

## **KONTRIBUSI MAHASISWA P3K UPI PURWAKARTA DALAM MEWUJUDKAN GENERASI LITERAT MELALUI *WORKSHOP LITERASI* DENGAN *OUTPUT* BUKU BACAAN DAN BUKU ENSIKLOPEDIA**

Viola Handayani<sup>1</sup>, Istiba Hikmatul Anwar<sup>2</sup>, Yosha Sheptia<sup>3</sup>, Tamara Noviani Fujia  
Suchi<sup>4</sup>, Fitri Rohmatul Aulia<sup>5</sup>, Nada Savaira Raihana<sup>6</sup>, Jidan Fauzi<sup>7</sup>, Teten  
Ginanjarr Rahayu<sup>8</sup>

PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta

<sup>1</sup>[violahandayani@upi.edu](mailto:violahandayani@upi.edu), <sup>2</sup>[istibahikmatul06@upi.edu](mailto:istibahikmatul06@upi.edu), <sup>3</sup>[yoshaashtia90@upi.edu](mailto:yoshaashtia90@upi.edu),  
<sup>4</sup>[tamaraaanf@upi.edu](mailto:tamaraaanf@upi.edu), <sup>5</sup>[rohmatulaulia2003@upi.edu](mailto:rohmatulaulia2003@upi.edu), <sup>6</sup>[nadasavaira@upi.edu](mailto:nadasavaira@upi.edu)  
<sup>7</sup>[jidanfz12@upi.edu](mailto:jidanfz12@upi.edu), <sup>8</sup>[tetenginanjarr@upi.edu](mailto:tetenginanjarr@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*Literacy culture develops not only as a mere hobby or passion for reading, but also as an effort that can be made to prepare us to face future challenges. The P3K UPI Purwakarta group at SDN 6 Nagrikaler held a community service activity in the form of a literacy workshop. This workshop aimed to increase students' interest in reading through reading books and encyclopedias. In this activity, teachers also participated in creating reading books and encyclopedias guided by students using the Canva application. The methods used in this study were lectures, discussions, and simulations/demonstrations of using the Canva application to create reading books and encyclopedias guided by the presenters. The results of this study are expected to provide teachers with new knowledge about creating reading books and encyclopedias through digital media so that they can increase students' interest in reading.*

*Keywords: literacy, workshop, reading books, encyclopedias*

### **ABSTRAK**

Budaya literasi berkembang bukan hanya sekedar untuk menjadi kesukaan atau kegemaran semata dalam membaca, melainkan suatu upaya yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan kita menghadapi tantangan di masa mendatang. Kelompok P3K UPI Purwakarta di SDN 6 Nagrikaler mengadakan kegiatan pengabdian berupa *Workshop Literasi*. *Workshop* ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa melalui buku bacaan dan ensiklopedia. Pada kegiatan ini, para guru juga ikut berpartisipasi dalam membuat buku bacaan dan ensiklopedia yang dibimbing oleh mahasiswa menggunakan aplikasi *Canva*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah ceramah, diskusi, simulasi-demonstrasi penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat buku bacaan dan ensiklopedia yang dibimbing oleh pemateri. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru mengenai pembuatan buku bacaan dan ensiklopedia melalui media digital sehingga bisa meningkatkan minat baca siswa dalam membaca.

**Kata kunci:** literasi, *workshop*, buku bacaan, ensiklopedia

## **A. Pendahuluan**

Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) merupakan salah satu bentuk pengabdian pada masyarakat oleh mahasiswa sebagai bagian dari kurikulum pendidikan tinggi. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam kehidupan masyarakat, menerapkan ilmu yang telah dipelajari, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pemberdayaan komunitas lokal. P3K juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kepemimpinan mahasiswa, serta mempererat antara institusi dan masyarakat.

Kelompok mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Purwakarta, yang terpilih untuk melaksanakan pengabdian P3K di Sekolah Dasar Negeri 6 Nagrikaler, Purwakarta mengusung tema pengabdian berupa *workshop* yang berfokus pada literasi untuk peserta didik yang belum lancar membaca.

