



Digitalisasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan PixelLab

Digital Literacy for Elementary School Students through PixelLab Poster Making Training

Indah Purnama Sari¹, Susanti Sundari^{2*}

^{1,2}Fakultas Teknik Prodi Teknik Industri, Universitas Tulang Bawang Lampung

Email korespondensi*: susantisundari09@gmail.com

Article History:

Received: 02 January 2024

Revised: 14 February 2024

Accepted: 29 March 2024

Keywords: Elementry Students,
PixelLab, Posters, Training

Abstract: *Digitalization plays a crucial role in the educational journey of elementary school students, providing them with essential training in utilizing technology for learning purposes. This narrative unfolds at SD Negeri 5 Talang, where sixth-grade students in Bandar Lampung engage in a unique initiative aimed at integrating technology into their curriculum. Specifically, they delve into the realm of digital poster-making using the PixelLab application, as part of their Mathematics lessons during the school's Market Day practice sessions. The primary objective is to foster a more interactive and engaging learning experience, bridging the gap between traditional teaching methods and modern technological advancements. Employing a participatory approach coupled with individualized communication, the initiative unfolds through various stages of socialization, including lectures, demonstrations, training sessions, and evaluations. Remarkable success ensues, evident in the enthusiastic participation of students, a substantial increase in knowledge, and a significant shift in awareness regarding the PixelLab application. Initially, only a mere 5% of students were familiar with PixelLab, a figure that skyrocketed to 95% post-socialization. Furthermore, the training yields exceptional results, with proficiency in PixelLab usage soaring from a meager 2% to an impressive 98% among students. Ultimately, the culmination of these efforts manifests in students' newfound ability to craft visually appealing posters, leveraging the innovative capabilities of the PixelLab application.*

Abstrak

Digitalisasi siswa Sekolah Dasar penting untuk memberikan pelatihan membuat poster dengan menggunakan aplikasi dalam pemanfaatan teknologi di pembelajaran. Kegiatan pengabdian pada siswa SD Negeri 5 Talang, Kelas 6 di Bandar Lampung bertujuan mengajarkan siswa melalui menggunakan PixelLab dalam bereksperimen di pelajaran Matematika pada praktik Market Day yang diadakan sekolah. Hal ini bertujuan untuk mendekatkan dunia pembelajaran kepada anak-anak melalui pemanfaatan aplikasi PixelLab dengan cara yang menarik dan interaktif, dapat mengakses bantuan teknologi dan mengembangkan kreativitas siswa. Metode yang digunakan melalui pendekatan partisipatif dan komunikasi individual, dengan tahapan sosialisasi berupa ceramah, demonstrasi, pelatihan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan secara umum menghasilkan keberhasilan berupa output bagi peserta pelatihan; keberhasilan dalam partisipasi peserta dengan keaktifan siswa dalam diskusi, sangat responsif dan bersemangat, tersampainya materi sesuai dengan rencana dan target, dan terjadi peningkatan pengetahuan jumlah siswa yang sebelumnya mengetahui aplikasi PixelLab hanya 5%, dan setelah sosialisasi meningkat menjadi 95%. Dan hasil pelatihan penggunaan disimpulkan bahwa tujuan pelatihan tercapai dengan baik dimana jumlah siswa yang awalnya bisa menggunakan aplikasi hanya sebesar 2%, dan setelah pelatihan meningkat menjadi 98% mampu menggunakan aplikasi untuk menghasilkan poster. Hasil akhir adalah siswa mampu membuat poster-poster yang menarik dengan menggunakan aplikasi PixelLab.

Kata Kunci: Pixellab, Poster, Pelatihan, Siswa SD

PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan pemanfaatan teknologi pembelajaran di kalangan siswa Sekolah Dasar (SD), penting untuk membekali siswa dengan pelatihan membuat poster dengan menggunakan aplikasi. Adapun gambar, baik itu dalam bentuk foto, lukisan atau ilustrasi mampu menyampaikan banyak hal ketimbang barisan kata-kata yang kerap tak dipahami orang (Anggraini, L., & Nathalia, K., 2014). Meskipun demikian, setiap orang memiliki penilaian yang unik terhadap gambar atau foto. Menurut Hadi (2014), aplikasi pengeditan foto seperti Photoshop dan Corel Draw hadir dengan tujuan untuk memastikan bahwa gambar-gambar memiliki kualitas terbaik dan memberikan kesan visual yang mengesankan pada hasil fotografi. Saat ini terdapat aplikasi edit foto yang menggabungkan teks secara lebih sederhana melalui perangkat ponsel pintar, seperti aplikasi PixelLab. PixelLab merupakan aplikasi edit foto yang menitikberatkan pada penggabungan foto dan teks, baik itu hanya foto, foto yang diberi tambahan teks atau hanya teks (Sudjanarti, D., Rahmi, A., Utomo, H., Wardani, R. T. I., & Palandi, E. H., 2022.).

