

d11210115-DIGITAL LITERACY CANVA TERHADAP ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

by Pengolahan Perpustakaan

Submission date: 04-Apr-2024 09:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2339407904

File name: Jurnal_Keuangan_Kewirausahaan_Kelompok_13_-_Dave_Reynard.docx (610.3K)

Word count: 3659

Character count: 24714

DIGITAL LITERACY CANVA TERHADAP ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

Dave Reynard¹, Jeffrey Belmiro Susanto², Lim Madeleine Tirtamurti³, Kevin Sutanto⁴, Mariana Ing Malelak⁵

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

*email Koresponden Penulis: marianaing@petra.ac.id⁵

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: -

Diterima: -

Diterbitkan: -



Lisensi: cc-by-sa

1 yright © 2023 Penulis

Cara mensitasi artikel:

Athiroh, N., Heriyawati, D. F., & Zakaria, Z. (2022). Judul Artikel. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, x(x), x-xx. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i2.xxxxx>

ABSTRACT

This community service activity aims to provide training and develop the talents and interests of children with special needs related to digital literacy in the AORA Surabaya community. The media used in this community service activity is the Canva application as a means to improve digital literacy for children with special needs. The results of this activity shows that from 30 participants who participated in the Canva training, 20% (6 people) of participants were interested in following the materials provided.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan mengembangkan bakat dan minat anak berkebutuhan khusus (ABK) terkait dengan digital literacy di komunitas AORA Surabaya. Media yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah aplikasi Canva sebagai sarana untuk meningkatkan digital literacy anak-anak berkebutuhan khusus (ABK). Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa dari 30 peserta yang berpartisipasi dalam pelatihan Canva, sebanyak 20% (6 orang) peserta tertarik dalam mengikuti materi yang diberikan.

Kata Kunci: Berkebutuhan Khusus, Digital Literacy, Bakat dan minat

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus merupakan kelompok yang rentan mengalami kesulitan untuk berpartisipasi dalam pendidikan dan dunia kerja. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan yang sama dalam memperoleh pelatihan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Anak-anak berkebutuhan khusus sering menghadapi hambatan dalam mengakses pelatihan dan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan yang dimiliki diakibatkan oleh keterbatasan fisik, sensorik, maupun kognitif. Hambatan yang dialami anak berkebutuhan khusus juga tidak terlepas dalam dunia pekerjaan. Kurangnya pemahaman dan dukungan dari pihak pengusaha atau rekan kerja terkait kebutuhan dan potensi anak-anak berkebutuhan khusus juga menjadi hambatan serius dalam mengembangkan karir secara maksimal (Zaitun, 2018). Ketika berhadapan dengan tuntutan pekerjaan yang semakin *digital*, anak-

anak berkebutuhan khusus juga mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara efektif dalam konteks pekerjaan (Gada, 2022). Tantangan ini dapat termasuk kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang umum digunakan di lingkungan kerja modern, serta kesulitan dalam mengakses informasi dan sumber daya *digital* yang relevan untuk menjalankan tugas-tugas pekerjaan.

Dengan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan efektivitas penggunaan Canva sebagai *digital literacy*, anak berkebutuhan khusus dapat memiliki kesempatan untuk sukses di dunia kerja. Penelitian ini dapat memberikan masukan berharga bagi para pengambil kebijakan dalam mengembangkan program pembelajaran dan pelatihan yang inklusif dan relevan bagi anak berkebutuhan khusus. Penggunaan Canva dapat memberikan wawasan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pendidikan dan pekerjaan anak berkebutuhan khusus, termasuk pengusaha, guru, dan orang tua, tentang pentingnya *digital literacy* dalam mempersiapkan anak berkebutuhan khusus untuk masa depan yang semakin *digital* (Nurkamilah et al., 2023). Melalui *digital literacy*, kesenjangan dalam aksesibilitas pendidikan dan pelatihan bagi anak berkebutuhan khusus dapat diatasi. Selain itu, *digital literacy* juga dapat meningkatkan pemahaman tentang kebutuhan anak berkebutuhan khusus dan mengembangkan solusi yang efektif untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam meraih kesuksesan di dunia kerja.

