JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 2 No: 4, Agustus – September 2025
E-ISSN : 3046-4560

Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal, Seni, Dan Teknologi Digital (Studi Kasus: SDN 1 Tegalwaton & SDN 3 Tegalwaton)

Community Empowerment Through Education Based on Local Wisdom, Arts, and Digital Technology (Case Study: SDN 1 Tegalwaton & SDN 3 Tegalwaton)

Dewi Widowati[1*], Syukriyya Zuhrotul Endang Purwaningsih[2], Pinasthi Nugroho[3], Isna Aulia Salsabila[4], Uswatun Khasanah[5], Nailina Safira Cinta Karinova[6], Mutia Ramadani Hidayah[7], Syafina Anindiyasari[8], Arya Surya Baskara[9], Dwi Yan Ismail[10], Ary Setyawan[11]
Universitas Sebelas Maret
Email : dewiwidowati58@student.uns.ac.id[1], syukriyyazuhrotul@student.uns.ac.id[2], pinasthi04@student.uns.ac.id[3], isnaauliasalsabila26@student.uns.ac.id[4], khanaanaa@student.uns.ac.id[5], nailina.safira@student.uns.ac.id[6], mutiaramadanihidayah@student.uns.ac.id[7], syafinaanindiya@student.uns.ac.id[8], reimukaze@student.us.ac.id[9], dwiyanismail@student.uns.ac.id[10]

Article Info
Article history :
Received : 04-09-2025
Revised : 05-09-2025
Accepted : 07-09-2025
Pulished : 09-09-2025

Abstract

The community empowerment program through local wisdom education, arts, and technology is implemented as an effort to improve literacy, creativity, and community awareness of culture and the environment. This activity includes disaster mitigation learning packaged in an interactive form, introduction to Javanese language through traditional game media, ecoprint batik training on totebag media as a form of environmentally friendly art education, and graphic design training using Canva to improve digital skills. The method used was a participatory approach involving students of SDN 1 Tegalwaton and SDN 3 Tegalwaton. The results of the activities showed that students were able to understand the importance of disaster mitigation, love local culture more, and were skilled in producing useful artworks and digital designs. This program proves that the integration of local wisdom, art and technology can be an effective strategy in improving the knowledge, skills and creativity of the community in a sustainable manner.

Keywords: ***Local wisdom, art, digital technology***

Abstrak

Program pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan kearifan lokal, seni, dan teknologi dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan literasi, kreativitas, serta kesadaran masyarakat terhadap budaya dan lingkungan. Kegiatan ini mencakup pembelajaran mitigasi bencana yang dikemas dalam bentuk interaktif, pengenalan bahasa Jawa melalui media permainan tradisional, pelatihan batik ecoprint pada media totebag sebagai wujud edukasi seni ramah lingkungan, serta pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk meningkatkan keterampilan digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan siswa SDN 1 Tegalwaton dan SDN 3 Tegalwaton. Hasil kegiatan menunujukkan bahwa peserta didik mampu memahami pentingnya mitigasi bencana, lebih mencintai budaya lokal, serta terampil dalam menghasilkan karya seni dan desain digital yang bermanfaat. Program ini membuktikan bahwa integrasi kearifan lokal, seni, dan teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas masyarakat secara berkelanjutan.

Kata Kunci : Kearifan lokal, seni, teknologi digital

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan norma-norma dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Hasanah et al., 2022) Tujuan pendidikan adalah terjadinya proses pengambangan potensi diri seseorang sehingga ia mampu melaksanakan tanggung jawab yang telah diberikan kepadanya. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangakn potensi individu secara fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Capaian pembelajaran harus relevan dengan kurikulum merdeka dan keterampilan abad-21, pembelajaran semestinya dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memenuhi tujuan ke-5 SDG's, yaitu tercapainya pendidikan berkualitas sebagai upaya untuk menciptakan pendidikan yang berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa depan yang mengintegrasikan pemahaman keberlanjutan, tantangan lingkungan, dan isu-isu sosial ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran (Holfelder, 2019); (Fuertes-Camacho et al., 2019); (Zhang et al., 2020).