Aplikasi PixelLab dapat cukup diunduh melalui Play Store. PixelLab menawarkan kemudahan dalam mendesain dengan antarmuka yang sederhana, serta menyediakan teks 3D dan stiker, semuanya dapat diedit secara gratis. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan foto dengan teks secara ringkas hanya menggunakan ponsel pintar. Menurut informasi yang ditemukan Dailysocial, PixelLab hanya dapat diakses melalui platform Android. Imagin Studio sebagai pengembangnya belum memiliki situs web perusahaan, artinya bahwa



perusahaan ini masih dalam tahap pengembangan (Hasibuan, A. Z., & Asih, M. S., 2022).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada siswa SD Negeri 5 Talang, Kelas 6 di Bandar Lampung dengan tujuan mengajarkan siswa bereksperimen membuat poster menu jualan dengan aplikasi PixelLab di mata pelajaran Matematika pada praktik *Market Day* yang diadakan sekolah. Pengenalan kegiatan inovatif ini bertujuan untuk mendekatkan dunia pembelajaran kepada anak-anak melalui pemanfaatan aplikasi PixelLab sebagai alat pembelajaran digital yang menarik dan interaktif (Setiawan, H., 2020; Hidayat, R., 2022). Integrasi aplikasi PixelLab dengan perangkat seluler memungkinkan siswa untuk eksplorasi kreatif dalam pembuatan poster literasi secara interaktif. Respons positif juga datang dari para guru terhadap kegiatan ini, mendukung pemanfaatan alat bantu yang inovatif dalam mengajar literasi di ruang kelas. Manfaat dari kegiatan ini adalah membantu mengurangi kesenjangan literasi digital di berbagai wilayah (Arsyad, A. A. H. J., et.al., 2023), dimana dengan platform daring ini siswa SDN 5 Talang diharapkan dapat mengakses bantuan teknologi dan mengembangkan kreativitas mereka.

Tujuan akhir dari pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Negeri 5 Talang ini adalah terjadi peningkatan kreativitas siswa tentang design grafis dengan peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dimana siswa mengetahui teknik cara menggunakan aplikasi atau web dari PixelLab yang salah satunya dengan pembuatan poster.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ke siswa melalui pendekatan partisipatif dan komunikasi individual, artinya siswa diajak untuk memahami teori, kemudian dilakukan pendekatan secara personal dan didampingi dalam pelaksanaan praktik. (Chairunnisa, K., & Sundi, V. H., 2021); (Faradillah, N., et.al, 2024). Tahapan secara umum yang dilakukan mulai dari persiapan, sosialisasi program, pembekalan sampai pada tahapan pelatihan dan terakhir pelaksanaan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan program (Tjahyanti, L. P. A. S., et.al, 2023). Tahapan pelatihan yang sudah dilakukan, mulai dengan melihat kebutuhan di lapangan yang mendukung pelaksanaan program:

1. Metode ceramah, ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta, ceramah bervariasi dipilih karena merupakan metode yang berguna untuk meningkatkan kemampuan peserta (Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, 2014).
2. Menggunakan metode demonstrasi, dengan tujuan untuk mendemonstrasikan hasil karya sebelumnya dan menjadi contoh untuk dilakukan praktik pada peserta (Suhada, S., et.al, 2023).
3. Pelatihan ini akan meningkatkan *skill*, pengetahuan, pengalaman, ataupun perubahan sikap perubahan seseorang (Wiliandari, Y., 2014).
4. Berdasarkan tahapan pelaksanaan tersebut, kemudian dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta dalam memahami materi yang sudah diberikan (Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A., 2015).

