

Edukasi Bijak Menggunakan Gadget Melalui Media Canva pada Siswa Kelas 4 SDN Cibatu 02

Amanda Aprilia^{1*}, Eris Fadila Rachmadini², Sri Rahayu³

^{1,2,3}Universitas pelita bangsa

E-mail : amandaapriianna@gmail.com

Received: 02-07-2025 Revised : 10-07-2025 Accepted : 12-07-2025 Published : 15-07-2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar, terutama dalam hal penggunaan gadget secara bijak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa kelas 4 SDN Cibatu 02 mengenai etika dan keamanan dalam penggunaan gadget dan internet melalui media Canva. Program ini dilaksanakan dengan metode presentasi interaktif, diskusi, serta evaluasi pre-test dan post-test. Canva digunakan sebagai alat bantu visual untuk menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget yang bertanggung jawab, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari nilai pre-test siswa mencapai sekitar 80% dari nilai maksimal menjadi 85% pada post test. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk menggunakan teknologi secara bijak dan aman.

Kata kunci: Edukasi Digital, Canva, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

The development of digital technology brings its own challenges for elementary school students, especially in terms of using gadgets wisely. This community service activity aims to increase awareness and understanding of grade 4 students of SDN Cibatu 02 regarding ethics and safety in using gadgets and the internet through Canva media. This program is implemented using interactive presentation methods, discussions, and pre-test and post-test evaluations. Canva is used as a visual aid to convey material to make it more interesting and easier for students to understand. The evaluation results showed an increase in students' understanding of responsible gadget use, indicated by an increase in the average score from students' pre-test scores reaching around 80% of the maximum score to 85% in the post-test. Thus, the implementation of this activity has proven effective in encouraging students to use technology wisely and safely

Keywords: Digital education, Canva, elementary school students

PENDAHULUAN

Teknologi perangkat bergerak mengalami kemajuan yang sangat cepat. Melalui perangkat ini, orang dapat menjangkau dan terhubung dengan berbagai hal, seperti platform media sosial dan sumber informasi (Manumpil et al. , 2015). Gadget ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari informasi, mendapatkan hiburan, serta berinteraksi dengan orang lain. Keberadaan perangkat ini sudah memberikan manfaat yang dirasakan oleh masyarakat (Marpaung, 2018 dalam (Budiyati et al., 2022) (Agnes Erida Wijayanti, Nur Anisah, & Andri Purwandari, Desember 2021).

Di zaman digital sekarang, pemakaian perangkat elektronik di antara pelajar, khususnya di tingkat sekolah dasar, kian meroket. Pemakaian gadget kini menjadi sesuatu yang biasa

dan esensial dalam kehidupan sehari-hari. Gadget adalah alat elektronik yang memudahkan manusia dalam mencari informasi, berkomunikasi, serta menyelesaikan berbagai kegiatan dengan cepat dan praktis. Perangkat yang paling banyak digunakan adalah ponsel, tablet, laptop, dan komputer. Berdasarkan (Naimah et al. , 2024)

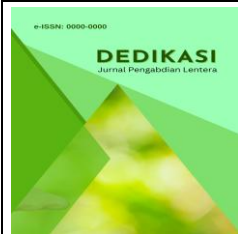
Perkembangan teknologi digital ini membawa pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Anak-anak usia sekolah dasar kini semakin akrab dengan penggunaan gadget seperti ponsel pintar dan tablet. Meskipun teknologi dapat menjadi sarana belajar yang efektif, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif, seperti gangguan konsentrasi, menurunnya interaksi sosial, hingga ketergantungan digital. Kondisi ini juga terjadi di lingkungan SDN Cibat 02, di mana siswa kelas 4 cenderung menggunakan gadget di luar batas yang ideal.

Edukasi mengenai pengaturan penggunaan gadget menjadi kebutuhan mendesak agar siswa dapat memahami pentingnya disiplin digital sejak usia dini. Namun, penyampaian materi edukatif tentang gadget sering kali kurang menarik dan sulit diterima oleh siswa jika disampaikan secara konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang visual dan menyukai hal-hal menarik secara tampilan. (Nurrita, 2021)

Salah satu alat yang bisa digunakan untuk meningkatkan proses belajar adalah Canva, yaitu sebuah platform desain grafis online yang menawarkan berbagai template visual yang menarik dan mudah diakses oleh para guru. Canva adalah salah satu aplikasi desain yang berguna untuk membuat materi pembelajaran (Melinda dan Saputra, 2021). Aplikasi ini menyediakan banyak pilihan template dan alat desain yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik (Rahmatullah et al. , 2020). Penggunaan media pembelajaran yang berbasis Canva bisa meningkatkan perhatian siswa selama proses belajar karena daya tarik visualnya yang menarik (Rahmayanti dan Jaya, 2020 dalam Nurrita, 2021).