Mata pelajaran bahasa Jawa di jenjang SD meliputi pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang santun dan berbudi pekerti luhur sesuai budaya Jawa. Di samping itu, pembelajaran bahasa Jawa sebagai wujud konservasi budaya. Namun, kenyataannya siswa SD kurang dilatih berbahasa Jawa di sekolah karena guru merasa kesulitan membelajarkan bahasa Jawa. Kesulitan guru dalam membelajarkan bahasa Jawa disebabkan materi ajar mendengarkan dan berbicara bahasa Jawa tidak disediakan di sekolah. Selama ini guru mengajarkan bahasa Jawa hanya menggunakan buku atau LKS sehingga kami dari tim KKN 275 UNS menginovasikan pembelajaran bahasa jawa dengan menggunakan permainan tradisional, yaitu ular tangga. Secara umum, kegiatan ini diharapkan dapat mengenalkan serta melestarikan bahasa Jawa kepada siswa sejak dini, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Dengan memadukan unsur edukatif dan permainan, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami kosakata dan ungkapan dalam bahasa Jawa, sekaligus mempererat hubungan sosial melalui permainan tradisional yang sarat nilai budaya.

Pendidikan serta pengenalan mitigasi bencana terhadap generasi muda merupakan hal penting, Desa Tegalwaton termasuk wilayah Gunung Merbabu sehingga perlu diwaspadai adanya bencana alam seperti banjir, tanah longsor, angin puting beliung, dan gunung meletus. Hal tersebut tentunya memerlukan pembelajaran ke arah adaptif, dengan itu guru pendidikan sekolah dasar, yaitu SDN 3 Tegalwaton penting untuk diperkenalkan pembelajaran ke arah lingkungan baik fisik maupun non fisik, begitupun untuk mengenali lingkungan, dan mengenal budaya lokal. Fenomena alam yang sampai saat ini belum dapat diprediksi kapan akan terjadi adalah bencana, saat hal tersebut terjadi sudah jelas akan merusak sarana dan prasarana serta memakan korban jiwa. Perlu dilakukan upaya untuk mengurangi kerugian akibat bencana yaitu mengetahui tanda-tanda yang muncul sebelum terjadi bencana dan bagaimana cara menyelamatkan diri. Anak-anak diharapkan waspada terhadap bencana yang dapat terjadi kapan saja. Mitigasi bencana dapat diberikan kepada anak anak dengan mengenalkan faktor-faktor yang menimbulkan bencana gempa. Hal ini agar anak-anak tahu mengapa indonesia adalah daerah rawan bencana. Anak dapat dikenalkan dengan

tanda-tanda yang muncul sebelum terjadi bencana dan dilatih untuk melakukan simulasi penyelamatan diri. Ketika anak-anak dapat mengetahui tanda-tanda terjadinya bencana, mereka akan mampu menyelamatkan diri sendiri bahkan orang lain. Salah satu cara untuk memberikan pengetahuan kebencanaan adalah melalui program pembelajaran di sekolah.

Menurut Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 tentang pengembangan diri, dijelaskan bahwa pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diasuh oleh guru. Kegiatan pengembangan diri pada anak usia Sekolah Dasar harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak (Rahmi, 2021). Dimana membutuhkan stimulasi secara tepat untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek pengembangan fisik dan psikis (Uce, 2018). Pengembangan diri bagi peserta didik Sekolah Dasar bisa melalui beberapa pendekatan, salah satunya dengan pendekatan sosio-kultural melalui kegiatan membatik Ecoprint (Ardhyantama dkk, 2022). Ecoprint merupakan teknik mewarnai kain yang dilakukan melalui kontak langsung dengan cara mencetak (Andayani dkk, 2022). Istilah Ecoprint terdiri dari kata eco yang berarti alam dan print yang berarti mencetak, yang umumnya teknik Ecoprint dilakukan dengan menggunakan bagian dari tanaman misalnya daun dan bunga (Putra dkk, 2022). SD Negeri 1 Tegalwaton memiliki pembelajaran seni namun masih terbatas pada teknik gambar dan mewarnai, sehingga perlu adanya inovasi kegiatan yang menggabungkan kreativitas dengan edukasi lingkungan. Melihat potensi alam yang melimpah dan perlunya peningkatan kreativitas siswa, maka dilaksanakan Program Pelatihan Batik Ecoprint pada Media Totebag sebagai edukasi seni dan lingkungan. Teknik ecoprint memanfaatkan daun, bunga, dan bagian tumbuhan lain untuk menghasilkan motif alami pada kain, sehingga kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan seni, tetapi juga mengajarkan pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan. Program ini diharapkan dapat membekali siswa dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, produktif, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan dan budaya lokal.

