



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1500 - 1511

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar

Sarah Kartika Ningrum^{1✉}, Juhana Sakmal², Engga Dallion³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: sarah.kartika1212@gmail.com¹, jsakmal@unj.ac.id², engga_dallion@unj.ac.id³

Abstrak

Dalam pendidikan budaya literasi digital sangat diperlukan oleh siswa karena dapat menunjang pengetahuan dalam menguasai semua mata pelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data dengan studi Pustaka dengan mencari 10 artikel ilmiah yang relevan dengan penelitian. Literasi digital adalah kemampuan atau keterampilan seseorang untuk mengolah, menganalisis, serta evaluasi pada sebuah media berbasis teknologi. Dengan kondisi adanya literasi saat ini tingkat literasi Indonesia masih rendah karena kurangnya pemahaman akan konsep literasi dasar yang benar atau bisa juga karena implementasi dari pelaksanaan literasi kurang mendukung dan berkelanjutan. Dengan rendahnya budaya membaca canva dapat digunakan sebagai alat atau media yang dapat menarik budaya literasi dengan desain menarik. Media yang bergerak pada bidang budaya literasi digital adalah canva Berdasarkan hasil penelitian 10 artikel ilmiah jurnal dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi canva dapat mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar sehingga dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, mengekspresikan kreativitas siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Budaya Literasi Digital, Sekolah Dasar

Abstract

In cultural education, digital literacy is needed by students because it can support knowledge in mastering all subjects at school. This study aims to determine the benefits of using Canva application-based learning media to develop a digital literacy culture in elementary schools. This research uses qualitative methods with literature study techniques. Data collection techniques with literature studies by looking for 10 scientific articles that are relevant to research. Digital literacy is a person's ability or skill to process, analyze, and evaluate on technology-based media. With the current condition of literacy, Indonesia's literacy level is still low due to lack of understanding of the correct basic literacy concepts or it could also be because the implementation of literacy implementation is less supportive and sustainable. With the low reading culture, Canva can be used as a tool or medium that can attract literacy culture with attractive designs. Media engaged in the field of digital literacy culture is canva Based on the results of research on 10 scientific journal articles, it can be concluded that the use of canva application media can develop the digital literacy culture of elementary school students so that it can have a positive impact, students are more interested and enthusiastic about participating in learning activities, make it easier for students to get information, express student creativity so that they can develop knowledge and creativity.

Keywords: Learning Media, Canva Application, Digital Literacy Culture, Elementary School

Copyright (c) 2024 Sarah Kartika Ningrum, Juhana Sakmal, Engga Dallion

✉ Corresponding author :

Email : sarah.kartika1212@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis aksara sedangkan media artinya suatu perantara yang bisa berwujud benda, manusia atau peristiwa. Digital adalah bentuk pembaharuan teknologi dari masa ke masa yang akan datang (Widyaningrum & Sondari, 2021). Artinya literasi digital adalah kemampuan atau keterampilan seseorang untuk mengolah, menganalisis, serta evaluasi pada sebuah media berbasis teknologi. Berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2022 ini terkait literasi membaca, menunjukkan peringkat Indonesia yang naik 5 posisi dibandingkan tahun 2018 dengan demikian, score yang didapatkan menunjukkan penurunan dan Indonesia masih menduduki 11 peringkat terbawah dari 81 Negara yang didata. Tingkat literasi yang rendah ini bisa karena kurangnya pemahaman akan konsep literasi dasar yang benar atau bisa juga karena Implementasi dari pelaksanaan literasi kurang mendukung dan berkelanjutan (Fahrianur et al., 2023). Berkaitan dengan implementasi kegiatan literasi, peserta didik tingkat usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang sangat mendukung untuk meletakkan dasar-dasar kemampuan literasi karena pada usia tersebut memiliki perkembangan yang sangat pesat.