Literasi adalah sebuah keterampilan atau kecakapan. Pada awalnya, literasi sering dipahami hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis. Terkait dengan persoalan literasi, literasi baca-tulis

merupakan tanggung jawab bersama. Tidak hanya dibebankan kepada guru, melainkan juga orang tua, keluarga, serta lingkungan sekitar yang ikut peran membantu membentuk kebiasaan dan meningkatkan kemampuan membaca seorang anak atau siswa (Azmin *et. al* 2022).

Budaya literasi di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan anak memahami, menganalisis, dan mengolah informasi dari teks. Guru sebagai fasilitator utama dituntut untuk menghadirkan pembelajaran literasi yang bermakna dan berkelanjutan. Sebagai upaya mendukung hal tersebut, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta melalui Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) menyelenggarakan *Workshop Literasi 2025* di SDN 6 Nagrikaler dengan tema “*Menciptakan Satu Buku, Seribu Senyum Guna Mewujudkan Budaya Literasi untuk Semua Anak*”.

Kegiatan ini menghasilkan dua media utama, yaitu buku bacaan untuk siswa kelas rendah yang berisi teks sederhana dengan gambar menarik, serta buku ensiklopedia berisi pengetahuan umum tentang

tubuh manusia bagi siswa kelas tinggi. Selain itu, guru dibekali keterampilan merancang media bacaan ramah anak dan praktik pembuatan perangkat pembelajaran literasi yang dapat diterapkan dalam program pembiasaan setiap minggu.

Buku bacaan yang disertai gambar pendukung akan memudahkan anak-anak dalam membaca, terutama dengan buku ensiklopedia yang bukan hanya gambar tapi dipenuhi dengan warna-warni yang menarik perhatian anak-anak untuk membaca. Sejalan dengan pendapat Adipta dalam Sutarini (2025) yang mengemukakan bahwa, pada umumnya anak-anak usia sekolah dasar akan cenderung menyukai cerita bergambar karena berbagai alasan. Cerita bergambar mampu menumbuhkan imajinasi dan rasa ingin tahu, dengan cerita bergambar akan memudahkan anak-anak dalam memahami isi bacaan dari ilustrasi yang tergambar.

*Workshop* ini menjadi langkah awal dalam memperkuat budaya literasi di SDN 6 Nagrikaler. Tidak hanya memberikan wawasan baru bagi guru, tetapi juga menyediakan sumber belajar konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Sebagai penutup, dilakukan refleksi melalui angket digital untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan dan memastikan keberlanjutan program literasi di sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah melalui ceramah, diskusi, simulasi-demonstrasi penggunaan serta langkah pembuatan buku bacaan oleh mahasiswa. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba langkah-langkah pembuatan buku. Kegiatan ini diikuti oleh 25 guru SD Negeri Nagrikaler. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa yang belum lancar membaca maupun sudah melalui media buku bacaan dan buku ensiklopedia yang ramah untuk anak.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Workshop Literasi 2025**

Kegiatan *Workshop Literasi* yang diadakan pada hari Selasa, 11 November 2025 dihadiri oleh semua guru SDN 6 Nagrikaler, Mahasiswa Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus

Purwakarta, dan Dosen Pembimbing Lapangan.

Kegiatan *Workshop* Literasi ini merupakan salah satu kegiatan pengembangan yang dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan guru SDN 6 Nagrikaler dalam menciptakan media baca bagi siswa/I-nya. Kegiatan ini berfokus pada keterampilan guru, karena guru memiliki peran besar dalam menumbuhkan budaya literasi terhadap anak. Kegiatan literasi dapat membantu anak untuk memahami, menganalisis, dan memperoleh informasi dari teks yang mereka baca. Esensi yang disampaikan dari kegiatan literasi dapat mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Oleh karena itu, sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi tingkat sekolah dasar diadakanlah kegiatan *Workshop* Literasi 2025 untuk guru SDN 6 Nagrikaler yang bertajuk "*Menciptakan Satu Buku, Seribu Senyum Guna Mewujudkan Budaya Literasi untuk Semua Anak*". Kegiatan ini diselenggarakan oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang sedang melakukan Program Penguatan Profesional

Kependidikan (P3K) di SDN 6 Nagrikaler.