Literasi digital menjadi indikator yang harus dimiliki peserta didik di abad-21 untuk melatih kemampuan memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital yang tersedia di sekolah secara efektif dan efisien, termasuk keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi di berbagai platform digital, bersama dengan pertimbangan etika dan pemikiran kritis tentang konten digital (Falloon, 2020). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di salah satu sekolah sasaran (SDN 01 Tegalwaton), kemampuan literasi membaca peserta didik sudah cukup baik, namun belum dikembangkan pada implementasi teknologi digital sebagai literasi digitalnya. Sekolah-sekolah di desa ini masih membutuhkan penguatan kapasitas dalam berliterasi secara digital dan ilmiah sekaligus memberikan wawasan kepada peserta didik terhadap pentingnya peduli lingkungan yang sesuai dengan potensi alam yang ada di kehidupan sekitar peserta didik dan visi SDN 01 Tegalwaton yang merupakan sekolah hijau.

METODE PENELITIAN

Program pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk proyek. Dilaksanakan selama 1 hari. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari mengurus perizinan, mempersiapkan alat dan bahan, melaksanakan dan melakukan pendampingan program, serta evaluasi. Kegiatan dilakukan oleh tim mahasiswa KKN 275 UNS di Desa Tegalwaton. Mitra kegiatan ini adalah SDN 1 Tegalwaton dan

SDN 3 Tegalwaton. Kegiatan ini dilakukan di kelas 2, 3, 4, 5, dan 6 oleh masing masing program kerja. Dimulai dengan presensi, menyampaikan materi, menyiapkan alat dan bahan, dan melakukan pendampingan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Tradisional di SDN 3 Tegalwaton

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat melalui berbagai program kerja yang bermanfaat dan berkelanjutan. Salah satu proker yang dilaksanakan di SDN 3 Tegalwaton adalah kegiatan pembelajaran bahasa Jawa yang dikemas secara menarik melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya mengandung nilai-nilai budaya, tetapi juga memuat unsur kebahasaan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal dapat membentuk karakter siswa sekaligus memperkaya kemampuan berbahasa. Sementara itu, Sardiman (2011) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Gambar 1. Penyampaian materi bahasa jawa

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan program kerja KKN berupa pembelajaran Bahasa Jawa melalui permainan tradisional di SDN 3 Tegalwaton adalah untuk menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jawa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui pendekatan permainan tradisional, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk melestarikan budaya lokal, baik dalam aspek bahasa maupun permainan tradisional, yang kini mulai jarang dikenalkan dalam lingkungan sekolah. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang bahasa Jawa, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya, kerja sama, dan kebersamaan yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

Gambar 2. Pelaksanaan permainan ular tangga

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa melalui permainan tradisional di SDN 3 Tegalwaton menunjukkan respons yang sangat positif dari para siswa. Mereka tampak antusias dan bersemangat dalam mengikuti setiap sesi permainan yang disisipkan materi bahasa Jawa, seperti kosakata, ungkapan sehari-hari, serta penggunaan bahasa krama. Melalui metode ini, siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengingat materi karena disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil membangun suasana belajar yang interaktif dan mempererat hubungan antar siswa melalui kerja sama dalam permainan. Tidak hanya meningkatkan pemahaman bahasa, kegiatan ini juga turut memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional, sehingga tujuan pembelajaran dan pelestarian budaya dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran Mitigasi Bencana

Desa Tegalwaton termasuk wilayah Gunung Merbabu sehingga perlu diwaspadai adanya bencana alam seperti banjir, tanah longsor, angin puting beliung, dan gunung meletus. Anak-anak diharapkan waspada terhadap bencana yang dapat terjadi kapan saja. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Ronan et al (2015) bahwa upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan bencana kesiapsiagaan mencari faktor risiko bencana, membangun kesadaran bencana, dan strategi mitigasi bencana. Perlu dilakukan upaya untuk mengurangi kerugian akibat bencana yaitu mengetahui tanda-tanda yang muncul sebelum terjadi bencana dan bagaimana cara menyelamatkan diri. Anak-anak diharapkan waspada terhadap bencana yang dapat terjadi kapan saja. Mitigasi bencana dapat diberikan kepada anak anak dengan mengenalkan faktor-faktor yang menimbulkan bencana gempa. Hal ini agar anak-anak tahu mengapa indonesia adalah daerah rawan bencana. Anak dapat dikenalkan dengan tanda-tanda yang muncul sebelum terjadi bencana dan dilatih untuk melakukan simulasi penyelamatan diri. Ketika anak-anak dapat mengetahui tanda-tanda terjadinya bencana, mereka akan mampu menyelamatkan diri sendiri bahkan orang lain. Salah satu cara untuk memberikan pengetahuan kebencanaan adalah melalui program pembelajaran di sekolah.