Pada saat ini kondisi budaya literasi di Indonesia masih rendah. Rendahnya literasi siswa dapat disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam membaca, sarana dan prasarana, lingkungan yang kurang mendukung, dan pengaruh dari teknologi. Lingkungan keluarga juga menjadi faktor utama dalam budaya literasi siswa, pentingnya perhatian keluarga terhadap siswa untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Fasilitas sekolah juga menjadi faktor kurangnya minat siswa dalam budaya literasi, hal ini dapat disebabkan sarana dan prasarana sekolah kurang mendukung untuk meningkatkan literasi siswa seperti perpustakaan yang kurang memadai dan buku-buku bacaan yang kurang menarik minat siswa dapat membaca. Selain itu pengaruh teknologi berupa gawai dan televisi, saat ini siswa banyak mengisi waktu luangnya dengan gawai atau televisi. Hal ini menjadi penghambat budaya literasi jika siswa tidak menggunakan dengan bijak.

Dalam pendidikan, budaya literasi digital sangat diperlukan oleh siswa karena dapat menunjang pengetahuan dalam menguasai semua mata pelajaran di sekolah. Literasi memang tidak bisa dilepaskan dari bahasa. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila ia telah memperoleh kemampuan dasar berbahasa, yaitu membaca dan menulis (Fahrianur et al., 2023). Sejalan dalam kurikulum bahasa adalah penghela ilmu pengetahuan maka bahasa Indonesia merupakan sarana penyampai ilmu pengetahuan (Bu'ulolo, 2021). Dengan kata lain, keterampilan berbahasa anak terutama membaca dan menulis yang diperoleh melalui pelajaran bahasa Indonesia, sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai berbagai mata pelajaran lain.

Dalam era modern ini, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Widiarti et al., 2024). Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar bagi siswa maupun guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan guru harus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, karena seiring dengan perkembangan zaman pendidikan dituntut untuk bergerak sejalan dengan kemajuan teknologi terutama dengan adanya revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 yang semakin memudahkan untuk menyesuaikan antara kemajuan teknologi dengan kebutuhan manusia untuk terus belajar. Oleh karena itu pentingnya sumber daya manusia yang mampu menyeimbangi kemajuan teknologi pada saat ini.

Canva adalah satu aplikasi teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar. Pada artikel Widyaningrum dan Sondari (2021), *Canva* adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins. Konsep desainnya menggunakan format drag-and-drop, sebuah istilah yang tidak asing bagi para pengguna desain profesional. *Canva* merupakan platform atau tools yang digunakan untuk mendesain tanpa biaya dan sederhana mendukung penggunaanya

dalam menciptakan rancangan dengan hasil akhir yang menarik, unik, teratur, serta desain visual yang dapat digunakan tanpa biaya yaitu Canva (Putri et al., 2023). Media *Canva* yang berisikan desain untuk menciptakan media berupa power point, poster, infografis dan desain lainnya. *Canva* dapat dijadikan satu media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam upaya peningkatan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Aplikasi *canva* ini bertujuan untuk membantu guru dan siswa sekolah dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, karena aplikasi ini akan memudahkan siswa dalam berimajinasi materi yang diajarkan oleh guru, mempermudah dalam merancang desain presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif dan juga bisa mengeksplor kreativitas dengan menambahkan berbagai tema desain presentasi, template, animasi (Surur et al., 2023). *Canva* mempromosikan keterlibatan dan kolaborasi siswa. Melalui fitur kolaborasi *Canva*, siswa dapat bekerja secara bersama-sama dalam proyek desain, memberikan komentar, dan berbagi ide (Basri et al., 2023). Hal ini mendorong interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran yang aktif di antara siswa serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka.