Jadi, alat pembelajaran Canva adalah alat yang dapat mendorong inovasi guru dan membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini juga dapat dirancang secara mandiri oleh guru atau dengan bantuan seorang ahli editing, di mana aplikasi Canva memiliki fitur pengeditan yang lebih menarik untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran, baik itu berupa gambar, presentasi, video, ataupun teks. Canva memungkinkan guru menyusun materi edukatif, seperti infografis, poster, hingga presentasi interaktif, yang mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Dengan pendekatan visual ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami dan termotivasi untuk menerapkan kebiasaan penggunaan gadget yang sehat (Nurrita, 2021).

Untuk mengurangi efek buruk akibat penggunaan perangkat elektronik, beberapa langkah perlu diambil. Salah satu cara yang dianjurkan adalah membatasi durasi pemakaian perangkat, sesuai dengan anjuran dari American Academy of Pediatrics, yang merekomendasikan agar anak-anak pada usia dini tidak menggunakan perangkat lebih dari dua jam setiap harinya (Council on Communications and Media, 2021). Orang tua juga dianjurkan untuk aktif dalam mengawasi penggunaan perangkat oleh anak-anak, memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia mereka, serta menetapkan batasan waktu pemakaian (Rosen et al. , 2021). Selain itu, sangat penting bagi sekolah untuk dengan bijak mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dan menawarkan materi yang relevan serta mendidik bagi anak-anak (Montgomery et al. , 2020 dalam (Fadli et al., 2025).

	Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera Vol 02 No 07 Juli 2025 E ISSN : 3032-582X https://lenteranusa.id/	
--	---	--

Kegiatan edukasi "Bijak Menggunakan Gadget dan Cerdas di Internet" ini dirancang khusus untuk siswa kelas 4 di SDN Cibat 02, dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran digital mereka. Kelas 4 dipilih karena merupakan tahap penting dalam perkembangan kognitif dan sosial siswa, di mana mereka mulai lebih aktif menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui program ini, siswa akan diajarkan tentang etika digital, dan cara memanfaatkan gadget untuk mendukung proses belajar mereka. Kegiatan edukasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan interaktif melalui media canva dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.

Kegiatan ini akan dilaksanakan dengan menggunakan presentasi yang menarik dan interaktif, serta melibatkan siswa dalam diskusi dan tanya jawab. Selain itu, evaluasi melalui pre-test dan post-test akan dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah mengikuti program. Dengan pendekatan yang sistematis dan partisipatif, diharapkan siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat digital.

Pentingnya kesadaran digital di kalangan siswa tidak dapat diabaikan, terutama mengingat bahwa mereka adalah generasi yang akan menghadapi tantangan global di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas program edukasi yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran digital siswa di sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang interaktif dan edukatif, diharapkan mereka dapat memahami dan menerapkan prinsip-prinsip penggunaan gadget yang bijak dalam kehidupan sehari-hari mereka.

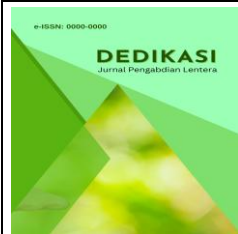
METODE

Mitra dalam kegiatan ini yaitu siswa sekolah dasar cibatu 02 kelas 4. Kolaborasi ini dilakukan secara menyeluruh, yang mencakup tahapan kegiatan mulai dari :

1. Perencanaan

Perencanaan edukasi "Bijak Menggunakan Gadget dan Cerdas di Internet" dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, dimulai dari identifikasi masalah hingga tahap evaluasi hasil. Proses perancangan dimulai dengan mengamati kebutuhan siswa terhadap pemahaman penggunaan gadget secara bertanggung jawab. Tahapan ini didasarkan pada kenyataan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat tanpa dibarengi dengan literasi digital yang memadai. Oleh karena itu, materi pembelajaran dirancang secara kontekstual dan menarik agar mudah dipahami oleh siswa kelas 4. Konten disusun dalam bentuk presentasi menggunakan media Power Point yang dikembangkan melalui platform Canva, dengan mengangkat tema seputar pengenalan gadget, manfaat dan risiko penggunaannya, etika dalam dunia digital, serta cara aman berselancar di internet.