Menghadapi hal tersebut pembelajaran mitigasi bencana berbasis aktivitas stem mampu menjadi salah satu strategi yang efektif dalam memahami tanda-tanda yang muncul sebelum terjadi bencana dan dilatih untuk melakukan simulasi penyelamatan diri. Pembelajaran mitigasi bencana melibatkan anak anak kelas 2 dan 3 SD N 3 Tegalwaton karena anak menjadi salah satu aset besar sebuah bangsa di masa depan. Oleh karena itu sekolah diharapkan menjadi salah satu tempat yang paling ideal untuk menanamkan pembelajaran mitigasi bencana serta resiliensi pada anak didiknya. Resiliensi yang dimiliki anak akan membantunya siap menghadapi bencana dan meminimalisir dampak bencana.

Program pembelajaran mitigasi bencana dengan melibatkan aktivitas stem memiliki tujuan untuk memberikan edukasi tentang mitigasi bencana alam banjir, gunung meletus, angin puting beliung, dan tanah longsor yaitu mulai dari pencegahan, persiapan, hingga penanggulangan. Serta aktivitas STEM bertujuan untuk memberikan simulasi menggunakan media pembelajaran gunung meletus. Program ini nantinya membuat anak paham akan bagaimana persiapan ketika terjadi bencana alam mulai dari pencegahan, persiapan, dan penanggulangan.

Hasil menunjukkan bahwa program kerja pembelajaran mitigasi untuk anak sekolah dasar ini memerlukan pendekatan yang konkret, menyenangkan, dan kontekstual. Metode yang efektif diterapkan meliputi menjawab pertanyaan kuis, bernyanyi lagu dengan lirik tentang langkah penyelamatan, dan eksperimen lava gunung meletus. Materi yang disampaikan difokuskan pada pengenalan jenis bencana di lingkungan sekitar, mengenali tanda-tanda bahaya, langkah penyelamatan diri yang sederhana, serta pengenalan alat pelindung diri ketika bencana sedang terjadi.

Gambar 3. Menyampaikan materi dan menyanyikan lagu tentang mitigasi bencana

Pembelajaran mitigasi bencana berbasis aktivitas STEM di sekolah yang melibatkan anak-anak telah meningkat, namun cara penyampaiannya kurang sesuai sehingga perlu variasi dengan menambahkan lagu tentang mitigasi bencana supaya anak-anak bisa menghafal tanpa perlu mempelajari dengan serius. Pada pembelajaran mitigasi juga terdapat eksperimen sains yaitu percobaan menggunakan bahan sederhana mengenai gunung meletus. Pada jenjang sebelumnya sebagian anak sudah pernah menerapkan eksperimen tersebut sehingga anak sudah paham yang akan dilakukan saat melakukan eksperimen.

Gambar 4. Siswa melakukan eksperimen tentang gunung meletus

Dari aspek sikap anak menunjukkan antusiasme, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Secara keseluruhan kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang mitigasi bencana tetapi juga menumbuhkan kesadaran sejak dini mengenai pentingnya menjaga keselamatan diri dan lingkungan sekitar.

Pelatihan Batik Ecoprint pada Media Totebag sebagai Edukasi Seni dan Lingkungan untuk Siswa SD Negeri 1 Tegalwaton

Ecoprint sangat cocok untuk diterapkan di Sekolah Dasar karena mengizinkan anak-anak untuk menyalurkan kreativitas mereka dengan cara yang mudah dipahami dan dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan motorik mereka (Faizah & Penatarsewu, 2019). Metode ini tidak hanya mendukung kreativitas, tetapi juga berfokus pada penggunaan bahan alami yang ramah lingkungan, seperti daun dan bahan organik lainnya yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah (Listiana dkk, 2024). Dengan cara ini, proses belajar tidak hanya menjadi menyenangkan tetapi juga memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga lingkungan sejak dini (Dini, 2023). Program kerja pelatihan batik ecoprint ini dilaksanakan di SDN 1 Tegalwaton pada kelas 3 dan 4.

