



**Penguatan Literasi Ilmiah Melalui Buku Digital Canva:
Pengabdian Masyarakat di SDIT Al-Furqan Palangka Raya**

*(Strengthening Scientific Literacy Through Canva Digital Books:
Community Service at SDIT Al-Furqan Palangka Raya)*

**Muhammad Imron^{1*}, Elva Ramadiyah^{2,3}, Yulia Amelia³
Zaitun Qamariah⁴, HadmaYuliani⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Kompleks Islamic Center, Jl. G. Obos Kalimantan Tengah

*email: imronmuhammad576@gmail.com

Diterima: 21 Maret 2025, Diperbaiki: 03 Juni 2025, Disetujui: 06 Juni 2025

Abstract. *The Scientific literacy skills among elementary school students remain challenging, particularly in understanding abstract concepts in Natural Sciences (IPA). At SDIT Al-Furqan Palangka Raya, the lack of interactive learning media has been one of the obstacles to enhancing students' interest and comprehension. This Community Service Program aims to assist teachers in improving students' scientific literacy with Canva-based digital books by applying the Asset-Based Community Development (ABCD) approach. The assistance activities were carried out through several stages, including asset identification at the school, development of digital books, creation of interactive content, and implementation and evaluation of the teaching materials together with teachers and fourth-grade students as the main partners. Evaluation results showed an improvement in students' scientific literacy, with an average N-Gain score of 0.90 (high category), along with an increase in active student participation during learning activities. Moreover, teachers reported benefits in delivering material in a more engaging and effective manner. This community service activity has contributed positively to building a technology-based learning ecosystem at the school and has the potential to be replicated in other educational institutions.*

Keywords: Assistance, scientific literacy, digital book, canva, asset-based community development

Abstrak. Kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di SDIT Al-Furqan Palangka Raya, keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru dalam meningkatkan literasi sains siswa melalui pemanfaatan buku digital berbasis Canva dengan menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD). Kegiatan pendampingan dilakukan melalui tahapan identifikasi aset sekolah, pembuatan buku digital, pengembangan konten interaktif, serta implementasi dan evaluasi bahan ajar bersama guru dan siswa kelas IV sebagai mitra utama. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan literasi sains siswa, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,90 (kategori tinggi), serta peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru merasakan manfaat berupa kemudahan dalam penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan PKM ini memberikan kontribusi positif dalam membangun ekosistem pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dan berpotensi untuk direplikasi di lembaga pendidikan lainnya.

Kata kunci: Pendampingan, literasi sains, buku digital, canva, *asset-based community development*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, terutama dalam

memahami konsep-konsep abstrak dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya



Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

pemahaman siswa adalah terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Herniyastuti & Kadir, 2024). Guru sering kali hanya mengandalkan buku teks konvensional yang kurang mampu memvisualisasikan materi secara efektif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual (Raharjo & Kristin, 2019).

Selain itu, pembelajaran IPA yang kurang variatif menyebabkan rendahnya minat siswa dalam belajar (Wulandari & Mudinillah, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa agar lebih interaktif dan mudah dipahami.

Pada konteks SDIT Al-Furqan Palangka Raya, guru dan siswa menghadapi tantangan serupa. Meskipun sekolah ini telah mulai menerapkan teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatannya masih terbatas pada presentasi sederhana tanpa integrasi elemen interaktif yang maksimal. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi (Purba & Harahap, 2022). Canva memiliki fitur visual yang menarik, yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk infografis, animasi, dan video interaktif, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep IPA dengan lebih baik (Triningsih, 2021).

Optimalisasi media pembelajaran digital berbasis Canva dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan literasi sains siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, media ini juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi. Penggunaan media berbasis teknologi telah terbukti mampu meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep-konsep abstrak, yang menjadi tantangan utama dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, implementasi bahan ajar digital berbasis

Canva perlu didorong untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan buku digital interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD). Pendekatan ini berfokus pada pemberdayaan guru sebagai agen utama dalam menciptakan inovasi pembelajaran, serta mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kegiatan ini mencakup pelatihan guru dalam pengembangan bahan ajar digital, pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Urgensi program ini semakin diperkuat dengan adanya kebutuhan sekolah untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya akses terhadap teknologi digital, sekolah memiliki peluang besar untuk mengintegrasikan bahan ajar interaktif ke dalam proses belajar mengajar. Namun, masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan dan memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal. Oleh karena itu, pendampingan dan pelatihan yang diberikan dalam program ini menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Tujuan dari program ini adalah agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA, meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta menciptakan model pembelajaran berbasis digital yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan tantangan serupa. Dengan adanya program ini, ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dapat diwujudkan, mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan

di SDIT Al-Furqan Palangka Raya pada tanggal 22 Februari – 11 Maret 2025. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode *Asset-Based Community Development* (ABCD), yang berfokus pada pemberdayaan dan keterlibatan aktif masyarakat sasaran, dalam hal ini guru dan siswa SDIT Al-Furqan Palangka Raya. Metode ini diterapkan melalui beberapa tahapan yang sistematis, sebagai berikut:

1. Identifikasi dan pemetaan aset (*Asset Mapping*)

Tahapan awal dilakukan dengan mengidentifikasi potensi dan kebutuhan sekolah dalam pembelajaran IPA. Kegiatan ini melibatkan wawancara dengan guru, diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan kepala sekolah, serta observasi proses pembelajaran di kelas IV SDIT Al-Furqan (Nabila et al., 2024). Data yang diperoleh digunakan untuk merancang program yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Tujuan untuk mengetahui kebutuhan dan potensi yang tersedia dalam komunitas sekolah, baik dari segi tenaga pengajar maupun sarana pendukung.

Alat dan Media: Kuesioner, lembar observasi, dan sesi diskusi dengan guru serta kepala sekolah.

2. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva

Berdasarkan hasil pemetaan aset, tim PKM mengembangkan buku digital interaktif berbasis Canva yang disesuaikan dengan kurikulum IPA kelas IV. Bahan ajar ini mencakup infografis, video pembelajaran, serta latihan interaktif yang dapat diakses melalui kode QR (Rafiq et al., 2024).

Peran Masyarakat: Guru dilibatkan dalam proses pengembangan konten dengan memberikan masukan terkait kebutuhan materi, sementara siswa dilibatkan dalam tahap uji coba untuk menilai efektivitas media.

Alat dan Media: Aplikasi Canva, video pembelajaran, dan platform digital untuk distribusi bahan ajar.

3. Pelatihan dan Workshop Guru

Mahasiswa PGMI menerapkan buku digital dalam pembelajaran IPA kelas IV. Dosen dari IAIN Palangka Raya memberikan pendampingan, mengamati respons mahasiswa, dan memberikan umpan balik kepada mahasiswa terkait efektivitas metode yang digunakan (Purwanto et al., 2022).

4. Evaluation and Reflection

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, serta wawancara dengan guru dan siswa. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar sebelum program direplikasi di sekolah lain (Saefuddin et al., 2023).

Alat dan Media: Lembar evaluasi, tes pemahaman siswa, serta wawancara dan survei dengan guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan PKM menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPA yang diajarkan menggunakan buku digital berbasis Canva. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test, terjadi peningkatan skor dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,90, yang dikategorikan sebagai peningkatan tinggi (Purwanto et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Hal ini karena media interaktif memanfaatkan visualisasi, animasi, serta keterlibatan aktif siswa, yang berkontribusi terhadap pemrosesan informasi lebih efektif. Hal ini sesuai dengan teori Mayer dalam (Rahayu et al., 2024) mengenai pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan efektivitas pemahaman konsep. Studi

terbaru oleh Siregar et al., (2022) juga menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis digital dapat

meningkatkan pemahaman siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode konvensional.

Tabel 1. *Post-test assessment criteria*

Skor	Nilai	Keterangan
4	A	Sangat Baik
3	B	Baik
2	C	Kurang baik
1	D	Sangat tdk baik

Tabel 2. *Paired samples test*

Pair		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	VAR00001 - VAR00002	-24.37500	7.50000	1.87500	-28.37147	-20.37853	-13.000	15	.000

Selain peningkatan skor pemahaman, observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Mereka lebih tertarik dan terlibat dalam diskusi kelas, serta lebih antusias dalam mengerjakan latihan yang disediakan dalam buku digital interaktif. Sebelumnya, pembelajaran IPA sering kali dianggap membosankan menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti gaya gravitasi, perubahan wujud zat, dan siklus air, karena hanya mengandalkan buku teks, tetapi dengan adanya media digital berbasis Canva, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar (Herniyastuti & Kadir, 2024).

Di sisi guru, hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka merasa terbantu dengan bahan ajar digital ini. Sebanyak 85% guru yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa mereka lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan yang diberikan dalam program ini tidak hanya membantu guru memahami cara mengembangkan bahan ajar digital, tetapi juga mengajarkan strategi mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka (Triningsih, 2021).

Namun, dalam implementasi program ini, terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat digital bagi beberapa siswa. Meskipun sekolah memiliki fasilitas proyektor dan komputer, tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat pribadi untuk eksplorasi lebih lanjut di luar jam pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan strategi pendampingan tambahan bagi siswa yang mengalami keterbatasan akses teknologi (Purba & Harahap, 2022).

Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan program ini adalah dukungan dari pihak sekolah dan kepala sekolah. Dalam program ini, kepala sekolah SDIT Al-Furqan Palangka Raya menunjukkan dukungan penuh dengan memberikan waktu khusus bagi guru untuk mengikuti pelatihan dan menyediakan fasilitas yang diperlukan selama implementasi di kelas (Wulandari & Mudinillah, 2022). Tanpa adanya dukungan institusi, pelaksanaan inovasi pembelajaran berbasis teknologi akan menghadapi hambatan yang lebih besar.



Gambar 1. *The Learning Implementation Process Utilized Instructional Media*

Refleksi terhadap metode ABCD yang digunakan dalam program ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aset komunitas efektif dalam membangun keberlanjutan program. Dengan melibatkan guru sebagai agen utama dalam inovasi pembelajaran, program ini berhasil menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan lokal (Siburian et al., 2024).

Dengan hasil yang telah dicapai, program ini memiliki implikasi penting bagi

kebijakan pendidikan di tingkat sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Oleh karena itu, di masa mendatang, sekolah diharapkan dapat terus mengembangkan dan memperluas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan.



Gambar 2. Learning Media (Canva-based Book Creator)

SIMPULAN

Program PKM ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi sains siswa melalui penggunaan buku digital berbasis Canva. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,90, yang menunjukkan efektivitas bahan ajar digital dalam mendukung pembelajaran IPA. Selain itu, pelatihan yang diberikan kepada guru meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, yang berdampak positif pada metode pengajaran di kelas.

Dampak utama yang dirasakan oleh masyarakat adalah peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pendidikan. Dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi bahan ajar digital ini. Namun, keterbatasan akses terhadap perangkat digital masih menjadi tantangan bagi



beberapa siswa, penggunaan buku digital berbasis Canva memberikan manfaat dalam meningkatkan efisiensi pengajaran, interaksi yang lebih dinamis dengan siswa, serta kemudahan dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi, seperti keterbatasan akses perangkat digital, koneksi internet yang tidak stabil, dan variasi tingkat literasi digital guru. Untuk mengatasi hambatan ini, diperlukan strategi yang meliputi penyediaan perangkat yang memadai, pengembangan materi berbasis mode offline, serta pelatihan yang berkelanjutan bagi para guru.

SARAN

Untuk keberlanjutan program ini, disarankan agar sekolah mengadopsi dan mengembangkan lebih lanjut bahan ajar digital berbasis Canva dengan menyesuaikan materi pembelajaran lainnya. Selain itu, perlu diadakan pelatihan berkala bagi guru agar mereka terus memperbarui keterampilan teknologi mereka. Replikasi program ini di sekolah lain juga dapat dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan lokal serta memastikan dukungan yang memadai dari pihak sekolah dan komunitas pendidikan.

Dengan hasil yang telah dicapai, program ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru dan penyediaan infrastruktur digital yang lebih merata harus menjadi prioritas dalam pengembangan lebih lanjut program serupa di masa depan.

Pengabdian berbasis penelitian ini sendiri pada akhirnya menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui penggunaan buku digital interaktif, dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan bagi pihak sekolah dan

pemangku kebijakan pendidikan untuk mempertimbangkan penerapan buku digital ini secara lebih luas, serta melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi fitur-fitur tambahan yang dapat lebih mendukung efektivitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak yang mendukung dan membantu pelaksanaan pengabdian yang dilakukan di sekolah Al-Furqan Kota Palangka Raya. Kepada dosen pengampu, kepada kepala sekolah beserta guru-guru yang ada disana beserta teman-teman yang sudah turut ikutserta dalam pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Herniyastuti, & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Nabila, K. S., Sielvyana, S., & Rustini, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Kelas 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3953–3960.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Purwanto, H., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Bahan Ajar Model Kooperatif. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 51–57.

- <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i1.2269>
- Rafiq, S., Iqbal, S., & Afzal, A. (2024). The Impact of Digital Tools and Online Learning Platforms on Higher Education Learning Outcomes. *Al-Mahdi Research Journal (MRJ)*, May.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361.
- Saefuddin, M. T. T., Wulan, N., Savira, & Juansah, D. E. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 784–808.
- Siburian, R., Manullang, H., & Tamba, D. (2024). Seminar Nasional Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro*, 1246–1254. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2548>
- Siregar, E. S., Kurniati, R., & Rahayu, S. (2022). Multimedia as a Learning Tool in Training Reading Skills of Elementary Schools Students. *Journal of Education Technology*, 6(2), 299–307. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.44601>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>