

[SNA 14]

Literasi Digital Aplikasi Canva Melalui Pembelajaran Bahasa Mandarin Terhadap Siswa Kelas 5 SD Al Fityan Tangerang

Anniza Sekar Wahyuwardhani¹, Naida Trixie Lery¹, Lavenia¹, Feri Ansori¹, Anita Dew¹

¹*Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Al-Azhar Indonesia, Jl. Sisingamangaraja, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12110*
Email Penulis Korespondensi: anzsekarb2@gmail.com

Abstract

In this digital era, lots of schools give their students assignments in digital forms such as PowerPoint. Students are also often required to create digital posters which can be posted or shared publicly. Mastering Canva applications could help students in their school life and could be useful for them in the future. The current problem is the student's lack of understanding to use this application to carry out students' activities. Therefore, this activity aims to provide a solution for Al Fityan Tangerang Elementary School students who are still unfamiliar with the Canva application. Apart from this, students are taught basic Chinese language. The result of this activity is an increase in students' digital literacy knowledge regarding the Canva application, as well as an understanding of the basic Chinese language.

Keywords: *Canva, Digital Literacy, Chinese language*

Abstrak

Di era digital, banyak sekolah yang memberikan tugas siswanya dalam bentuk digital seperti PowerPoint. Kegiatan-kegiatan kesiswaan juga seringkali menuntut siswa untuk membuat poster digital yang kemudian disebarluaskan. Penguasaan aplikasi Canva dapat membantu para siswa dalam kehidupan bersekolah dan di kemudian hari dapat bermanfaat bagi mereka. Yang menjadi permasalahan saat ini adalah kurangnya pemahaman para siswa akan penggunaan aplikasi sederhana untuk melaksanakan kegiatan. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap pembelajaran para siswa SD Al Fityan Tangerang yang masih belum memahami dan menguasai penggunaan aplikasi Canva dengan mengenalkan tools dan ikon pada aplikasi Canva serta mengajarkan bagaimana cara menggunakannya. Selain hal tersebut, para siswa juga diajarkan ucapan-ucapan sederhana dalam Bahasa Mandarin. Hasil dari kegiatan ini adalah terjadi peningkatan pengetahuan literasi digital para siswa terkait penggunaan aplikasi Canva untuk keperluan tugas sekolah, serta memahami ucapan-ucapan sederhana dalam Bahasa Mandarin.

Kata kunci: *Canva, Literasi Digital, Bahasa Mandarin*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin telah menjadi salah satu bahasa yang paling banyak digunakan dalam dunia pekerjaan, tidak sedikit perusahaan yang

mengharuskan pegawainya untuk bisa berbahasa Mandarin. Beberapa kota tertentu di Indonesia juga memasukkan bahasa Mandarin sebagai mata pembelajaran siswa sejak dini. Oleh sebab itu, mempelajari Bahasa Mandarin

tidak kalah penting dengan bahasa lainnya, karena dengan mempelajari Bahasa Mandarin, semakin banyak pula peluang yang terbuka di kemudian hari.

Editing adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar- gambar sehingga menghasilkan sebuah karya yang diinginkan, seperti berupa gambar, film, program, maupun tayangan.

Canva adalah salah satu aplikasi untuk membuat berbagai desain konten visual, presentasi, poster, dokumen dan lainnya. Canva juga menyediakan berbagai macam desain dan juga fitur yang siap digunakan.