Dari permasalahan di atas pentingnya meningkatkan budaya literasi digital siswa untuk memenuhi tuntutan teknologi era modern ini. Pengaruh teknologi menjadi faktor rendahnya budaya literasi pada sekolah dasar melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian Nugroho (2022), literasi sangat mendukung keberhasilan seseorang dalam menangani berbagai persoalan, melalui literasi seseorang tidak saja memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga bisa mendokumentasikan sepele pengalaman yang menjadi rujukan di masa yang akan datang, dan budaya literasi mempunyai banyak manfaat diantaranya yaitu menambah kosakata, mengoptimalkan kerja otak, menambah wawasan dan informasi baru, meningkatkan kemampuan interpersonal, mempertajam diri dalam menangkap makna dari suatu informasi yang sedang dibaca, mengembangkan kemampuan verbal, melatih kemampuan berfikir dan menganalisa, meningkatkan fokus dan konsentrasi seseorang, melatih dalam hal menulis dan merangkai kata-kata yang bermakna. Literasi digital merupakan langkah baru dalam membentuk kemampuan siswa untuk berpikir logis, analitis, kritis, imajinatif, inovatif, kreatif dan juga efektif. Oleh karena itu, penerapan literasi digital di sekolah dasar menjadi sangat penting bagi semua pihak yang berkepentingan melihat literasi sebagai tolok ukur kemajuan bangsa untuk berwawasan (Haya et al., 2023). Dengan mempelajari dan menggunakan *Canva*, siswa dapat mengasah keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif (Basri et al., 2023). *Canva* menjadi aplikasi yang dapat meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini sejalan dengan penggunaan teknologi yang bijak untuk siswa sekolah dasar. Dengan aplikasi *canva* siswa dapat menggunakan teknologi untuk mendesain serta menciptakan media yang menarik dapat berupa power point, poster, infografis dan desain lainnya. Dengan adanya dampak positif terhadap penggunaan aplikasi *canva* terhadap budaya literasi digital di sekolah dasar, memotivasi peneliti untuk melakukan kajian literatur yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital di Sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media *canva* untuk mengembangkan budaya literasi siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif dan pengetahuan bagi para pembaca pentingnya membangun budaya literasi digital bagi siswa sekolah dasar, bukan hanya sekadar keterampilan saja, melainkan menerapkan keterampilan literasi digital pada kehidupan dan penggunaan teknologi dengan bijak. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan yang menekankan pada pentingnya literasi digital siswa sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi *canva*.

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* untuk mengembangkan budaya literasi di sekolah dasar dan memberikan pengetahuan dampak positif penggunaan *canva* terhadap pentingnya keterampilan literasi digital dijadikan menjadi budaya pada sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan teknik studi kepustakaan. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menitik beratkan kegiatan penelitian ilmiahnya dengan jalan penguraian

(*describing*) dan pemahaman (*understanding*) terhadap gejala-gejala sosial yang diamatinya (Hardani et al., 2023). Teknik yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*), pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan merekonstruksi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. Hasilnya bahwa penelitian kualitatif dilakukan dengan desain penelitian yang temuan-temuannya tidak didapatkan melalui prosedur statistik atau dalam bentuk hitungan, melainkan bertujuan mengungkapkan fenomena secara holistik-kontekstual dengan pengumpulan data dari latar/ setting alamiah dan memanfaatkan peneliti sebagai instrument kunci (Adlini et al., 2022). Pada penelitian ini terdapat 10 artikel jurnal yang relevan dan dijadikan sebagai sumber data sekunder dengan tahun publish 2020 - 2024. Teknik analisis yaitu pengumpulan data kualitatif teknik studi pustaka dengan tahapan dengan tahapan penelusuran sumber, klasifikasi, pengolahan data, menampilkan data, abstraksi data, interpretasi data, kesimpulan (Darmalaksana, 2020).