Kegiatan *Workshop* Literasi 2025 ini menghasilkan dua *output*, yakni buku bacaan dan ensiklopedia. Buku bacaan berisi kumpulan huruf, suku kata, serta cerita sederhana yang diciptakan untuk membantu guru dalam menyiapkan media baca bagi anak kelas rendah atau anak yang belum lancar membaca. Sementara itu, buku ensiklopedia berisi informasi mengenai fakta yang terjadi pada tubuh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Buku ensiklopedia ini diciptakan untuk menambah wawasan siswa/I SDN 6 Nagrikaler mengenai fakta-fakta yang terjadi pada tubuh manusia. Kedua produk yang menjadi *output* utama dalam kegiatan *Workshop* Literasi ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa/I SDN 6 Nagrikaler, serta dapat menjadi media utama dalam kegiatan literasi yang dilaksanakan setiap hari Selasa di SDN 6 Nagrikaler.

*Workshop* Literasi 2025 ini menjadi sarana untuk meningkatkan kapasitas diri dan keterampilan dalam menciptakan media baca bagi siswa/I. Terdapat 3 sesi utama yakni pengenalan buku bacaan dan buku

ensiklopedia, cara dan praktik penyusunan buku bacaan, serta cara dan praktik penyusunan buku ensiklopedia.

Pertama, kegiatan *Workshop* Literasi 2025 memperkenalkan *output* kegiatan berupa terciptanya Buku Bacaan dan Buku Ensiklopedia yang dapat dijadikan sebagai bahan bacaan siswa/siswi di SDN 6 Nagrikaler.



Gambar 1 Pengenalan Buku Bacaan dan Buku Ensiklopedia

Kedua, kegiatan ini membekali guru untuk merancang media bacaan yang ramah anak guna mendukung kegiatan literasi yang dijadikan sebagai pembiasaan setiap hari Selasa. Media bacaan menjadi unsur yang sangat penting untuk keberlanjutan program literasi di sekolah tersebut. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan media baca yang ramah anak.



Gambar 2 *Review* Guru Terhadap *Output*

Ketiga, kegiatan ini berisi praktik cara pembuatan media bacaan dan pengetahuan umum kepada guru sebagai perangkat pembelajaran yang dapat memasukkan aktivitas literasi secara sistematis. Selain itu, kegiatan *Workshop* Literasi 2025 dan *output* berupa buku bacaan serta ensiklopedia ini merupakan langkah awal yang dilakukan dalam membangun budaya literasi yang lebih kuat dan terencana di SDN 6 Nagrikaler.



Gambar 3 Cara dan Praktik Penyusunan Buku Bacaan

Sesi terakhir dari kegiatan ini adalah mengevaluasi efektivitas program, dilakukan refleksi kegiatan *Workshop*

Literasi, buku bacaan dan ensiklopedia. Refleksi ini dilakukan dengan menyebarkan angket digital kepada para guru yang hadir dalam kegiatan ini. Angket tersebut berisi 5 pertanyaan sebagai berikut.

1. Apa hal paling berkesan yang didapatkan dari kegiatan ini?
2. Apakah *Workshop* Literasi ini memberikan pengaruh untuk menemukan inspirasi dalam merancang pembelajaran?
3. Apakah buku bacaan ini dapat mendorong anak untuk belajar mengenali huruf dan kata?
4. Apakah buku bacaan ini sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak?
5. Apakah topik dan ilustrasi dalam buku ensiklopedia dapat menarik minat baca anak?



