

Digital Mading Training In Supporting Reading and Writing Literacy At SMPN 3 Rambah

Pelatihan Mading Digital Dalam Mendukung Literasi Membaca Dan Menulis Di SMPN 3 Rambah

Dahlia¹, Dona², Rena Lestari³, Ajeng Febiola⁴, Septi Dwiyaniti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pasir Pengaraian

*e-mail: dahlia_8959@yahoo.com¹, dona201804@gmail.com², rena161087.nasution@gmail.com³,
ajengfebiola10@gmail.com⁴, septidwiyaniti169@gmail.com⁵

Abstract

Media Canva is a web-based online graphic design and visual communication platform that allows users to easily create various types of visual materials, posters, presentations, social media, and instant animations or templates. This Canva-based digital media training aims to train teachers and students in creating attractive and well-managed digital media to support students' reading and writing literacy in schools. SMPN 3 Rambah has conventional madding. These conventional media have weaknesses that cause problems for the school, such as, the media are less attractive, the condition of the media is inadequate and there is no system for managing the media. It is hoped that the results of this training will produce digital media as an information medium as well as a place for students' creativity and as a forum for improving reading and writing literacy skills for teachers and students that are easily accessible anywhere and anytime. The result of this training is an understanding of designing digital media, the existence of digital media websites and managing digital media.

Keywords: Literacy, digital media, reading, writing

Abstrak

Media Canva adalah sebuah platform desain grafis dan komunikasi visual online berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat berbagai jenis materi visual, poster, presentasi, media sosial, dan animasi instan atau template. Pelatihan mading digital berbasis canva ini memiliki tujuan untuk melatih guru dan siswa dalam membuat mading digital yang menarik dan pengelolaan dengan baik untuk mendukung literasi membaca dan menulis siswa di sekolah. SMPN 3 Rambah memiliki madding yang masih bersifat konvensional. Mading konvensional ini memiliki kelemahan yang menimbulkan masalah bagi sekolah tersebut seperti, mading kurang menarik, kondisi mading yang belum memadai dan sistem pengelolaan mading belum ada. Hasil dari pelatihan ini diharapkan dihasilkan mading digital sebagai media informasi dan sekaligus tempat berkreasi siswa dan merupakan salah satu wadah dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca dan menulis bagi guru dan siswa yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Hasil pelatihan ini adanya pemahaman dalam mendesai mading digital, adanya web mading digital dan pengelola mading digital.

Kata kunci: Literasi, Mading digital, Membaca, Menulis

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan permintaan informasi yang sangat kuat diimbangi oleh perkembangan sistem komputer, sehingga informasi yang ada memerlukan penyesuaian serta perantara media. Perkembangan digital di era sekarang bisa membantu dunia pendidikan. Adanya transformasi digital, memberikan kemudahan bagi kita dalam menghasilkan penerus yang cakap teknologi. Menurut Reddy, Chaudary, & Husein (2023) mengatakan bahwa pengetahuan digital sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran serta ketemapilan digital palajar sehingga mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cakap akan teknologi.

Literasi membaca dan menulis merupakan program yang telah diwajibkan oleh pemerintah untuk diterapkan setiap sector pendidikan. Di sekolah biasanya disediakan mading

untuk mendukung kemampuan membaca dan menulis bagi siswa. Jadi keberadaan mading di sekolah bertujuan supaya siswa dan juga guru menjadi orang yang literat dan bisa mengembangkan informasi yang ada di sekolah agar dapat di publikasikan tidak hanya di sekolah saja tetapi juga bisa di sosial media milik sekolah. Literasi ini tidak hanya berfokus pada membaca buku saja tetapi juga mengetahui adanya informasi disekitar lingkungan sekolah. Kemampuan literasi membaca perlu ditingkatkan di sekolah, hal ini karena tidak semua anak mampu menulis dan membaca bermakna. Penelitian Oberleiter, dkk (2023) menjelaskan bahwa kemampuan membaca anak perempuan lebih tinggi dari pada kemampuan membaca anak laki-laki.