Di era digital, tidak sedikit sekolah memberikan tugas siswanya untuk membuat presentasi *Power Point*. Kegiatan kesiswaan juga seringkali menuntut siswa untuk membuat poster digital yang kemudian dapat disebarluaskan. Pada kegiatan kali ini kami berkunjung ke-SD Al Fityan Tangerang dan mengajarkan siswa kelas 5 sekolah tersebut cara menguasai kemampuan dasar *editing* aplikasi Canva dan menambahkan kemampuan Bahasa Mandarin sederhana yang dapat membantu para siswa dalam kehidupan bersekolah.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu Persiapan, dilakukan dengan membuat modul mengenai pengenalan dan penggunaan aplikasi Canva. Pada modul ini, berisikan nama-nama *tools* dan ikon pada aplikasi beserta penjelasan fungsinya, terdapat pula tutorial langkah-langkah pengerjaan cara pembuatan kartu ucapan menggunakan aplikasi Canva yang menggunakan gambar. Selanjutnya, mempersiapkan bahan ajar Bahasa Mandarin dasar berupa ucapan-ucapan sederhana. Materi Bahasa Mandarin yang diajarkan adalah ajaran bahasa level *beginner*, dimana para siswa mempelajari nada baca dalam bahasa mandarin melalui video pembelajaran yang ditayangkan di kelas, juga mengajarkan beberapa kata dan ucapan sederhana seperti “Selamat Hari Guru” “Selamat Tahun Baru” “Selamat Idul Fitri” dalam Bahasa Mandarin.

Pelaksanaan, pada tahapan ini menggunakan metode ceramah yang disertai dengan praktik secara langsung. Para siswa diperkenalkan materi Bahasa Mandarin dasar sebagai bekal para siswa saat membuat kartu ucapan di aplikasi Canva.

Selanjutnya dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva dan cara membuat kartu ucapan berbahasa Mandarin di aplikasi Canva.

Penugasan, tahapan terakhir ini dilakukan penugasan berupa membuat kartu ucapan digital dengan ucapan bahasa Mandarin dasar, yang bertujuan agar siswa memahami dan menguasai penggunaan aplikasi Canva dan ucapan dalam bahasa Mandarin.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan literasi digital melalui bahasa dilakukan terhadap siswa kelas 5 SD Al Fityan yang berlokasi di Kabupaten Tangerang. Kegiatan dipersiapkan sejak hari Sabtu, 29 Juli 2023 dan puncak kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 21 Agustus 2023 pukul 08.00-14.00 WIB. Tempat pelaksanaan kegiatan di Kelas 5B Sekolah SD Al Fityan Tangerang Dasana Indah Blok RB 4 No.17, Bojong Nangka, Kec. Kelapa Dua, Kab. Tangerang Prov. Banten. Dosen Pembimbing Prodi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 2 orang dan Mahasiswa Prodi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 3 orang. Evaluasi dan pengerjaan artikel dilakukan sampai hari Minggu, 1 Oktober 2023. Pada hari Kamis, 16 November 2023 presentasi hasil evaluasi kami lakukan di ruang kelas Universitas Al Azhar Indonesia pukul 13.00 – 14.30 WIB bersama para dosen pembimbing dan teman-teman lintas prodi yang juga mengikuti kegiatan tersebut.

Alat dan Bahan

Pada kegiatan ini, beberapa alat dan bahan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dan keberlangsungan kegiatan ini. Alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

(1). Laptop untuk membuka program Canva. (2). Proyektor untuk menayangkan presentasi dan program Canva. (3). Speaker untuk memutar suara pada video pembelajaran bahasa Mandarin.

Langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam 3 tahapan:

Persiapan kegiatan, dengan melakukan koordinasi dengan seluruh dosen serta mahasiswa Universitas Al Azhar Indonesia yang berpartisipasi dalam kegiatan ini dan para guru dari SD Al Fityan Tangerang.

Selanjutnya yaitu kegiatan edukasi tentang bahasa Mandarin. Pada tahapan ini para siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar bahasa Mandarin sehingga diharapkan mereka mampu membuat kartu ucapan dalam bahasa Mandarin. Berikutnya, edukasi tentang penggunaan aplikasi Canva. Kemudian, simulasi tentang tata cara membuat kartu/poster digital dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan selanjutnya yaitu evaluasi kegiatan dengan melakukan pengerjaan poster digital oleh para siswa dan kemudian dikumpulkan serta dievaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan kegiatan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahasa Mandarin dan penggunaan Canva serta kreativitas siswa dalam pembuatan poster digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar terlampir pada halaman ini merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran siswa SD Al Fityan. Hasil dari kegiatan pembelajaran ini, sebagai berikut:



Gambar 1. Kegiatan literasi dan Foto Bersama Siswa Dengan Hasil Karyanya

Siswa mengenal dasar-dasar Bahasa Mandarin dan mempraktekkannya sehingga meningkatkan ketertarikan siswa terhadap Bahasa Mandarin serta menciptakan kebersamaan dan semangat dalam belajar. Kemudian siswa mengetahui tentang Canva dan menjadi antusias dalam membuat kartu ucapan berdasarkan kreativitas masing-masing siswa.



Gambar 2. Aktivitas penilaian hasil karya siswa Permasalahan Dan Penyelesaian.

Dalam proses memperkenalkan penggunaan aplikasi Canva terdapat beberapa hal yang menghambat diantaranya yaitu internet yang terdapat di SD Al-Fityan kurang memadai, dan sebagian besar para siswa tidak memiliki paket data sehingga mengakibatkan para siswa terhambat ketika ingin membuka Canva melalui internet. Untuk mengatasi masalah tersebut mahasiswa berusaha untuk mencari alternatif solusi dengan memberikan hotspot kepada beberapa siswa yang tidak bisa mengakses internet. Permasalahan ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah dalam penyediaan internet, dan menjadi pembelajaran bagi mahasiswa untuk mempersiapkan *device* serta kuota tambahan sebelum hari pelaksanaan kegiatan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan GNRM Mahasiswa dalam memberikan materi pengajaran Canva kepada siswa SD Al- Fityan serta memberikan sedikit materi tentang Bahasa Mandarin berjalan dengan cukup baik, kegiatan ini dilaksanakan dengan tingkat antusiasme para siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran serta membuat kartu ucapan sebagai penugasan. Dari total 20 siswa di kelas, 90% siswa dapat menguasai *tools* Canva yang telah diajarkan, 10% lainnya masih memerlukan bantuan serta bimbingan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat sejumlah 17 anak berhasil membuat poster atau kartu ucapan dalam Bahasa Mandarin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, atas bantuan pendanaan Program Gerakan Nasional Revolusi Mental GNRM Tahun Anggaran 2023. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Al Azhar Indonesia dan dosen Prodi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok yang telah memfasilitasi dan membimbing selama kegiatan berlangsung. Kepada SD Al Fityan Tangerang, terima kasih sudah mempercayakan kami untuk memberikan edukasi kepada para siswa-nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2), 80-88.
- Soebandi, A., Tjutu Yuniarsih., Rini Intansari Meilani., Indriarti Resti. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan *microlearning*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98-109.
- Ayuningtias, N., Pujiono, M., Nasution, V. A., Nasution, E. H. (2019). Pembelajaran bahasa mandarin anak usia dini di Yayasan Pendidikan Islam Ar Rahman. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 105-113.
- Hidayati, A. N., Hakkun, R. Y., Sa'dyah, H. (2017). Let's play Mandarin: media interaktif untuk pembelajaran bahasa Mandarin tingkat SD berbasis *android*. *Jurnal Politeknik Elektronika IKRAITH Informatika*, 1(2), 45-52.
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W.A., Riska, S. Y., Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Tanjung, R. E., Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Hartanto, Bobie. (2017). What Is Editing. Diakses pada tanggal 30 Juli 2023 dari <https://binus.ac.id/malang/2017/09/wh-at-is-editing/>.
- Dewa Webteam. (2023). Pengertian Canva, Fitur, dan Panduan Cara Menggunakannya. Diakses pada tanggal 30 Juli 2023 dari <https://www.dewaweb.com/blog/cara-menggunakan-canva/>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Supradaka, Maret. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media perancangan grafis. *Jurnal IKRAITH Teknologi*, 6(1), 62-68.
- Sutami, Hermina. (2023). Fungsi dan kedudukan bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(2), 212-239.