Gambar 4 Pengisian Angket Evaluasi

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh guru, mayoritas guru menyatakan bahwa kegiatan *Workshop* Literasi ini berjalan dengan interaktif dan memberikan wawasan baru terkait media baca. Selain itu, buku bacaan dan buku ensiklopedia dinilai dapat menarik minat baca siswa/ dan mudah dipahami. Terdapat beberapa responden yang memberikan masukan terkait tampilan buku, seperti ukuran font, jenis font, dan variasi warna.

## **2. Pengenalan Output Buku Bacaan dan Buku Ensiklopedia**

Kegiatan ini menghasilkan produk baru berupa buku bacaan dan buku ensiklopedia yang dikhususkan untuk anak-anak sekolah dasar yang memiliki berbagai kemampuan membaca. Menurut Utomo et al., (2021), buku adalah sekumpulan kertas yang berisi tulisan atau gambar. Sedangkan buku bacaan adalah gabungan kertas yang berisi tulisan tentang cerita atau pengetahuan dan dijadikan satu dalam bentuk buku (Utomo et al., 2021). Buku bacaan ini dibuat agar anak-anak bisa belajar mengenal huruf-huruf dalam Bahasa Indonesia.

Desain buku ini memiliki konsep yang ramah untuk peserta didik yang

sedang belajar membaca maupun yang sudah pandai dalam membaca. Peserta didik yang belum bisa membaca, buku ini mempunyai gambar yang menarik dan membantu mereka dalam mengenal huruf, suara, dan arti kata secara bertahap dan mandiri. Setiap halaman dalam buku ini dibuat dengan tata letak yang jelas, menggunakan warna-warna cerah dan karakter yang mudah dipahami sehingga peserta didik bisa mengerti cerita hanya dengan melihat gambarnya.



Gambar 5 Desain Cover Buku Bacaan

Penggunaan huruf besar dengan jenis font yang mudah dimengerti adalah salah satu keunggulan utama dari buku ini. Isi dalam buku ini juga diatur sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak Indonesia dengan menampilkan tema yang dekat dengan pengalaman peserta didik seperti kegiatan di pagi hari, mengenal perasaan dan emosional peserta didik, atau aktivitas bersama keluarga. Kegiatan membaca sangat

bermanfaat bagi pertumbuhan peserta didik baik dari segi perkembangan kognitif, hubungan sosial, maupun kesehatan mental (Nazaruddin & Mariyah, 2023). Berikut adalah beberapa manfaat dari kegiatan membaca untuk anak usia sekolah dasar: 1) Mengasah kemampuan untuk konsentrasi; 2) Meningkatkan cara berpikir; 3) Mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak.

Setelah menghasilkan media yang mampu menumbuhkan minat baca melalui buku bacaan, proyek ini dilanjutkan dengan literasi tingkat tinggi dengan pengembangan Buku Ensiklopedia. Buku ini disusun sebagai pelengkap bahan literasi dengan penyajian informasi faktual melalui visual yang menarik. Ensiklopedia merupakan kumpulan informasi yang memuat pengetahuan tertentu. Pada umumnya, informasi dalam ensiklopedia disajikan dalam uraian panjang yang bersifat deskriptif. Namun, ensiklopedia juga dapat disusun secara ringkas dan terpisah agar lebih mudah dipahami oleh pembaca (Anggraeni & Wachidah, 2024).

Buku Ensiklopedia ini berjudul "Tubuhku punya banyak rahasia!", terdiri dari 20 halaman yang bertujuan



untuk membantu peserta didik mengenal serta memahami berbagai reaksi unik pada tubuh manusia yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti cegukan, berkeringat, bersin, mimisan dan lain sebagainya.



Gambar 6 Desain Cover Buku  
Ensiklopedia

Buku ini disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Buku ini juga dilengkapi dengan tampilan penuh warna, ilustrasi yang menarik dan tentunya didukung oleh penjelasan ilmiah yang akurat sehingga memudahkan peserta didik untuk mengeksplorasi keunikan tubuh manusia. Beragam topik juga dibahas supaya mereka semakin penasaran untuk membacanya. Dari segi konten, buku ini terbagi ke dalam beberapa bagian utama yang membahas beragam topik seputar reaksi tubuh manusia, mulai dari pengertian, penyebab, hingga proses ilmiahnya.