Dalam konteks pendidikan dan dunia kerja anak berkebutuhan khusus, *digital literacy* menjadi sangat penting. *Digital literacy* merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi *digital* secara efektif, termasuk menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan *digital platform* untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan mengekspresikan diri (Fantin, 2010). Dalam era *digital* saat ini, kemampuan menggunakan teknologi *digital* menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Oleh karena itu, penting bagi anak berkebutuhan khusus untuk mempelajari *digital literacy* agar dapat bersaing dalam pasar kerja yang semakin kompetitif (Suprihatin, 2017).

Penggunaan Canva sebagai sarana *digital literacy* dapat membantu anak berkebutuhan khusus mengembangkan keterampilan *digital*. Canva menyediakan berbagai fitur dan alat yang dirancang secara khusus untuk mendukung kebutuhan dan gaya pembelajaran anak berkebutuhan khusus. *Platform* ini dapat membantu anak berkebutuhan khusus untuk belajar secara mandiri, meningkatkan keterampilan *digital*, dan menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan di tempat kerja (Ramadhan, 2022). Selain itu, Canva juga dapat membantu anak berkebutuhan khusus mengatasi hambatan-hambatan dalam mengembangkan karir. Sebagai contoh, *platform* ini dapat membantu mengatasi kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang umum digunakan di lingkungan kerja modern. Dengan menggunakan Canva, anak berkebutuhan khusus dapat belajar menggunakan berbagai perangkat lunak dan aplikasi dengan mudah dan efektif (Amalia et al., 2023). Selain itu, *platform* ini juga dapat membantu mengatasi masalah aksesibilitas terhadap informasi dan sumber

daya *digital* yang relevan. Canva dapat digunakan untuk mengakses berbagai materi dan sumber daya *digital* yang dibutuhkan untuk menjalankan tugas-tugas pekerjaan (Vidiawati & Istikomah, 2023).

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan manfaat penggunaan *digital literacy* menggunakan Canva dalam konteks pendidikan. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Harahap et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah memberikan efek positif terhadap minat dan motivasi belajar anak berkebutuhan khusus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *platform* ini dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Suprihatin, 2017), penggunaan Canva juga terbukti efektif dalam membantu anak berkebutuhan khusus mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak berkebutuhan khusus dapat menghasilkan karya-karya *digital* yang kreatif dan menarik melalui penggunaan *platform* ini. Dengan melihat manfaat dan hasil penelitian sebelumnya, penting untuk terus mengembangkan penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran dan pemberdayaan bagi anak berkebutuhan khusus di dunia kerja. Melalui penelitian ini, ABK dapat memahami lebih dalam tentang efektivitas penggunaan *platform* ini dan mengeksplorasi potensi-potensi yang belum terungkap dalam pengembangan keterampilan digital anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi untuk mengevaluasi dan meningkatkan program-program *digital literacy* yang ada dalam konteks anak berkebutuhan khusus.

2 Dalam mengatasi permasalahan yang timbul dalam dunia *digital*, penting untuk memberikan pelatihan dan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus untuk dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di dunia kerja. Salah satu *platform* digital yang dapat digunakan dalam hal ini adalah *digital* Canva. Melihat Canva merupakan sebuah *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai fitur dan alat untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam mengembangkan keterampilan digital (Harahap et al., 2022). Melihat keterbatasan penelitian yang membahas mengenai *digital literacy* menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus di dunia kerja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang efektivitas penggunaan *platform* ini dalam membantu anak berkebutuhan khusus mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan untuk berhasil di dunia kerja. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami peran *digital literacy* Canva dalam mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi oleh anak berkebutuhan khusus dalam mengembangkan karir.