SMPN 3 Rambah terletak di kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu yang berada di jalan Galunggung Desa Rambah Tengah Utara. SMPN 3 Rambah ini memiliki pendidik yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 4 laki-laki dan 16 perempuan. Jumlah siswa di SMPN 3 Rambah seluruhnya sebanyak 196 orang. SMPN 3 Rambah telah memiliki mading fisik yang berjumlah 1 mading. Mading tersebut di pasang di salah satu sisi dinding ruang kelas bagian luar. Mading di SMPN 3 Rambah berukuran $\pm 120 \times 60$ cm yang terbuat dari triplek yang dilapisi dengan kertas karton berwarna. Mading di SMPN 3 Rambah terlihat belum dilengkapi dengan penutup, seperti penutup kaca pada umumnya. Mading yang terdapat di SMPN 3 Rambah biasanya digunakan untuk tempat menempelkan informasi-informasi penting, hasil karya siswa dan lainnya. Namun mading jarang difungsikan oleh guru maupun siswa terlihat mading sekolah lebih sering kosong. Menurut Marpaung, Aditya, Ramdhana, dkk (2023) mengatakan bahwa Minat membaca siswa akan meningkat jika menggunakan teknologi digital.

Perkembangan dan kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menyebarkan dan mencari informasi apa saja. Di sector pendidikan, media penyebar informasi lingkungan sekolah adalah mading sekolah. Namun, mading disekolah lebih sering kosong tidak terawat dengan baik, sehingga fungsinya tidak berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini mendorong perlunya mading digital dikembangkan di sekolah. Keberadaan mading digital, memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam menyebarkan dan memperoleh informasi dimanapun dan kapanpun. Hal ini karena, di era digital setiap sekolah rata-rata sudah dilengkapi dengan fasilitas wifi dan menggunakan gadget. Menurut Gutierrez (2023) menyatakan teknologi digital mampu mendukung pembelajaran bagi siswa dari berbagai tingkatan apapun serta berbagai bidang.

Mading sekolah adalah media informasi bagi guru dan siswa yang berisikan informasi-informasi penting. Selain informasi penting, hasil karya siswa juga bisa di publikasikan di mading digital. Sejalan dengan perkembangan teknologi masa kini, maka teknologi bisa dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya. Salah satunya pemanfaatan teknologi di Sekolah untuk melengkapi fasilitas yang belum ada di sekolah seperti mading digital. Keberadaan mading bisa melatih literasi membaca dan menulis bagi siswa. Gerakan literasi ini tentunya perlu didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai di sekolah. Hal ini untuk menjawab tantangan rendahnya kemampuan literasi anak-anak akibat rendahnya kebiasaan membaca sejak dini. Menurut Yasa dan Dena (2020), mading merupakan wahana untuk menerapkan kemampuan siswa terutama dalam bidang tulis-menulis. Sejalan dengan Yunus (2020), mading adalah sebagai wadah menumbuhkan kreativitas siswa agar bisa menuangkan karyanya baik dalam bidang sastra dan yang terkait tentang menulis. Menurut Setiawan, Imayah, Edy (2020), mading adalah salah satu sarana untuk menghimpun kreatifitas siswa-siswi di Sekolah, seperti mengeluarkan ide kreatifnya baik dalam bentuk puisi, cerita pendek, atau karya lain yang dapat divisualisasikan.

SMPN 3 Rambah memiliki beberapa unit komputer yang bisa digunakan untuk mendukung adanya mading digital di sekolah. Selain itu untuk di luar sekolah, siswa bisa mengakses mading digital di *handphone* maupun laptop atau komputer. Selain sarana komputer yang memadai, SMPN 3 Rambah juga telah di lengkapi dengan fasilitas WiFi. Dengan adanya fasilitas pendukung tersebut, mading digital bisa diadakan sebagai media penyampaian informasi di sekolah untuk mendukung gerakan literasi membaca dan menulis siswa. Menurut

Hakubun,dkk (2022), majalah dinding ini berfungsi sebagai media komunikasi yang bisa di buat semenarik dan sekreatif mungkin khususnya untuk siswa di sekolah. Media dan masyarakat adalah dua bagian yang tidak dapat dipisahkan., karena media tumbuh dan berkembang secara bersamaan mengikuti perkembangan zaman. Media eletronik memiliki banyak keunggulan dan masing-masing keunggulan tersebut banyak dimanfaatkan sebagai fasilitas pendukung bagi masyarakat dalam memberikan informasi dan menyajikan informasi bagi khalayak.Dalam hal ini pelatihan yang dilakukan yaitu pengembangan mading yang awalnya konvensional diubah menjadi mading digital. Utomo, Naldi (2019), mading digital berfungsi sebagai sarana penyampai informasi kepada khalayak ramai.