Keunggulan ensiklopedia ini terletak pada fokusnya yaitu untuk menumbuhkan minat belajar sains sejak dini. Minat memiliki pengaruh

besar terhadap pencapaian yang diraih seseorang, orang yang tidak memiliki minat terhadap sesuatu pekerjaan, maka mustahil akan menguasainya dengan baik. Ketika minat sudah tumbuh dalam diri siswa, secara otomatis motivasi untuk belajar pun akan meningkat secara signifikan (Akmal, 2020). Dalam Buku ensiklopedia ini di setiap topiknya tidak hanya menjelaskan mengapa sesuatu itu bisa terjadi, tetapi juga menyajikan fakta-fakta unik dalam segmen 'Kamu Harus Tahu!!' atau 'Tahukah Kamu?'. Contohnya, informasi bahwa kecepatan udara saat bersin bisa mencapai 160 km/jam, atau fakta bahwa keringat yang berbau sebenarnya disebabkan oleh bakteri. Ini menjadikan buku ensiklopedia sebagai alat yang efektif untuk menambah wawasan dan membuat belajar sains terasa menyenangkan.

Sebagai *output* dari *Workshop* Literasi ini, buku bacaan dan buku ensiklopedia diharapkan bisa memberikan kontribusi yang nyata untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca di kalangan generasi muda terutama peserta didik usia sekolah dasar.



### **3. Proses Penyusunan Buku Bacaan dan Ensiklopedia dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva**

#### **A. Penyusunan Buku Bacaan**

Proses penyusunan buku bacaan dilakukan melalui serangkaian kegiatan terorganisir guna menghasilkan media literasi yang menarik dan mudah dipahami untuk memenuhi kebutuhan pembaca pemula. Salah satu alat pembelajaran yang sesuai pada era *Society 5.0* ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur dan fungsi yang memfasilitasi guru dan siswa untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik serta interaktif (Junaedi, 2021).

Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan aksesibilitas, beragam fitur desain, dan potensi untuk menciptakan tampilan yang menarik serta interaktif, *Canva* menjadi alat yang sangat sesuai untuk penyusunan buku bacaan bagi pembaca permulaan. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya mempercepat proses desain, tetapi juga meningkatkan kualitas visual dan keterbacaan buku, sehingga

membantu dalam pembuatan materi literasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Buku yang disusun berfokus pada pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana sebagai bagian dari pembelajaran membaca permulaan.

#### **a) Akses Canva dan Pemilihan Template**

Tahap awal dimulai dengan masuk ke aplikasi *Canva* di perangkat yang digunakan. Pengguna harus memilih template "*Book/Buku Cerita Anak*" atau "*A5 Document/A5 Portrait*" sebagai format utama. Pemilihan *template* ini bertujuan agar memudahkan pengguna dalam mendesain kerangka awal yang dapat dimodifikasi.

#### **b) Perancangan Sampul**

Pada tahap selanjutnya, membuat desain sampul buku yang mencakup penulisan judul, menyertakan nama penulis, serta memilih gambar utama yang relevan dengan tema buku (huruf/ABC/suku kata). Pemilihan warna yang ceria dan *font* yang jelas menjadi fokus utama agar tampak menarik bagi peserta didik.