METODE

Di era yang sudah berkembang ini, penting bagi setiap kalangan orang untuk mempelajari dan memahami teknologi *digital*. *Digital literacy* jika dimanfaatkan dengan baik dapat dimanfaatkan sebagai salah satu gebrakan besar yang dapat memudahkan untuk menciptakan sebuah karya dan juga dapat

mempermudah dalam memperoleh informasi dengan cepat dan akurat (Dewi et al., 2021). Dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus pada era globalisasi ini, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini terbagi menjadi 4 tahapan kegiatan meliputi (1) Tahap memperkenalkan aplikasi Canva beserta fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi; (2) Tahap implementasi dimana anak-anak diarahkan untuk membuat sebuah iklan pemasaran produk melalui aplikasi Canva; (3) Tahap presentasi yang melatih kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus untuk menceritakan tokoh idola masing-masing dan mempersembahkan dalam bentuk *PowerPoint Presentation* (PPT) yang dibentuk melalui aplikasi Canva; (4) Tahap praktik dimana anak-anak dibebaskan untuk membentuk sebuah kerajinan *digital* melalui aplikasi Canva.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan tiap minggu selama satu bulan dimana kegiatan ini melibatkan 10 orang mahasiswa dan 3 orang dosen yang dilakukan secara bergantian pada tiap sesinya. Dalam setiap pertemuan, kegiatan fokus pada *digital literacy* dengan metode pembelajaran secara lisan dan verbal-linguistik. Saat kegiatan berlangsung, para peserta diajak untuk memperhatikan materi presentasi yang dibawakan yang ditampilkan pada layar, presentasi yang ditampilkan berisi materi-materi pengenalan terhadap aplikasi Canva dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Untuk membuat anak-anak semakin tertarik pada pembelajaran yang dibawakan oleh panitia, maka panitia merencanakan kegiatan bagi anak-anak untuk dapat mendesain karya *digital* sesuai dengan kreativitas dan minat yang dimiliki.

Langkah-langkah yang dilakukan saat sesi kelas berlangsung:

1. Memastikan bahwa media *digital literacy* siap untuk digunakan.
2. Tahapan pembuka untuk mengawali kegiatan:
 - a. Memastikan bahwa anak-anak telah membawa perlengkapan yang memadai.
 - b. Mempersiapkan PPT pembelajaran yang akan disampaikan kepada para peserta.
 - c. Mengawali kegiatan dengan doa dan perkenalan dari masing-masing anggota (kegiatan dilaksanakan secara bergilir bagi masing-masing anggota panitia).
3. Tahapan penjelasan materi dan praktik:
 - a. Mendorong anak-anak untuk berkomentar saat tidak memahami materi yang disampaikan.
 - b. Memantau dan memastikan anak-anak dapat mengikuti dan memahami materi pembelajaran dengan baik.
 - c. Membantu dan membimbing anak-anak yang mengalami kondisi "tantrum" agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
 - d. Mendorong kreativitas anak dengan tugas membuat sebuah karya *digital* melalui platform yang telah ditentukan.
4. Tahapan penutupan dan evaluasi:

- a. Melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dibawakan.
- b. Memberikan apresiasi bagi para peserta yang telah menciptakan karya terbaik.
- c. Memberikan sambutan penutup dan membantu anak-anak yang masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesi pengabdian masyarakat yang dilakukan terdiri dari empat tahapan. Berikut hasil dan pembahasan setiap langkah kegiatan:

1. Tahap Memperkenalkan Aplikasi Canva:

- Hasil: Anak berkebutuhan khusus diperkenalkan dengan aplikasi Canva dan penggunaan fitur-fiturnya sehingga menjadi paham untuk menggunakan aplikasi Canva dalam kebutuhan sehari-hari.