Program pelatihan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai cinta lingkungan serta menumbuhkan kreativitas melalui proses membatik sederhana yang menyenangkan. Kegiatan ini dirancang untuk siswa Sekolah Dasar, agar mereka tidak hanya mengenal teknik membatik secara tradisional tetapi juga memahami hubungan antara seni dan alam.

Gambar 5. Proses Pembuatan Batik Ecoprint pada Media Totebag

Teknik yang kami gunakan pada program kerja ini adalah teknik Hapazome atau teknik mentransfer warna tumbuhan secara langsung dengan cara memukulkannya (Pounding). Teknik ini kami pilih karena teknik ini lebih mudah untuk diterapkan pada peserta didik jenjang sekolah dasar. Selain itu, teknik ini dapat mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik jenjang sekolah dasar yang aktif dan suka melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan fisik. Peserta didik diminta untuk membawa beberapa jenis daun dan bunga sebagai pewarna dan membawa alat untuk memukulnya.

Gambar 6. Siswa siswi SDN 1 Tegalwaton dengan hasil batik Ecoprint yang sudah dibuat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat memberikan manfaat bagi peserta didik. Beberapa manfaat yang diperoleh dalam program Ecoprint di SDN 1 Tegalwaton ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berkreasi dengan menggunakan bahan-bahan alami dan mempelajari proses pembuatan batik tradisional. Melalui kegiatan batik Ecoprint, peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menciptakan pola dan desain unik menggunakan daun dan bunga. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya melestarikan lingkungan dan menggunakan bahan-bahan alami dalam karya seni.

Pelatihan Desain Canva

SD Negeri 01 Tegalwaton menjadi salah satu sasaran dalam memanfaatkan fasilitas Laboratorium Komputer sebagai teknologi dalam menerapkan digitalisasi pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital peserta didik (Kaynar et al., 2020). Pelatihan desain menggunakan website Canva merupakan salah satu pengaplikasian perangkat lunak interaktif sebagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman (Behnamnia et al., 2020). Oleh sebab itu, pembuatan infografis melalui pelatihan desain Canva dapat digunakan sebagai program kerja yang diujicobakan kepada peserta didik kelas V untuk meningkatkan literasi digital era abad-21 yang relevan dengan visi SDN 01 Tegalwaton sebagai sekolah hijau.

Tujuan utama dari Program Pelatihan Canva untuk meningkatkan penerapan digitalisasi pembelajaran di SDN 01 Tegalwaton yang relevan di kurikulum merdeka dan memenuhi aspek-aspek dari keterampilan abad-21. Berdasarkan tujuan utama tersebut, peserta didik diharapkan dapat memiliki minat belajar yang tinggi dan rasa ingin tahu dalam menerima dan mencoba hal baru, sesuai dengan hasil survei dan wawancara terhadap pihak kesiswaan dan guru TIK di SDN 01 Tegalwaton, pelatihan website Canva memang belum pernah diajarkan dalam pembelajaran TIK. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan literasi digital dan literasi sains yang meningkat dengan penugasan pembuatan infografis melalui pelatihan Canva ini.

Tabel 1. Analisis SWOT Program Kerja Pelatihan Desain Canva sebagai Upaya Digitalisasi Pembelajaran

SWOT ANALYZE	
***Strength* (kekuatan)**	***Weakness* (kelemahan)**
Berdasarkan hasil survei, SDN 01 Tegalwaton memiliki fasilitas laboratorium komputer yang dapat digunakan untuk pelaksanaan program.	Ketersediaan device terbatas hanya sekitar 10 komputer.
***Opportunities* (Peluang)**	***Threats* (Ancaman)**
Berdasarkan wawancara dengan guru bagian kesiswaan, Pak Barok, pembelajaran TIK diterapkan mulai kelas III sampai VI. Materi yang diajarkan sebatas penggunaan *Micro*soft Word dan *Micro*soft Powerpoint. Fakta tersebut dapat dijadikan sebagai peluang untuk menawarkan program pelatihan desain melalui *Canva* untuk menambahkan ide pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan baru untuk meningkatkan antusiasme (rasa ingin tahu), literasi sains, dan literasi digital peserta didik SDN 01 Tegalwaton.	*Device* yang tersedia hanya 10 komputer yang terkonfirmasi dapat berfungsi dengan baik. Namun, saat pelaksanaannya ternyata hanya 6 *device* yang dapat berfungsi dan terkoneksi internet dengan baik dan koneksi *Wi*Fi sekolah kurang maksimal. Maka dari itu, pihak KKN berhasil menambahkan 5 laptop sebagai *device* tambahan dan melakukan *tether*ing dari smartphone pemateri sebagai tindakan alternatif untuk mencapai kelancaran kegiatan.

JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 2 No: 4, Agustus – September 2025
E-ISSN : 3046-4560

Hasil dari Program Pelatihan *Canva* sebagai Upaya meningkatkan Digitalisasi Pembelajaran di SD Negeri 01 Tegalwaton telah meraih beberapa capaian berikut:

1. Penerapan keterampilan abad-21 dapat terpenuhi pada aspek 4C (*Collaborative, Communicative, Critical Thinking,* dan *Creative*):
   a. Program kerja pembuatan infografis melalui pelatihan *Canva* dilaksanakan secara berkelompok, dimana sasaran perlakuan ini tertuju pada peserta didik kelas V dan VI, sehingga kegiatan ini melatih keterampilan kolaborasi peserta didik dalam berdiskusi, pembagian kerja (*job desk*), dan mencari informasi (aspek *Collaborative*)
   b. Penugasan untuk membuat infografis dengan materi ekosistem pada kelas V dan VI memiliki dua tujuan. Pertama, peserta didik kelas V baru yang belum memperoleh materi ekosistem dapat memunculkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritisnya dalam mencari informasi yang baru. Kedua, peserta didik kelas VI baru yang sudah pernah memperoleh materi ekosistem sebisa mungkin disandingkan berkelompok dengan kelas V agar dapat menerapkan tutor teman sebaya sehingga dapat membantu adik kelasnya dalam mengolah informasi yang diperoleh menjadi kalimat yang ringkas di infografis (aspek *Critical Thinking* dan *Communicative* terutama komunikasi tertulis).`
   c. Peserta didik dapat bebas mengeksplorasi dan menguji coba desain, elemen-elemen, dan mengubah *font* dan warna teks sesuai kreativitas masing-masing (aspek *Creative*).
2. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi konten yang secara langsung dapat tercapai dalam satu kali pertemuan, dimana sejumlah 23 peserta didik dibagi menjadi 11 kelompok dan setiap kelompok memiliki tema dan studi kasus yang berbeda asalkan memenuhi ketentuan aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam pengerjaannya.

Kelompok	Judul / Topik	Anggota Kelompok		Pendamping
1	Ekosistem Laut	Ahnaf	Raisya	Mba Mutia
2	Ekosistem Laut	Arsya	Raditya	Mba Mutia
3	Ekosistem Kebun	Arum	Abdul	Mba Nindi
4	Ekosistem Kebun	Barcelleo	Dwi Ari	Mba Nindi
5	Ekosistem Sungai	Dava	Fariz	Mba Dewi
6	Ekosistem Sungai	Dyah	Zulfa	Mba Dewi
7	Ekosistem hutan	Faizal	*Muh Azzam*	Mba Pipin
8	Ekosistem hutan	Kaela	Muh Fharel	Mba Pipin
9	Ekosistem kebun	Maulida	Muh Fajar	Mba Cinta
10	Ekosistem kebun	Muh Farel	Reyhan	Mba Cinta
11	Ekosistem hutan	Syakira	Riski, Agus	Mas Arya

3. Peningkatan literasi digital peserta didik kelas V dan VI SDN 01 Tegalwaton untuk memahami, menggunakan, dan memanfaatkan *website Canva* sebagai teknologi digital secara efektif dan

efisien, termasuk keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi dari *google search* sebagai platform digital, dengan mempertimbangkan etika dan pemikiran kritis tentang konten digital. Hal tersebut telah relevan dengan pernyataan dari (Falloon, 2020).

4. Seluruh kelompok mampu menyelesaikan tugas pembuatan desain infografis berdasarkan tema dan studi kasus masing-masing, sekitar 82% mampu memenuhi kriteria penugasan dengan lengkap (judul, Studi kasus, rantai makanan, dampak kasus terhadap ekosistem tersebut, dan upaya menjaga ekosistem sesuai judul).

