digital yang peserta didik buat. Kemudian menyimpulkan proses pembelajaran dan merefleksikan bersama dampak dan pengalaman yang peserta didik rasakan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran proyek melalui pemanfaatan teknologi digital melalui canva tersebut. Serangkaian proses pembelajaran tersebut dapat membiasakan dan melatih keterampilan

literasi digital peserta didik. Latip (2020) menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki literasi teknologi tinggi dapat merasakan banyak manfaat, salah satunya memperoleh kemudahan dalam mendapatkan berbagai sumber belajar sehingga mampu meningkatkan kompetensi dalam belajarnya.

Masalah Yang Dihadapi

Pembelajaran yang menggunakan diferensiasi produk, model PjBL, dan pemanfaatan canva dalam *best practice* yang dilakukan merupakan hal baru bagi peserta didik. tentunya hal tersebut membuat pelaksanaan pembelajaran mengalami beberapa hambatan. Namun dengan mencoba pengalaman baru dalam belajar, peserta didik akan lebih dapat mengembangkan keterampilannya sebagai bekal menghadapi perkembangan zaman dan persaingan dunia kerja yang semakin ketat. Adapun masalah yang dihadapi dalam pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

1. Tidak semua peserta didik memiliki akses ke perangkat elektronik dan internet yang memadai untuk menggunakan Canva.
2. Guru perlu mengawasi penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran untuk mencegah penyalahgunaan.
3. Kesenjangan antar peserta didik sehingga tidak bersedia dikelompokkan secara acak dan setiap kelompok memiliki jumlah anggota berbeda.
4. Model pembelajaran *project based learning* membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.

Solusi dari Masalah yang dihadapi

1. Membentuk kelompok agar peserta didik yang tidak memiliki perangkat dan internet untuk menggunakan canva dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Memantau penggunaan smartphone dan memastikan peserta didik hanya memanfaatkannya untuk belajar dan membuat proyek melalui canva.
3. Memberikan standar kompleksitas materi yang harus dibuat dalam proyek bergantung pada jumlah dalam anggota kelompok.
4. Memberikan deadline atau tenggat waktu pengumpulan agar peserta didik dapat menyelaikan proyek konten digital tersebut dengan tepat waktu.

4. SIMPULAN

Pemanfaatan canva dalam pembelajaran berdiferensiasi aspek produk dengan model *Project based learning* layak dijadikan *best practice*. Melalui pembelajaran tersebut guru dapat lebih memaksimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. pengawasan dan penggunaan teknologi yang tepat akan dapat menjadikan peserta didik lebih mengembangkan kreativitas, bakat, serta potensi yang dimiliki secara optimal. Hasil pembelajaran digital menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam meningkatkan keterampilannya menggunakan teknologi, mengevaluasi konten digital, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan membuat produk konten digital berupa poster, video, dan *short movie*.

DAFTAR PUSTAKA

Jatmiko, H. T. P., & Putra, R. S. (2022). Refleksi Diri Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 224–232. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i2.14701>

Latip, A. 2020. Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2):108-116.

Naufal, H. A. . (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

Rahmawati, W. (2015). Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X MAN Malang II Kota Batu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Sitairesmi, K. S., Saputro, S., & Utomo, S. B. (2017). Penerapan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Periodik Unsur (SPU) Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 6(1), 54-61.

Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan pembelajaran IPS berdiferensiasi pada kurikulum merdeka belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(2), 66-75.

Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023, August). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Peserta didik dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 57-66).

Wahyuni, A. S. (2022). Literature review: pendekatan berdiferensiasi dalam pembelajaran ipa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 118-126.