2. METODE

Kegiatan pengabdian menggunakan metode pelatihan yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Evaluasi. Adapun penjelasan pada setiap Tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang dilakukan yaitu melakukan wawancara dengan guru dan kepala sekolah SMPN 3Rambah, selain itu juga dilakukan kegiatan observasi di sekolah dengan melihat lingkungan sekitar sekolah yang meliputi sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan kegiatan observasi yang dilakukan terdapat mading disekolah tetapi masih dalam bentuk konvensional dan pemanfaatannya belum terlaksana dengan maksimal oleh pihak sekolah baik guru maupun siswa. belum adanya pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media elektonik yang diterapkan di sekolah seprti Canva dan juga teknologi lainnya. Oleh karena itu, perlu memberikan pelatihan kepada guru dan siswa di SMPN 3 Rambah pemanfaatan teknologi yaitu aplikasi canva sebagai sarana desain untuk mading digital yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan literasi membaca dan menulis siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilaksanakan dengan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Tahap pelaksanaan adalah tahap inti dari kegiatan PKM yang dimulai dengan memberikan pretest untuk melihat pemahaman peserta sebelum pelatihan. Kegiatan pelatihan pembuatan aplikasi canva dilakukan secara tatap muka di ruang computer SMPN 3 Rambah . Pada tahapan ini tim pelaksana memberikan materi tentang canva secara umum seperti bagaimana cara membuat desain yang menarik untuk madding digital. Pemateri akan memberikan materi mengenai canva terlebih dahulu dengan pemaparan slide-slide tentang canva. Selanjutnya melakukan praktik langsung oleh bapak/ ibu guru dan siswapeserta pelatihan dengan membuat desain di canva. Pada pelaksanaan praktik peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri terkait dengan kendala yang dihadapi selama proses desain menggunakan canva. Hal ini bertujuan agar materi dan praktek yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta. Di akhir pelatihan diadakan pengisian postets oleh peserta pelatihan.

3. Tahap Evaluasi

Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dari kegiatan pelatihan yang telah diberikan dan bagaimana rencana tindak lanjut kedepannya. Kegiatan ini dilakukan dengan cara yaitu: 1) secara langsung melihat peningkatan kegiatan yang dilakukan mitra secara berkala dalam membuat mading digital. Misalnya sudah terampil dalam mengoperasikan dan mendesain mading digital. 2) memonitoring sejauh mana pelaksanaan pengelola mading yang telah didampingi berjalan, apakah mading digital sekolah berjalan setelah diberikan pelatihan dan pendampingan dibandingkan pada saat menerapkan mading konvensional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun manfaat dari pelatihan yang diadakan di SMPN 3 Rambah agar nantinya penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa, guru dan pihak sekolah. Selain itu, kehadiran mading digital di sekolah dapat sebagai media dalam menyebarkan informasi di sekolah. Menurut Zhang (2023) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat bermanfaat sebagai penyebaran informasi kepada masyarakat.

Pelatihan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Agustus 2023 di SMPN 3 Rambah. Kegiatan pelatihan diikuti oleh seluruh guru dan beberapa siswa di SMPN 3 Rambah yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dari jam 09.00-12.00 WIB. Kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan dan sambutan dari kepala sekolah yaitu Bapak Kepala Sekolah yang di wakikan dengan Ibu Rita, S.Pd. Sebelum memberikan materi, peserta diminta terlebih dahulu untuk mengisi pretest terkait pengetahuan peserta tentang pelatihan mading digital yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana tingkat pemahaman peserta dan juga ketertarikan peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil pretest yang telah diisi oleh peserta menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh peserta belum memiliki pengetahuan tentang aplikasi canva untuk mendesain mading digital supaya menarik. Sarmini, Insan, Susantari., dkk (2023), pelatihan canva sangat diperlukan di sekolah terutama bagi siswa dan guru dalam mengembangkan pembelajaran di kelas.



Gambar 1. (a) Kata sambutan oleh pihak sekolah (b) Foto bersama peserta pelatihan

Memasuki kegiatan inti yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk mendesain mading digital. Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif yaitu penyampaian materi tentang aplikasi canva dan mempraktekkan secara langsung langkah-langkah dalam mendesain menggunakan aplikasi canva. Pada kegiatan praktik peserta diarahkan untuk membuka laman www.canva.com, selanjutnya setiap peserta melakukan sign up dengan menggunakan akun gmail. Setelah semua peserta telah berhasil untuk login ke laman aplikasi canva, pemateri memberikan pengenalan dasar terkait fitur-fitur yang ada di aplikasi canva seperti menu template, elemen, teks, audio, background dan charts embeds. Selanjutnya peserta mempraktekkan langsung membuat sebuah desain dengan menggunakan template di canva. Kegiatan pelatihan ini diikuti dengan baik oleh peserta. Materi pelatihan pertama diberikan oleh ibu Ratna Melisa Rani, S.Pd di ruangan computer sekolah.