#### **c) Penyusunan Isi Buku Bacaan**

Isi buku diatur dengan terstruktur, dimulai dari pengenalan huruf, pengenalan suku kata dasar, sampai

contoh kata yang mudah. Rasio antara tulisan dan gambar diatur secara proporsional, sehingga menarik perhatian sekaligus membantu anak dalam memahami bacaan. Teks ditampilkan dengan kalimat yang sangat sederhana dan ukuran huruf yang besar agar mudah dibaca.

d) Penambahan Ilustrasi dan Elemen Gambar

Ilustrasi yang digunakan diambil dari koleksi gambar bebas royalti yang dapat diakses melalui *Canva* atau diunggah secara pribadi. Proses pemilihan ilustrasi mempertimbangkan kecocokan dengan konten, keselarasan gaya visual, serta keamanan dari isi. Unsur dekoratif tambahan diterapkan untuk menambah daya tarik tampilan tanpa mengurangi kemampuan pembaca dalam memahami teks.

e) Penyisipan Kalimat Motivasi Membaca

Beberapa lembaran mendapatkan tambahan pesan-pesan singkat yang berguna untuk meningkatkan minat baca anak, misalnya ajakan untuk terus berusaha, memberikan penghargaan, atau penegasan bahwa membaca adalah aktivitas yang menyenangkan. Pesan-pesan

motivasi ini diletakkan di bagian-bagian tertentu sebagai dukungan terhadap pengalaman membaca.

f) Pemeriksaan dan Pengeditan

Langkah ini dilakukan untuk menjamin mutu konten dan penampilan buku. Pengeditan mencakup pemeriksaan ejaan, konsistensi ukuran font, kemudahan bacaan teks, peletakan gambar, serta keseragaman margin.

**B. Proses Penyusunan Buku Ensiklopedia**

Perkembangan teknologi yang semakin lama semakin pesat ini tentu mempengaruhi dunia pendidikan, karena dapat memberikan banyak kemudahan bagi guru dalam penyusunan bahan ajar visual, menarik, dan interaktif. Salah satu contoh bahan ajar tersebut ialah buku ensiklopedia yang sudah dicetak melalui *platform* desain digital, seperti *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang berperan penting dalam hal membuat bahan ajar, karena memiliki banyak sekali fitur-fitur desain yang sederhana, fleksibel, dan mudah untuk akses dari setiap kalangan, tidak perlu memiliki latar belakang profesional dalam menggunakannya (Rahmawati & Santoso, 2023). Hal tersebut juga didukung oleh penelitian

yang dilakukan oleh Sari & Wahyudi (2023) yang menyatakan bahwasannya *Canva* ini sangat mendukung guru dalam membuat bahan ajar yang bergambar, yang nantinya bisa langsung dicetak, dan digunakan dalam pembelajaran di dalam kelasnya, khususnya pada jenjang sekolah dasar, yang memang membutuhkan visualisasi yang menarik dan bergambar, agar peserta didik tidak merasa bosan.

Oleh karena itu, *Canva* menjadi alat yang relevan dan efektif dalam penyusunan ensiklopedia yang informatif, namun tetap menarik untuk dilihat, dan konsisten secara visualnya. Ensiklopedia pada dasarnya memuat istilah-istilah yang perlu didukung oleh ilustrasi visual agar konsepnya menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Gambar yang jelas, relevan, dan menarik merupakan bagian penting dalam menyajikan informasi dengan ensiklopedia ini, sehingga penggunaan *Canva* sangat membantu karena menyediakan elemen grafis yang lengkap dan mudah diolah (Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, 2019). Dengan demikian, proses penyusunan ensiklopedia selanjutnya

dilaksanakan melalui langkah-langkah yang terstruktur sebagai berikut.

a. Menentukan Tema dan Temukan Informasi

Sebelum memasuki desain dan visual, hal yang paling utama ialah menentukan tema dari ensiklopedia yang ingin dibuat terlebih dahulu. Apabila sudah menentukan maka akan ada gambaran kasar dalam benak penulisnya. Buku ensiklopedia memiliki tema kesehatan dan berisi mengenai penyakit atau hal yang berkesinambungan dengan tubuh kita yang sering kali dipertanyakan oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik tertarik untuk membacanya, sekaligus menambah pengetahuannya tentang kesehatan tubuh masing-masing. Setelah menentukan tema, temukan informasinya. Riset atau menemukan informasi merupakan fondasi dalam pembuatan buku ensiklopedia. Tanpa adanya riset, maka informasi yang disajikan dapat menjadi tidak akurat atau tidak lengkap. Informasi yang telah diperoleh harus diolah terlebih dahulu untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam penulisannya. Buku ensiklopedia ini, ditujukan kepada peserta didik sekolah dasar, sehingga dalam penulisannya dibuat sekreatif

mungkin dan sesuai dengan fakta yang diperoleh dari riset.