Selain penataan konten, desain juga meliputi pembuatan alat evaluasi yang terdiri dari kuesioner pre-test dan post-test. Kuesioner ini dibuat dengan menggunakan skala sikap untuk mengukur pemahaman serta kesadaran siswa sebelum dan setelah mengikuti program. Proses perancangan ini memperhatikan faktor interaksi, penggambaran materi, dan kenyamanan dalam penyampaian, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

	Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera Vol 02 No 07 Juli 2025 E ISSN : 3032-582X https://lenteranusa.id/	
--	---	--

2. Pelaksanaan

Program edukasi ini dilaksanakan di SDN Cibatu 02 dengan tema "Bijak Menggunakan Gadget dan Cerdas di Internet". Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran digital siswa kelas 4 mengenai penggunaan gadget yang bijak dan aman saat berselancar di internet. Metode yang digunakan dalam program ini meliputi presentasi edukatif, diskusi interaktif, dan evaluasi melalui pre-test dan post-test.

Kegiatan dimulai dengan persiapan materi yang disusun dalam bentuk presentasi menggunakan PowerPoint yang dirancang melalui platform Canva. Materi presentasi mencakup berbagai topik, seperti pengenalan gadget, manfaat dan risiko penggunaan gadget, etika digital, serta cara aman berinteraksi di dunia maya. Presentasi ini dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pelaksanaan program ini dilakukan di kelas 4 dengan total peserta sebanyak 34 siswa. Sebelum kegiatan dimulai, para siswa diberikan pre-test untuk menilai pengetahuan awal mereka tentang pemakaian gadget dan internet. Pre-test ini mencakup beberapa pertanyaan yang relevan dengan tema pembelajaran yang akan disampaikan. Setelah pre-test, sesi pembelajaran dilaksanakan selama satu jam, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam diskusi dan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan.

Setelah sesi edukasi selesai, siswa kembali diberikan post-test yang sama dengan pre-test untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka setelah mengikuti program. Hasil dari pre-test dan post-test akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas program edukasi ini dalam meningkatkan kesadaran digital siswa.

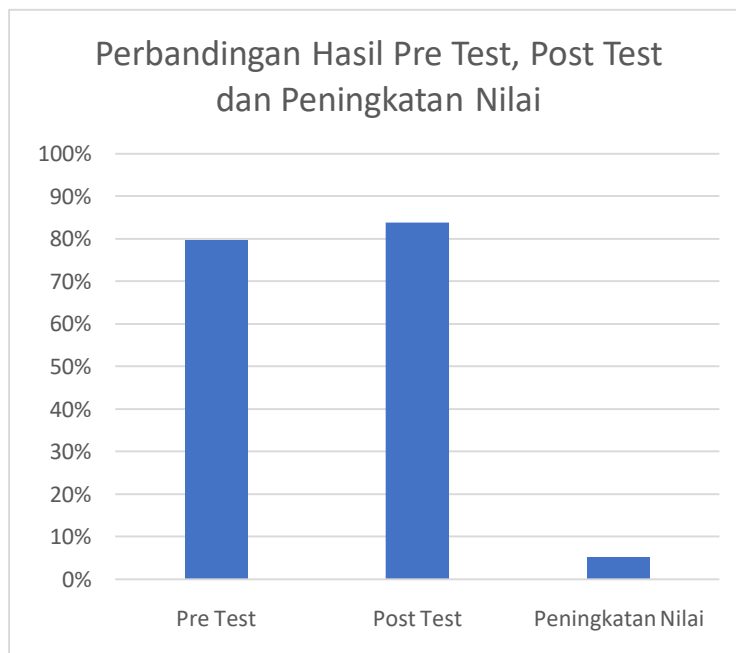
Dengan pendekatan yang interaktif dan evaluasi yang sistematis, diharapkan siswa dapat memahami dan menerapkan prinsip-prinsip penggunaan gadget yang bijak dan cerdas di internet dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3. Evaluasi

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap efektivitas mengedukasi melalui media canva untuk siswa kelas 4 SDN CIBATU 02. Setelah itu untuk mengetahui efektifitas media canva yaitu dengan mengumpulkan data melalui penilaian terhadap hasil pre test dan post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan edukasi “Bijak Menggunakan Gadget dan Cerdas di Internet” yang dilaksanakan di SDN Cibatu 02 dengan jumlah siswa 34 dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran digital siswa kelas 4. Kegiatan ini diawali dengan pemberian pre-test untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang penggunaan gadget secara bijak dan aman. Setelah pre-test sudah diisi oleh siswa yaitu sesi edukasi dengan menggunakan power point canva yang menarik siswa, Setelah sesi edukasi dilaksanakan, siswa kembali diberikan post test, sehingga memungkinkan dilakukan analisis terhadap peningkatan pemahaman mereka. Berikut hasil respon siswa setelah mengisi Pre Test dan Post Test dalam diagram batang:



Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test

Pelaksanaan program edukasi ini dimulai dengan memberikan pre-test kepada para siswa untuk menilai seberapa baik pemahaman awal mereka tentang penggunaan gadget dengan cara yang bertanggung jawab. Dari grafik yang ada, rata-rata nilai pre-test siswa sekitar 80% dari nilai tertinggi. Ini mengindikasikan bahwa banyak siswa sudah memiliki dasar pengetahuan mengenai topik ini sebelum edukasi dilakukan. Setelah sesi edukasi selesai, siswa diberikan post-test untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka meningkat. Hasil dari post-test memperlihatkan adanya progres dengan rata-rata nilai melebihi 85%, yang menunjukkan bahwa program edukasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Pada bagian ketiga diagram, ditampilkan persentase peningkatan nilai antara hasil pre-test dan post-test. Peningkatan nilai terlihat dalam persentase kecil, namun tetap mencerminkan adanya pertumbuhan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Meskipun perbedaan persentasenya tidak terlalu besar secara visual, hal ini cukup bermakna dalam konteks edukasi yang bersifat singkat namun fokus dan terarah.

Dari hasil pre-test dan post-test yang dibandingkan dalam diagram tersebut, bahwa pelaksanaan edukasi berjalan dengan efektif, karena memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas 4 mengenai penggunaan gadget secara bijak dan aman. Sebanyak 23 dari 34 siswa berhasil mencapai nilai di atas rata-rata, menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat menyerap materi dengan baik dan menerapkannya dalam bentuk jawaban yang lebih tepat pada post-test.

Berikut ini beberapa dokumentasi kegiatan dalam pelaksanaan edukasi “Bijak Menggunakan Gadget dan Cerdas di Internet” yang dilaksanakan di SDN Cibat 02.



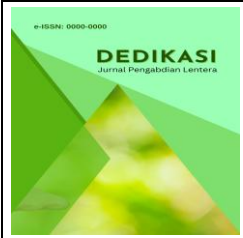
Gambar 2. Edukasi bijak menggunakan gadget dan cerdas di internet melalui media interaktif berbasis canva

KESIMPULAN

Program pendidikan "Cerdas Memanfaatkan Gadget dan Bijak di internet" yang dilaksanakan pada siswa kelas 4 SDN Cibat 02 terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gadget dengan cara yang bijak dan bertanggung jawab. Pemanfaatan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran memberikan daya tarik visual yang besar, sehingga siswa menjadi lebih aktif, menarik, berminat, dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata antara tes awal dan tes akhir, serta semangat siswa dalam berpartisipasi dalam diskusi dan sesi edukasi. Meskipun terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan peningkatan signifikan, secara umum kegiatan ini mampu menumbuhkan kesadaran digital yang lebih baik di kalangan siswa sekolah dasar. Untuk keberlanjutan, diperlukan bimbingan lanjutan dan pendekatan individual guna memastikan semua siswa mencapai pemahaman yang merata.

DAFTAR PUSTAKA

Budiyati, G. A., Suryanti, & Hartiningsih, S. N. (2022, Juli). Bijak menggunakan gadget pada anak dan remaja [Wise use of gadget in children and adolescence]. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 2(2), 1–5.

	Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera Vol 02 No 07 Juli 2025 E ISSN : 3032-582X https://lenteranusa.id/	
--	---	--

- Mutiani, M., Sapriya, S., Noor Handy, M. R., Abbas, E. W., & Jumriani, J. (2021). Pembinaan etika peserta didik melalui pembelajaran tematik-integratif di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 789–796.
- Naimah, N., Muttaqin, M. F., & Meilina, M. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 33–39.
- Tanjung, A. Q., Sucipataningsih, O. A., & Asikin, N. (2024). Urgensi etika dalam literasi di era globalisasi. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 15–22.
- Trisudarmo, R., Wati, D. P., & Irawan, D. (2023). Peningkatan kesadaran dan penerapan etika digital di kalangan pengguna internet. *Jurnal PASOPATI: Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 5(3), 45–52.
- Wijayanti, A. E., Anisah, N., & Purwandari, A. (2021, Desember). Edukasi smart gadget pada anak usia sekolah [Education smart gadgets on school age children]. *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 1(2), 12–18.