Gambar 7. (a) Pengarahan setiap kelompok oleh kakak pendamping; (b) Hasil karya peserta didik; (c) Proses pembuatan infografis melalui *Canva.*

KESIMPULAN

Adanya program pemberdayaan masyarakat oleh KKN UNS 275 melalui pendidikan berbasis teknologi, seni, dan kearifan lokal di SDN 01 Tegalwaton dan SDN 03 Tegalwaton berhasil meningkatkan literasi digital, keterampilan, dan kreativitas peserta didik yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Integrasi digitalisasi pembelajaran melalui pelatihan *Canva,* batik *ecoprint,* mitigasi bencana, dan pembelajaran bahasa jawa melalui permainan tradisional menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan, wawasan terhadap budaya lokal, dan tercapainya tuntutan keterampilan abad-21. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan yang kontekstual dan interdisipliner mampu menjawab kebutuhan masyarakat desa untuk menghadapi tantangan global tanpa kehilangan identitas lokal. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis kearifan lokal dan digitalisasi yang lebih terstruktur sehingga dapat diterapkan lebih luas ke sekolah dasar di berbagai wilayah dengan potensi lokal yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

A.M. Sardiman. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.

Ardhyantama, V., Erviana, L., Prabowo, W. D., Anisah, S., & Purnamasari, M. I. (2022). Penerapan Pengembangan Diri Siswa di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Batik. Journal of Social Empowerment, 7(2), 128-132.

Andayani, S., Dami, S., & ES, Y. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Ecoprint Menggunakan Teknik

Steam Di Hadimulyo Timur. Sinar Sang Surya: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 31-40.

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. Children and Youth Services Review, 116, 105227.

Dini, J. P. A. U. (2023). Buku Digital Berwawasan Lingkungan Sebagai Upaya Menumbuhkan Ekoliterasi Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 7262-7276.

Faizah, I., & Penatarsewu, T. P. D. (2019). Menanam Asa Kepedulian Lingkungan Pengabdian Masyarakat Desa Penatar Sewu. Umsida Press, 1-110.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. Educational technology research and development, 68(5), 2449-2472.

Fuertes-Camacho, M. T., Graell-Martín, M., Fuentes-Loss, M., & Balaguer-Fàbregas, M. C. (2019). Integrating sustainability into higher education curricula through the project method, a global learning strategy. Sustainability, 11(3), 767.

Hasanah, Uswatun, Afni Apriani, Tasya Ardyah Rahmadani, Muhammad Andre Alkahfi, and Muhammad Taufiq. 2022. "Optimalisasi Peran Mahasiswa KKN Sebagai Tenaga Pengajar Dalam Meningkatkan Pendidikan Di Desa Bandar Kuala." Martabe : Jurnal Pengabdian Masyarakat 5 (9): 3275–83

Holfelder, A. K. (2019). Towards a sustainable future with education?. Sustainability science, 14(4), 943-952

Kaynar, N., Sadik, O., & Boichuk, E. (2020). Technology in early childhood education: Electronic books for improving students' literacy skills. TechTrends, 64(6), 911-921.

Listiana, H., Laili, E. S., Sutini, T. E., Alfiandi, U., & Setiadi, A. (2024). Eksplorasi Eco-Print Untuk Anak Sekolah Dasar Di Sdn Ponteh 1 Galis Pamekasan. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 5(2), 125-135.

Putra, D., Irawati, A., & Swissia, P. (2022). PKM Pelatihan Pembuatan Ecoprint Untuk Ibu-Ibu PKK Berdampak Covid-19 di Komplek Bcl Hajimena Lampung Selatan. Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 4(1), 11-20.

Rahmi, P. H. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 7(1), 152-155.

Ronan, K. R., & Johnston, D. M. (2003). Hazards Education for Youth: A Quasi-Experimental Investigation. Risk Analysis, 23(5), 1009–1020. doi: 10.1111/1539-6924.00377

Uce, L. (2018). Pengaruh asupan makanan terhadap kualitas pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 79-92.

Zhang, T., Shaikh, Z. A., Yumashev, A. V., & Chłąd, M. (2020). Applied model of E-learning in the framework of education for sustainable development. Sustainability, 12(16), 6420.