b. Menentukan Ukuran *Design*

Setelah tema beserta isi sudah siap, maka langkah selanjutnya adalah menentukan ukuran *design*. Melalui *Canva*, pengguna bisa menentukan ukuran *design* terlebih dahulu. Hal ini penting untuk dipertimbangkan apabila buku ensiklopedia ingin naik ke percetakan, karena akan mempengaruhi proporsi gambar, teks, spasi, dan kenyamanan baca. Oleh karena itu, perlu menentukan ukuran *design* terlebih dahulu agar hasil cetak tidak ada kekeliruan pada halaman, *margin*, *layout*, gambar, dan teks. Apabila semua sudah sesuai dengan standar cetak, buku ensiklopedia ini akan mudah dibaca dan dipahami oleh pembacanya.

c. Tentukan Warna dan *Font* Menarik

Penentuan pilihan warna dan *font* (jenis tulisan) akan sangat berkaitan dengan *design* visual yang nantinya akan dibuat. Warna dan font akan berpengaruh pada estetika, keterbacaan, dan daya tarik dari bukunya. Maka dari itu, penentuan warna dan font ini harus dipilih dengan cermat, agar dapat menarik perhatian

pembaca. *Canva* memiliki banyak sekali palet warna, *font* atau gaya tulisan, dan *template* lainnya yang sangat menarik dan *eye catching*. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Mansur (2025) yang mengatakan bahwa *Canva* merupakan aplikasi yang memiliki banyak sekali fitur-fitur *eye catching*, seperti template warna-warni, elemen visual yang mudah diakses, serta fleksibilitas dalam mendesain sesuai dengan keinginan pengguna, hal-hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. *Design Cover* sesuai Topik

Cover atau sampul buku merupakan wajah bagi sebuah buku dan paling utama dilihat oleh calon pembaca. Dalam pembuatan buku ensiklopedia yang bertemakan kesehatan tubuh manusia, covernya bisa dimuati oleh ilustrasi yang berkaitan, seperti organ tubuh, ikon medis atau gambar lainnya yang relevan dengan tema dan isi di dalamnya. *Canva* dapat memudahkan pembuatan cover karena memiliki berbagai template dan ilustrasi ikon di dalamnya.

e. Lengkapi Topik dengan *Element* Menarik

Pada tahap ini, topik-topik dalam buku Ensiklopedia perlu diberikan elemen visual yang dapat membantu peserta didik memahami isi tanpa merasa bosan. Terlebih pada anak sekolah dasar yang cenderung lebih cepat tanggap dalam belajar apabila melalui visual konkret, sehingga penggunaan gambar, ikon sederhana, ilustrasi, dan penekanan warna akan sangat membantu meningkatkan pemahaman dari mereka. Maka dari itu, penggunaan elemen visual dalam buku Ensiklopedia berfungsi bukan hanya untuk mempercantik tampilannya saja akan tetapi juga mendukung pemahaman peserta didik, hal tersebut sudah dibuktikan dari beberapa penelitian yang menunjukkan bahwasanya visual konkret dapat meningkatkan perhatian, memori dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media visual seperti buku Ensiklopedia ini akan efektif dalam menarik fokus dan dapat memperkuat pemahaman konsep pada siswa (Ikram, Nasir, Khotimah, Supena, dan Hidayat, 2025). Oleh karena itu berdasarkan penelitian tersebut penggunaan *Canva* menjadi pilihan yang baik dalam menyusun