Gambar 2. (a) Penjelasan penggunaan aplikasi Canva (b) Penyampaian aplikasi Canva oleh pemateri

Pelatihan yang dilakukan dalam literasi digital ini bertujuan untuk menjadikan siswa dan juga guru melek akan teknologi, jadi informasi yang didapatkan bisa diakses melalui media sosial yang jangkauannya lebih luas dan dapat diakses dengan begitu cepat dan mudah. Menurut Monnier, dkk (2023) menyatakan bahwa kemampuan digital tidak hanya diharuskan bagi siswa, namun guru juga harus memiliki kemampuan dalam teknologi digital. Dijelaskan yang menjadi penghalang pengembangan digital salah satunya adalah rendahnya keterampilan, pengetahuan dan keyakinan dalam diri guru.

Pelatihan Kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 4 September 2023 di SMPN 3 Rambah dengan waktu dan peserta yang sama seperti pelatihan yang pertama dengan penyampaian mengenai penjelasan mengenai mading digital dengan google site oleh Ridwan, S.Kom. Setelah itu dilakukan Posttest bagi peserta pelatihan yang tujuannya yaitu mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap aplikasi yang telah disampaikan oleh pemateri sebagai beka bagi peserta pelatihan untuk mengembangkan menjalankan website mading digital yang telah ada demi mendukung perkembangan literasi membaca dan menulis.



Gambar 3. Menjelaskan mading digital dengan *google site*

Dalam mendalami sebuah hal positif tentunya diperlukan pembiasaan. Sebuah teknologi akan mudah di terapkan jika teknologi itu terbiasa digunakan. Dalam hal ini mading digital tentunya sangat diperlukan dalam pengembangann literasi membaca dan menulis. Di dunia pendidikan siswa harus selalu diberikan pembiasaan dengan teknologi digital. Menurut Alam, Rakibul, dan Keiichi (2023:1) menjelaskan bahwa siswa akan mempunyai nilai positif terhadap keberadaan digital jika siswa selalu berhubungan dengan fasilitas digital di sekolah.

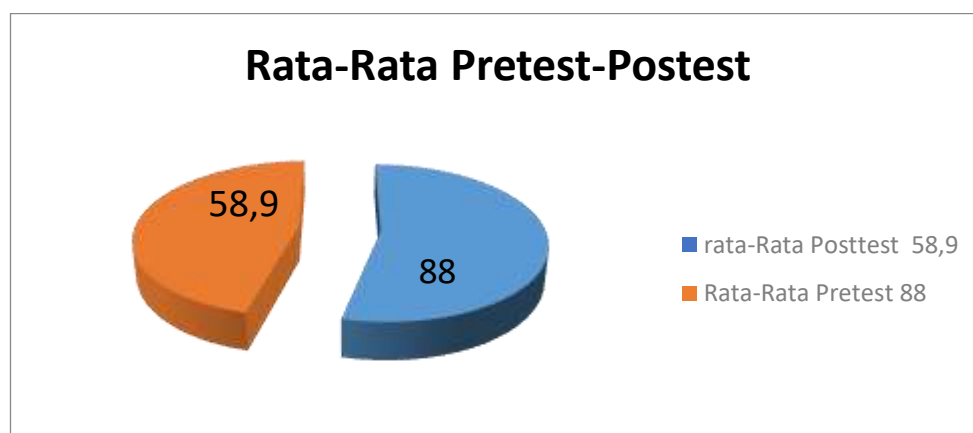
Berdasarkan uraian hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan

baik dan diikuti dengan baik juga oleh seluruh peserta. Dari hasil evaluasi diatas juga menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini telah dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan peserta tentang pemanfaatan teknologi informasi khususnya aplikasi canva sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.



Gambar 4. Website mading digital

Adapun data yang didapatkan dari pelatihan mading digital Di SMPN 3 Rambah baik sebelum dilakukannya pretest dan posttest dapat dilihat pada diagram lingkaran dibawah ini.