HASIL

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di SD Negeri 5 Talang Bandar Lampung, peserta merupakan sebagian siswa saja dengan partisipan sebanyak 50 Peserta. Pelaksanaan pelatihan dengan materi pengantar awal tentang pengenalan aplikasi PixelLab, kemudian pengenalan maksud dari poster, lalu dilanjutkan dengan praktik penggunaan PixelLab berbasis web secara bertahap.

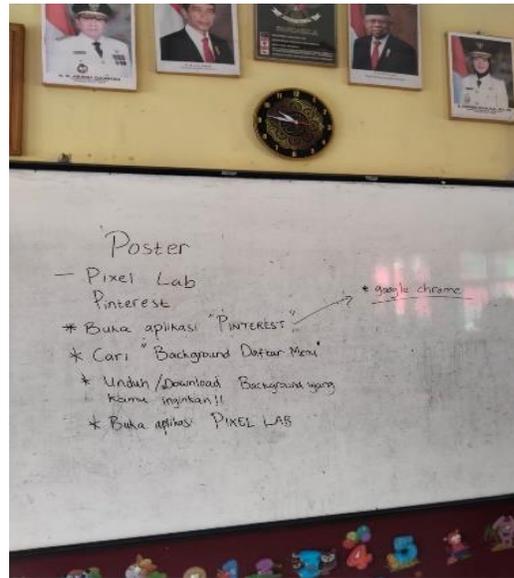
Berdasarkan hasil evaluasi bahwa pelatihan menunjukkan para siswa sangat antusias bahkan sebagian besar siswa langsung ingin menerapkan hasil dari pelatihan dengan membuat poster. Melalui diskusi dan tanya jawab terlihat berjalan sangat efektif. Dari observasi diketahui bahwa siswa belum sepenuhnya mengetahui dan pemanfaatan aplikasi Pixellab ini sehingga pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa (Setiawan, H., 2020). Dari pelaksanaan kegiatan pelatihan terlihat adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman, siswa mengetahui teknik cara memanfaatkan aplikasi atau web dari Pixellab dengan merancang beberapa objek terutama dalam pembuatan poster dan lain-lain (Hasanah, N., 2023).

Berdasarkan hasil pelatihan berupa angket, dimana dari keseluruhan jumlah siswa bahwa 98% menyatakan kegiatan sangat bermanfaat, sedangkan respon pihak sekolah yaitu berharap bahwa tim PKM menjadi mitra untuk melanjutkan program-program yang sama dan lebih baik lagi untuk periode berikutnya.

Berikut ini langkah-langkah yang diperlukan untuk pembuatan poster menggunakan aplikasi Pixellab hingga hasil karya yang dihasilkan siswa (Setyawan, A. V., 2023), dapat dilihat pada gambar 1 – 5:



Gambar 1. Tampilan aplikasi Pixellab



Gambar 2. Langkah penggunaan aplikasi PixelLab



Gambar 3. Penjelasan Mengenai Aplikasi PixelLab



Gambar 4. Pengarahan Penginstalan aplikasi PixelLab



Gambar 5. Pengenalan fitur aplikasi Pixellab

Setelah melakukan tahapan persiapan, selanjutnya adalah pelaksanaan pendampingan (Arifudin, O., 2023, di tahapan ini meliputi pendampingan merancang instrumen dengan menggunakan Google Form, uji coba instrumen oleh siswa/i, dan penyebaran instrumen survey secara online. Setelah instrumen survey online berhasil dibuat dan diuji coba, langkah terakhir dalam tahap pelaksanaan ini adalah menyebarkan instrumen tersebut secara online. (Agustina, D., Yosmar, S., Fransiska, H., & Taksyah, M., 2021).

Gambar 6. Tampilan Survey Online

Survey online terdiri dari 10 pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain sebagai berikut:

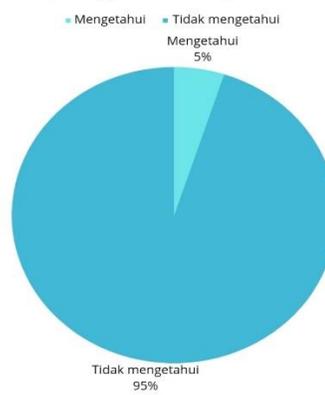
1. Apakah anda mengetahui aplikasi Pixellab sebelumnya?
2. Apakah anda menggunakan aplikasi Pixellab sebelumnya?
3. Apakah anda mengetahui kegunaan aplikasi Pixellab sebelumnya?
4. Jelaskan Mengenai aplikasi Pixellab yang kamu ketahui?
5. Jelaskan beberapa Fitur yang terdapat pada aplikasi Pixellab yang anda ketahui?