buku Ensiklopedia ini dikarenakan tanpa menyediakan ilustrasi, *icon*, dan elemen visual yang mudah diatur sehingga dapat

f. Unduh File untuk Disimpan dan Dibagikan

Pada Tahap terakhir dalam menyusun buku Ensiklopedia menggunakan *Canva* adalah mengunduh desain dalam format yang tepat agar bisa dicetak atau pun dibagikan secara digital dengan kondisi yang bagus dan tidak rusak. Di tahap ini, pemilihan format file memiliki peran penting karena akan mempengaruhi kualitas dari tampilan pada saat dicetaknya. Sedangkan *Canva* sendiri menyediakan berbagai format seperti *PDF*, *PNG*, *JPG*, dan banyak lagi. Namun untuk kebutuhan bahan ajar cetak, *PDF* lebih disarankan karena akan menghasilkan resolusi yang tinggi dan akan menjaga konsistensi warna serta tata letaknya sehingga tata letaknya tidak akan berubah ataupun rusak.

### **E. Kesimpulan**

Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam dunia pendidikan. Kelompok P3K

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Purwakarta di SDN 6 Nagrikaler melakukan program pengabdian berupa *Workshop Literasi* yang mengusung tema “*Menciptakan Satu Buku, Seribu Senyum Guna Mewujudkan Budaya Literasi untuk Semua Anak*”.

Kegiatan ini menghasilkan dua media yaitu buku bacaan dan ensiklopedia. Buku bacaan bagi anak kelas rendah yang berisi teks sederhana disertai visualisasi gambar dan ensiklopedia bagi anak kelas tinggi yang berisi informasi umum mengenai tubuh manusia. Para guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba merancang buku bacaan dan ensiklopedia melalui aplikasi *Canva* dibersamai oleh pemateri *workshop*. *Workshop* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru maupun siswa untuk meningkatkan budaya literasi di sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akmal, A. (2020). *UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK*. 3.
- Anggraeni, F., & Wachidah, K. (2024). *Desain Media Pembelajaran Ensiklopedia Sains Interaktif Bagi Penyandang Difable*. Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran, 3(1), 6–16.
- <https://doi.org/10.59584/jundikma.v3i1.44>
- Azmin, G, H., dkk. (2022). *Pelatihan Literasi dan Membacakan Nyaring Buku Cerita Anak Pada Komunitas Baca Betawi*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 19(2).
- Dzul Ikram, M. N. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar*.
- Junaedi, S. (2021). *Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah*. English for information communication and technology. Bangun Rekaprima, 7(2), 80-89.
- Khotimah, N., Supena, A., & Hidayat, A. (2025). *Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual: Studi literatur*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1).
- Mansur, H. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Siswa SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin*. 24, 1–11.
- Nazaruddin, N., & Mariyah, S. (2023). *Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Gemar Membaca pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS), 4(2).
- Nurdiansyah, E., dkk. (2021). *Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Civic Hukum, 6(2), 112-123.

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. (2019). Pedoman umum penyusunan ensiklopedia. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.

Rahmawati, D., & Santoso, A. (2023). *Pemanfaatan Canva sebagai media desain bahan ajar visual bagi guru sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 122–131.

Robi, N., & Abidin, Z. (2020). *Literasi Membaca Sebagai Upaya Pembentuk Karakter Peserta Didik (Jujur dan Bertanggung Jawab)*.

Safliitha, W., Wahyuni, S., & Siregar, A, H. (2023). *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar*. Jurnal Studi Islam dan Humaniora, 1(3), 148-166.

Sutarini., dkk. (2025). *Sosialisasi dan Pelatihan Guru Membuat Buku Digital Cerita Bergambar Sebagai Pendukung Pembelajaran Literasi Siswa*. Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM), 9(1).

Utomo, Y. T. U., Yusanto, I., & Ariawan, R. T. (2021). *Analisis Faktor Minat Beli Terhadap Buku Bacaan pada Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Jurnal Ekonomi KIAT, 32(2).