Gambar 1. Penyampaian materi canva

- Pembahasan: Dalam melakukan *digital* literacy, memperkenalkan aplikasi Canva merupakan langkah awal yang penting untuk membiasakan ABK dengan alat dan teknologi desain *digital*. Dalam fase ini, panitia menyediakan presentasi singkat yang ditampilkan dalam format PPT di depan kelas. Presentasi singkat yang dilakukan oleh panitia meliputi beberapa hal diantaranya (1) Penjelasan singkat mengenai apa itu Canva dan manfaat yang dapat diberikan melalui penggunaan aplikasi Canva; (2) Penjelasan fitur-fitur meliputi *template*, *elements*, *text* dan *uploads* yang terdapat pada aplikasi Canva dan tutorial mengenai manfaat yang dapat ditimbulkan melalui fitur yang telah disediakan. Berdasarkan pertimbangan dari panitia, keempat fitur utama dalam Canva sangat penting bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Dengan mempelajari *template*, maka peserta diharapkan dapat membuat sebuah karya *digital* dengan lebih mudah dan efisien

karena pada umumnya, fitur *template* yang terdapat pada Canva dapat membantu penggunaanya untuk memilih sebuah tampilan karya *digital* hanya dengan mengetikkan kata kunci yang diinginkan saja. Sedangkan untuk fitur-fitur lainnya seperti *elements*, *text*, dan *uploads* mengizinkan para peserta untuk dapat menyunting berbagai bentuk, kata/kalimat, maupun foto untuk mempercantik tampilan karya *digital* yang hendak dibuat; (3) Memberikan tutorial sekaligus mengajak peserta untuk melakukan simulasi untuk menggunakan aplikasi Canva sebagai pemakaian sehari-hari. Selama kegiatan ini berlangsung, para peserta terlihat asik untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva. Setelah melakukan eksplorasi, para peserta terlihat antusias dalam melakukan simulasi awal dan berhasil mengikuti instruksi dari panitia penyelenggara dengan baik.



Gambar 2. Peserta terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran

2. Tahap Implementasi Membuat Iklan Produk:

- Hasil: Peserta berhasil membuat iklan pemasaran produk melalui aplikasi Canva.
- Pembahasan: Dalam tahapan membuat iklan pemasaran, peserta diajak untuk menyalurkan kemampuan komunikasi dan kreativitasnya melalui karya desain grafis yang dibuat melalui aplikasi Canva. Sebelum masuk pada poin penting pembelajaran pembuatan poster iklan produk, peserta diberi kebebasan dalam memilih *template* yang tersedia dalam aplikasi Canva. Untuk mencari *template* yang sesuai dengan produk yang akan dipasarkan, peserta cukup mengetikkan kata kunci sebagai contoh "iklan burger", maka aplikasi Canva akan secara otomatis memberikan beberapa rekomendasi yang cocok untuk membuat

sebuah iklan pemasaran produk burger. Setelah menentukan *template* yang akan digunakan, peserta belajar untuk menggunakan elemen desain untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Penggunaan daripada fitur *elements* sendiri tentunya berperan cukup penting untuk melakukan desain terhadap iklan produk dikarenakan fitur *elements* yang terdapat pada Canva dapat membantu para pengguna untuk meng-*input shapes* atau bentuk untuk menunjang bentuk yang unik dan menarik untuk dapat diimplementasikan pada iklan produk. Selain daripada itu, fitur *elements* pada Canva juga dapat membantu pengguna dalam mencari foto terkait iklan produk yang akan dipasarkan sebagai contoh jika peserta ingin membuat iklan pemasaran burger, maka peserta hanya perlu mengetik kata kunci "burger" pada *elements*, maka akan muncul animasi burger yang dapat dicantumkan pada PPT. Selama kegiatan pembuatan iklan produk berlangsung, peserta pada awalnya terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran namun, seiring dengan berjalannya waktu, ada beberapa peserta yang mulai terlihat bosan dan cenderung asik dengan kegiatan lain. Melihat kondisi tersebut, pihak panitia penyelenggara berupaya untuk memberikan edukasi dengan lebih menarik dimana para peserta diajarkan untuk melakukan *input* terhadap *Graphics Interchange Format (GIF)* atau gambar yang bisa bergerak. Fitur GIF pada aplikasi Canva dapat diakses melalui kolom *elements* lalu masuk pada bagian video. Pada bagian video peserta dapat memilih GIF yang diinginkan untuk diaplikasikan pada iklan produk yang dibuat. Mengaplikasikan fitur GIF terbukti dapat memicu minat peserta untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan. Pada akhir sesi membuat iklan produk, akhirnya seluruh peserta berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan.