Gambar 5. Rata-rata *pretest* dan *posttest*

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa sebelum dilakukan pelatihan peserta pelatihan memiliki kemampuan awal mengenai mading digital dengan rata-rata nilai 58,90. Setelah dilakukan pelatihan terlihat kemampuan peserta pelatihan meningkat dibandingkan kemampuan awal yaitu dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 88,00. Jadi, pelaksanaan pelatihan mading digital mampu memberikan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan mengenai cara membuat desain mading digital dan menggunakan mading digital tersebut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan mading digital kepada guru dan siswa di SMPN 3 Rambah dapat berjalan dan diikuti dengan baik oleh seluruh peserta kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa kegiatan pelatihan ini telah memberikan manfaat kepada peserta seperti meningkatnya pengetahuan dan keterampilan peserta membuat desain menggunakan canva untuk mading digital dan mengelola mading digital dengan baik. Adapun harapan selanjutnya adalah kegiatan pelatihan dapat dilanjutkan tidak sebatas pada pembuatan

mading digital saja akan tetapi dapat dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada mitra pengabdian masyarakat yaitu SMPN 3 Rambah, Kabupaten Rokan Hulu. Khususnya bagi peserta pelatihan mading digital yang terdiri dari guru dan siswa SMPN 3 Rambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, M, J., Hassan, R., & Ogawa, K. 2023. Digitalization of heiger education to achieve sustainability : Investigating students' attitudes toward digitalization in Bangladesh. *International Journal of Education Research Open*, 5:100273.
- Asmayani., Juhari, A.2023. Pelatihan Elekonik Mading (E-Mading) Berbasis Web Di MTSS AL Haris Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*. 3(3) : 310-316.
- Guitierrez, A., Mills, K., Scholes, L., Rowe, L., & Pink, E. 2023. What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid Fixation or the future of education?. *Teaching and teacher Education*. 133: 104278.
- Hukubun,R,D., Novysti,M., Fatima, K., Siti,S,R.,Delce,K., dan Eva,S,R. 2022. Mading Sebagai Minat Baca Siswa Untuk Mengenal Integrasi Nasional Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1 (4): 119-126.
- Huda, N.,Istiawan, D., Mahiruna, A., dkk. 2023. Pelatihan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan desain grafis anggota perhimpunan human resaources development jawa tengah.*Jurnal pengabdian masyarakat*. 3(2) : 37-45.
- Marpaung, M, F, R., Aditya, R., Ramadhana, R, S, A., dkk. 2023. Literasi Digital Kepada Siswa Ar-Royyan Untuk Siap Menghadapi Era Dunia Digital.*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2) : 54.
- Monnier, E, C., Avry, S., El-Hamansy, L, Fulfrey, C., caneva, C., Mondada, F., & Zufferey, J, D. 2023. From teacher-trainer: A qualitative study exploring factor contributing to a successful train-the-trainer digital education program. *Social Sciences & Humanities Open*. 8(1) : 100518.
- Oberleiter, S., Fries, J., Schock, L, S., Steininger, B., & Pietsching, J. 2023. Prediting cross-national sex differences in large-scale assesments of students' reading literacy, mathematics, and science achivment : Evidence from PIRLS and TIMSS. *Intellengence*.100 : 101784.
- Reddy, P., Chaudary, K., & Husein, S. 2023. A Digital Literacy Model to Norrow The Digital Literacy Skills Gap. *Heliyon*, 9(4) :4878
- Sarmini, Insan, M. U. P., Susantari. A.a, dkk. 2023. Pelatihan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *JurnalPengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 7(2) : 1471-1476.
- Setiawan, W.,Imayah., dan Edy,W. 2020. Pelatihan Pembuatan Mading Dua Dimensi Di SMPN 30 Surabaya. *J-ABDIPAMAS*. 4 (2):67-74
- Utomo, S., Naldi, A, R., 2019.Perancnagan mading digital interaktif Di Fakultas ilmu komputers dan Informatika.*Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 9(2) : 87.
- Yasa, A,D., dan Denna, D,C. 2020. Membudayakan Keterampilan Menulis pada Mading Kelas untuk Melatih Kreatifitas Siswa. *Dinamisia*.4 (2): 242-249.
- Yunus,M. 2020.Pelatihan Pengelolaan Majalah Dinding Siswa MA Darussalam Barito Kuala. *Martabe*. 3 (1): 186-189
- Zhang, F. 2023. Virtual space created by a digital platform in the post epidemic contex: The case museum. *Heliyon*, 9(7) : 1-11.