Bagan 1. Flowchart Penelitian Kualitatif Studi Kepustakaan



HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Literasi Siswa Sekolah Dasar

Literasi digital merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebar luaskan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab (Safitri et al., 2020). Dasar prinsip pengembangan literasi digital, antara lain: pemahaman, saling ketergantungan, faktor sosial, kurasi. Dua aspek pendekatan yang dapat diterapkan dalam literasi digital yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media. Kelebihan literasi digital bagi siswa diantaranya (Intaniasari & Utami, 2022):

1. Mencari materi dan informasi yang diperlukan secara mudah dan cepat;
2. Fleksibel tempat serta waktu;
3. Simple, tidak harus membolak balik buku cukup melalui gawai atau teknologi lainnya;
4. Lebih beragam, bukan hanya dalam bentuk bacaan saja tetapi bisa juga dalam video animasi sehingga belajar lebih mudah dan lebih variatif.

Literasi digital diharapkan dapat merangsang siswa dalam melakukan kebiasaan membaca dan menjadikan kegiatan membaca sebagai budaya. Membaca adalah hal yang sangat esensial dalam aktivitas pembelajaran, tanpa membaca siswa tidak akan mendapatkan ilmu dan wawasan yang lebih luas (Intaniasari &

Utami, 2022). budaya literasi yang dimaksud merupakan sebuah kebiasaan proses kebiasaan membaca atau menulis yang akhirnya mampu menghasilkan sebuah karya. Literasi juga dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk menulis dan membaca yang dimiliki setiap individu sebagai bekal untuk mengerjakan pengetahuan dan informasi yang didapat (Anjarwati et al., 2021). Siswa dituntut untuk melek atau peka terhadap segala informasi yang berkembang, mengingat perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga memungkinkan dampak yang ditimbulkan juga semakin besar. Berbagai informasi yang tidak disaring atau dipilah terlebih dahulu tentunya akan membawa dampak negatif dan dapat membahayakan siswa penyebaran berita bohong atau *hoax* di berbagai media sosial (Astuti et al., 2022). Oleh karena itu budaya literasi digital sangat diperlukan pada era ini.

Menurut Meliantina (2018), dalam penelitian Astuti et al. (2022), tentang beberapa dampak positif penumbuhan budaya literasi bagi anak terutama di sekolah dasar, yaitu:

1. Melatih keterampilan anak untuk membaca, menulis serta menghitung berdasarkan kemampuan dasar yang ia miliki. Penerapan budaya literasi di sekolah dapat dilakukan dengan meningkatkan pembiasaan membaca pada anak dan merupakan salah satu langkah awal dalam memperkenalkan budaya literasi kepada mereka;
2. Meningkatkan keterampilan nalar dan daya pikir kritis anak. Dengan penerapan budaya literasi akan membawa dampak baik bagi peserta didik dalam mengembangkan sikap kritis yang ada dalam dirinya. Karena dengan penguasaan literasi yang tinggi peserta didik akan mampu meningkatkan kemampuannya dalam mengkaji dan mengolah berbagai informasi yang diterimanya;
3. Menyiapkan anak untuk memasuki dunia sekolah. Anak yang sudah terbiasa dengan budaya literasi akan memiliki kemampuan belajar dan berkomunikasi yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak terbiasa dengan literasi.

Menumbuhkan budaya literasi bertujuan untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan keterampilan membaca bagi peserta didik dengan bahan bacaan yang diberikan berdasarkan klasifikasi taraf kemampuan dan perkembangan peserta didik yaitu berupa materi tentang nilai kearifan lokal, nasional, global, nilai moral, dan lain sebagainya. Setiap anak memiliki potensi membaca dan berbahasa yang berbeda-beda sehingga untuk meningkatkan potensi tersebut diperlukan adanya peran pendukung dari berbagai pihak, mulai dari pemerintah, keluarga, sekolah hingga masyarakat (Astuti et al., 2022).

Manfaat Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Budaya Literasi Digital di Sekolah Dasar

Manfaat penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran digital dalam mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar yaitu (Hidayah, 2022) dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka. Guru dan siswa dapat menggunakan pemanfaatan aplikasi *canva* untuk menggali kreativitas dalam proses pembelajaran. Dengan rendahnya budaya membaca *canva* dapat digunakan sebagai alat atau media yang dapat menarik budaya literasi dengan desain menarik.