Gambar 3. Peserta sedang melakukan proses pembuatan iklan produk

3. Tahap Presentasi Karakter Idola:

- Hasil: Peserta melatih kreativitasnya dengan menceritakan tokoh idola mereka masing-masing melalui presentasi PowerPoint yang dibuat melalui aplikasi Canva.
- Pembahasan: Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menceritakan dan menjelaskan tokoh idola yang dimiliki oleh masing-masing peserta. Metode para peserta dalam menceritakan dan menjelaskan tokoh idola dilakukan melalui aplikasi Canva dimana peserta diajak untuk menuliskan tokoh idola mereka dalam bentuk PPT. Kegiatan membuat PPT dibagi menjadi 5 (lima) bagian, dimana slide pertama berisi mengenai foto dan nama tokoh idola daripada para peserta, beserta sedikit perkenalan mengenai pembentuk PPT tersebut. Pada slide kedua, PPT yang dibentuk akan menyertakan biografi daripada tokoh idola yang dipilih, dimana hal tersebut terdiri atas, (1) Nama lengkap; (2) Nama Panggilan; (3) Tempat dan tanggal lahir. Masuk dalam slide ketiga, PPT akan menerangkan pekerjaan atau peran daripada tokoh idola yang dipilih oleh para peserta, serta penjelasan singkat mengenai jalan karier dan prestasi yang dimiliki oleh tokoh idola yang digadangkan oleh para peserta. Kemudian pada slide keempat, PPT akan menjelaskan mengenai alasan daripada para peserta dalam memilih tokoh idola tersebut. Kemudian masuk kepada tahap slide kelima atau slide terakhir, peserta akan membentuk PPT penutup. Tentunya kelima slide yang dibuat oleh peserta tersebut menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada Canva seperti *elements* dan *add text*. Fungsi daripada fitur *elements* dalam membentuk sebuah PPT adalah untuk menghias pembuka dan penutup daripada PPT yang telah dibentuk maupun sepanjang penjelasan yang terdapat pada slide 2 hingga 4, sedangkan tulisan daripada deskripsi tokoh idola dapat di-input dengan menggunakan fitur *add text*. Tidak hanya *elements* dan *add text*, peserta juga menggunakan fitur *insert image* pada Canva untuk meng-input foto daripada tokoh idola yang dimiliki. Dalam pelaksanaan aktivitas ini, para peserta terlihat antusias untuk memberikan cerita terkait dengan tokoh idola yang mereka miliki. Namun, setelah beberapa saat kegiatan berlangsung, peserta terlihat mulai bosan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pihak panitia sehingga, panitia memberikan solusi untuk mengkombinasi antara penggunaan Canva dengan penggunaan *search engine* Google, dimana para peserta diajak untuk mencari foto terkait dengan tokoh idola mereka dan melakukan fungsi "copy" dan "paste" untuk menyalin foto pada PPT di Canva yang telah mereka buat. Pada akhir kegiatan, sebanyak 75% dari peserta

telah berhasil menyelesaikan tugas, sedangkan 25% peserta yang lain tidak berhasil menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