Untuk lebih lengkapnya, survey online yang dibuat dengan menggunakan *Google Form* dapat dilihat pada tautan berikut <https://forms.gle/5RrfY3Trnr2WsFMp9>. Kuisisioner online diisi



oleh 50 responden siswa SDN 5 Talang khususnya kelas 6. Hasil jawaban pertanyaan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

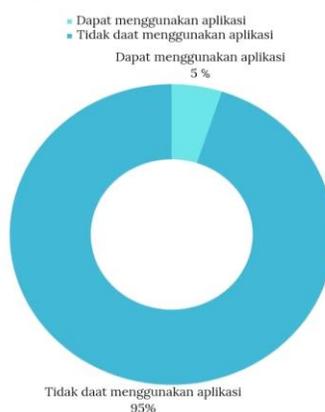
Responden berdasarkan pengenalan aplikasi



Gambar 7. Responden berdasarkan pengenalan Aplikasi sebelum dilakukan Sosialisasi

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa yang belum mengenal aplikasi PixelLab sebelum Sosialisasi yaitu sebesar 95% (47 Orang) dan yang mengenal aplikasi Pixellab yaitu sebesar 5% (3 Orang) maka dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang belum mengenal aplikasi PixelLab sebelum sosialisasi dilakukan.

Data Responden Berdasarkan penggunaan Aplikasi

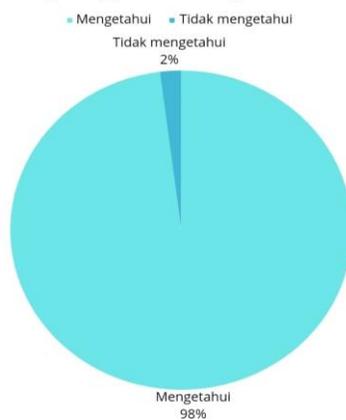


Gambar 8. Responden berdasarkan penggunaan Aplikasi sebelum dilakukan Sosialisasi

Berdasarkan gambar 8, dapat dilihat bahwa yang tidak dapat menggunakan aplikasi PixelLab sebelum sosialisasi yaitu sebesar 95% (47 Orang) dan yang mengenal aplikasi PixelLab yaitu sebesar 5% (3 Orang) maka dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang belum tahu

menggunakan aplikasi Pixellab sebelum sosialisasi.

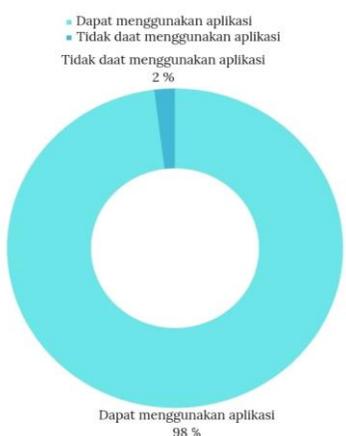
Responden berdasarkan pengenalan aplikasi



Gambar 9. Responden berdasarkan pengenalan Aplikasi sesudah dilakukan sosialisasi

Dari gambar 9 dapat dilihat bahwa yang mengenal aplikasi Pixellab setelah Sosialisasi yaitu sebesar 98% (49 Orang) dan yang tidak mengenal aplikasi PixelLab yaitu sebesar 2% (1 Orang) maka dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang sudah mengenal aplikasi PixelLab setelah mengikuti sosialisasi.

Data Responden Berdasarkan penggunaan Aplikasi



Gambar 10. Responden berdasarkan penguasaan Aplikasi sesudah dilakukan Sosialisasi

Berdasarkan gambar 10 dapat dilihat bahwa yang dapat menggunakan aplikasi PixelLab setelah sosialisasi yaitu sebesar 98% (49 Orang) dan yang tidak mengenal aplikasi PixelLab yaitu sebesar 2% (1 Orang) maka dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang sudah bisa menggunakan



aplikasi PixelLab setelah mengikuti sosialisasi.