4. Tahap Praktik Membuat Kerajinan *Digital*:

- Hasil: ABK bebas membuat kerajinan *digital* melalui aplikasi Canva.
- Pembahasan: Pada tahap ini, para peserta mempunyai kebebasan untuk mengekspresikan kreativitasnya dalam menciptakan kerajinan *digital*. Tujuan dari dilakukan kegiatan ini adalah untuk membantu para peserta dalam mengasah keterampilan desain dan memberi mereka pengalaman langsung menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan terakhir ini dilakukan dengan cara mengaplikasikan hampir seluruh fitur yang terdapat pada aplikasi Canva. Pada mulanya, peserta terdiri dari beberapa golongan dimana pada kegiatan terakhir ini, peserta ada yang membuat desain iklan produk, ada peserta yang membuat desain PPT tokoh idola, ada juga peserta yang membuat PPT presentasi mengenai pengenalan produk. Selama kegiatan membuat kerajinan ini berlangsung, peserta terlihat sangat antusias dalam melakukannya. Dalam proses keberlangsungan tahap terakhir ini, peserta diizinkan untuk melakukan kombinasi antara beberapa platform *digital* yang telah disediakan meliputi Canva, Google dan Youtube. Selama kegiatan berlangsung, terlihat peserta sangat antusias dalam mengkombinasikan antara penggunaan aplikasi Canva dengan Google dimana, aplikasi Canva digunakan sebagai media untuk melakukan edit desain, sedangkan Google digunakan untuk mencari foto penunjang serta deskripsi penunjang mengenai materi yang akan dimasukkan dalam PPT atau iklan produk yang dibuat oleh masing-masing peserta. Dalam kegiatan terakhir ini, selain daripada penggunaan aplikasi Canva dan Google, terlihat ada seorang anak yang asik membuka aplikasi Youtube selama kegiatan berlangsung. Mengingat kegiatan pengabdian masyarakat ini fokus untuk melakukan edukasi pelatihan Canva, maka pihak panitia kemudian mengarahkan anak yang minat terhadap Youtube ini untuk melakukan kombinasi antara aplikasi Canva dan aplikasi Youtube. Tahapan untuk memutar video Youtube melalui aplikasi Canva dapat dikatakan cukup sederhana. Untuk mengakses video Youtube melalui aplikasi Canva, ada 2 tahapan yang harus dilakukan, (1) Pengguna harus melakukan menyalin terlebih dahulu link Youtube yang akan diakses melalui aplikasi Canva; (2) Tahap selanjutnya adalah melakukan *paste* link tersebut dalam aplikasi Canva. Setelah melakukan *paste* link Youtube

tersebut dalam konten PPT Canva, maka video Youtube sudah dapat di akses. Kegiatan terakhir ini menumbuhkan minat dari para peserta dikarenakan peserta dapat bebas untuk berkreasi sesuai dengan kemauan mereka tanpa batasan apapun yang diberikan oleh panitia.



Gambar 4. Peserta senang karena telah menyelesaikan sesi pembelajaran canva

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi positif terhadap tumbuh kembang anak berkebutuhan khusus. Kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan progresif yang mencakup pengenalan, implementasi, presentasi dan praktik, ABK tidak hanya mempelajari teknologi dan desain *digital* tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kreatif. Keikutsertaan 10 orang siswa dan 3 orang guru dalam kegiatan ini memberikan dukungan yang berarti dan membantu perubahan metode pengajaran. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi landasan kokoh bagi para anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi tantangan era globalisasi.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan kegiatan pengabdian masyarakat yang ditujukan terhadap komunitas AORA telah membawa manfaat yang cukup baik bagi para peserta. Saat kegiatan berlangsung, terlihat beberapa peserta menikmati kegiatan pembelajaran yang dibawakan oleh panitia penyelenggara. Namun di lain sisi, ada juga peserta yang kurang fokus dan terlihat tidak tertarik dengan materi yang telah dibawakan oleh pihak panitia. Di tengah kegiatan yang sedang berlangsung, terlihat bahwa beberapa peserta kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva, dimana hal tersebut dapat dibuktikan melalui respon yang terjadi terhadap beberapa peserta meliputi (1) Peserta mengalami tantrum saat kegiatan sedang berlangsung; (2) Peserta terlihat mengalami *distract* untuk melakukan aktivitasnya sendiri; (3) Peserta terlihat bosan dan cenderung tidak antusias dalam mengikuti

pembelajaran yang telah dirancang. Meskipun kegiatan pembelajaran Canva ini masih belum terlaksana secara optimal, namun membuka peluang bagi anak berkebutuhan khusus untuk mengembangkan potensi, khususnya dalam bidang karya *digital*.