Gambar 11. Beberapa hasil karya siswa

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan secara umum menghasilkan keberhasilan berupa output bagi peserta pelatihan; kemudian keberhasilan dalam partisipasi peserta dengan keaktifan siswa dalam berdiskusi, sangat responsif dan bersemangat; tercapainya tujuan sosialisasi seperti yang diharapkan; tersampainya materi sesuai dengan rencana dan target; dan terjadi peningkatan pengetahuan siswa yang sebelumnya mengetahui aplikasi PixelLab hanya 5%, dan setelah sosialisasi meningkat 95%.

Pada pelatihan penggunaan aplikasi dapat disimpulkan bahwa tujuan pelatihan tercapai dengan baik dan berhasil dimana sebelum pelatihan hanya 2% yang sudah bisa menggunakan aplikasi, dan setelah pelatihan meningkat menjadi 98% yang mampu menggunakan aplikasi untuk menghasilkan poster. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa saat proses pelaksanaan pelatihan dari feedback instrument yang telah diisi, dan hasil poster siswa yang menarik.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih kami tujukan ke semua pihak yang sudah mendukung kegiatan ini diantaranya: Kepala Sekolah SDN 5 Talang beserta guru-guru disana, yang telah mengizinkan dan memperlancar kegiatan digitalisasi melalui pengenalan dan pelatihan pembuatan poster dengan PixelLab ke siswa kelas 6, juga kepada Dekan Fakultas Teknik dan LPPM Universitas Tulang Bawang Lampung.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, D., Yosmar, S., Fransiska, H., & Taksyah, M. (2021). Pendampingan Survey Tentang Pemahaman Warga Rt. 39 Rw. 07 Kelurahan Pagar Dewa Terhadap Pemanfaatan Disinfektan Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran COVID-19. *Tribute: Journal of Community Services*, 2(1), 19-30.
- Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan metode ceramah dan diskusi dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 10(2), 119-131.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50-58.
- Arsyad, A. A. H. J., Sulisty, L., Rahayu, W., & Fatmawati, E. (2023). Upaya Peningkatan Literasi Digital Masyarakat Melalui Program Pelatihan Komputer Di Desa Terpencil. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 654-661.
- Chairunnisa, K., & Sudi, V. H. (2021, November). Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas x sman 8 tangsel. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Darmawan, D., Sudrajat, I., Maulana, M. K. Z., & Febriyanto, B. (2021). Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 71-88.



- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). Evaluasi pembelajaran.
- Faradillah, N., Hermansyah, S., Yusmah, Y., Aksan, M., Kamal, K., Sutarna, Y. F., & Amalia, A. P. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN DESIGN POSTER PADA SIWA KELAS XI MAN 1 SIDRAP. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 432-434.
- HADI, S. (2014). DESAIN GRAFIS DAN DIGITAL PRINTING PADA PERCETAKAN CV. NOFA.
- Hasanah, N. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Software Microsoft OneNote Terintegrasi Nilai Islami di SMA/MA* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- HIDAYAT, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 7 SIJUNJUNG.
- Setiawan, H. (2020). Train Survive People At Times Pandemic. *Umsida Press*, 1-127.
- Setyawan, A. V. (2023). Proyek Javhistografi untuk Mengembangkan Kreativitas dan Triliterasi Membuat Teks Deskriptif Kreatif Berbahasa Jawa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 437-456.
- Sudjanarti, D., Rahmi, A., Utomo, H., Wardani, R. T. I., & Palandi, E. H. (2022). APLIKASI PIXELLAB UNTUK DASAIN MEDIA INFORMASI. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (J-ABDIMAS)*, 9(1), 49-53.
- Suhada, S., Hadjaratie, L., Amali, L. N., Yusuf, R., Muthia, M., Ahaliki, B. & Usup, R. M. (2023). PENDAMPINGAN PENGGUNAAN CANVA DAN MICROSOFT OFFICE DI SMK NEGERI 2 PAGUYAMAN. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 2(1), 60-64.
- Tjahyanti, L. P. A. S., Pratama, P. A., Utama, G. R., & Saputra, P. S. (2023). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN TEKNOLOGI KNOWLEDGE GURU TAMAN KANAK-KANAK (TK) PELITA KASIH SINGARAJA. *Jnana Karya*, 3(2), 1-6.
- Wiliandari, Y. (2014). Rancangan pelatihan dan pengembangan sdm yang efektif. *Society*, 5(2), 93-110.