Dengan diadakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan bahwa ilmu mengenai *digital literacy* yang dibawakan dapat membawa manfaat baik bagi para peserta, khususnya dalam penggunaan aplikasi canva. Selain daripada hanya sekedar menggunakan, kegiatan ini diharapkan juga dapat menumbuhkan kreativitas anak berkebutuhan khusus dan membantu mereka dalam mengekspresikan diri secara kreatif dengan menggunakan desain visual. Di samping manfaat secara teoritis, diharapkan kegiatan ini juga dapat membawa manfaat praktikal bagi anak-anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam membantu meningkatkan kepercayaan diri secara verbal (komunikasi) dan interaksi melalui desain visual. Melihat kondisi pembelajaran sebelumnya masih kurang optimal, khususnya dalam melakukan pengendalian terhadap peserta yang mengalami kondisi "khusus", maka dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang akan berlangsung di periode selanjutnya, lebih baik jika memperbanyak metode praktik dibandingkan dengan hanya sekedar menanamkan secara teoritis kepada anak-anak berkebutuhan khusus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segecap panitia penyelenggara ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi sehingga program pengabdian kepada masyarakat di Yayasan Aora Wistara Dharma Surabaya dapat berjalan dengan lancar. Tanpa bantuan dan dukungan mereka, program pengabdian masyarakat tidak akan terlaksana dengan baik.

Secara khusus, para panitia ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- Yayasan Aora Wistara Dharma atas izin dan dukungannya dalam pelaksanaan program ini.
- Anak berkebutuhan khusus Yayasan Aora Wistara Dharma atas partisipasinya dalam program ini.
- Dosen pembimbing, Ibu Mariana Ing Malelak, S.E., M.M., M. RECH. yang telah menyediakan waktunya untuk membimbing dan berbagi berbagai macam pengalaman terhadap kami.
- Para narasumber yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya dengan para peserta program.
- Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam mensukseskan program ini.

Semoga program ini dapat memberikan manfaat bagi Yayasan Aora Wistara Dharma Surabaya untuk mengembangkan lebih banyak potensi anak berkebutuhan khusus sehingga dapat bersaing di dunia kerja. Kami berharap program ini dapat menjadi contoh kerjasama yang baik antara Universitas Kristen Petra dan masyarakat. Selain itu, kami juga mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan program di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, F., Salahuddin, R., & Astutik, A. P. (2023). Utilisation of canva application and student worksheet digital-based islamic learning. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 70–83. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.546>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fantin, M. (2010). Perspectives on media literacy, digital literacy and information literacy: *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 1(4), 10–15. <https://doi.org/10.4018/jdlc.2010100102>
- Gada, S. (2022). Special educational needs and disability. In S. Gada, *Neurodisability and Community Child Health* (pp. 649–674). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780198851912.003.0013>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, Moh., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi canva sebagai media pembelajaran ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Nurkamilah, S., Muttaqin, E. Z., & Sofwan, A. (2023). Literasi digital masyarakat dalam menghadapi tantangan digital abad 21 melalui program gerakan literasi digital di kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 97–106. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v2i2.46>
- Ramadhan, C. (2022). The analysis of digital learning platforms use in EFL learning. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 139–144. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.230>
- Suprihatin, S. (2017). Workshop penyusunan program pembelajaran yang diindividualkan bagi guru dalam pelayanan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus di TK Sawitri, kompleks UNJ Duren Sawit. *Sarwahita*, 11(2), 87. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.112.05>
- Vidiawati, C. T., & Istikomah, I. (2023). *Implementing the use of canva media to promote interest in reading and writing the qur'an in primary schools: Implementasi penggunaan media canva dalam menumbuhkan minat baca tulis Al-Qur'an di sekolah dasar*. <https://doi.org/10.21070/ups.1692>
- Zaitun, M. A. (2018). *Pendidikan anak berkebutuhan khusus*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/jqu3f>

d11210115-DIGITAL LITERACY CANVA TERHADAP ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

ORIGINALITY REPORT

1 %

SIMILARITY INDEX

1 %

INTERNET SOURCES

1 %

PUBLICATIONS

1 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas PGRI Semarang

Student Paper

1 %

2

id.123dok.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On