Canva bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa dengan tampilan yang kekinian dan sesuai dengan perkembangan teknologi zaman. *Canva* membuat kebaruan terhadap media pembelajaran karena, *canva* salah satu platform digital yang mudah diakses oleh semua orang. *Canva* berpengaruh terhadap keterampilan literasi digital kepada siswa untuk menangkap, memberikan, serta mengevaluasi segala informasi. Literasi digital diperlukan agar tidak terjadinya ketidaksalahpahaman terhadap suatu informasi. Karena siswa sekolah dasar adalah siswa yang sangat mudah dipengaruhi dan sangat mengikuti kondisi yang sering lihat siswa. Maka dari itu *canva* dapat mengembangkan budaya literasi digital yang sangat baik untuk siswa sekolah dasar agar menumbuhkan lingkungan yang positif dan berguna untuk menumbuhkan bakat dalam menggunakan platform digital yang diharapkan bisa membuat atau berbagi informasi ke arah yang positif serta menumbuhkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Penelitian yang relevan

No	Judul Penelitian	Peneliti	Hasil Penelitian
1	Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform <i>Canva</i> pada Kelas V SD	Rohmatul Hidayah	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kegiatan membangun budaya literasi digital menggunakan <i>canva</i> dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka
2	Peningkatan Literasi Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SDN Oro-Oro Ombo Madiun Menggunakan <i>Google Docs</i> dan Aplikasi <i>Canva</i> .	Weninda Ayu Retnoningtyas, Heny Kusuma Widyaningrum, Novi Ayuningtias	Hasil Penelitian ini menyatakan penggunaan <i>canva</i> memberikan siswa kesempatan untuk lebih kreatif dalam menyajikan informasi, dengan desain warna dan gambar menarik yang memperkaya konten pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan pada penelitian siklus 1, siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman teks fiksi dan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran. Setelah diberikan intervensi menggunakan <i>Google Docs</i> dan <i>Canva</i> , siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan antusiasme dalam pembelajaran. Pada siklus 2, seluruh siswa berhasil menuntaskan nilai minimum dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital.
3	Penerapan Literasi Digital untuk membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	Winda Widyaningrum, Endang Sondari	Hasil penelitian ini menyatakan aplikasi <i>Canva</i> layak diimplementasikan dalam pembelajaran baik secara luring maupun daring untuk membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran <i>Canva</i> yang dikembangkan ini praktis digunakan dan berpotensi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dan survei melalui kuesioner yaitu 50% sangat paham, 21% paham, dan 29% tidak paham.
4	Pemanfaatan <i>Canva for Education</i> dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka: Sebuah Analisis Studi Pustaka	Yullyatty Bian, Lilianti, Multi Mokodompit, Yulinda Puspita Sari, Nasir	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan <i>Canva for Education</i> berdampak signifikan dalam meningkatkan literasi digital. Penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi kreatif dalam pendidikan, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan literasi digital, tetapi juga mendukung pengembangan pendekatan pedagogis yang inovatif dan adaptif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan yang menekankan pada pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan modern
5	Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui	Uli Astutik	Hasil Penelitian ini menyatakan bahwa bahwa penggunaan media <i>chromebook</i> berbasis

No	Judul Penelitian	Peneliti	Hasil Penelitian
	Media <i>Chromebook</i> Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu		aplikasi <i>canva</i> dapat meningkatkan keterampilan literasi digital pada pembelajaran tema 7 siswa kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji. Berdasar analisis data terjadi Peningkatan kemampuan mengoperasikan laptop/ <i>chromebook</i> dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25%, kemampuan mengakses internet ada peningkatan sebesar 26%, kemampuan mencari informasi lewat literasi digital mengalami peningkatan sebesar 22%, dan kemampuan mengolah informasi dengan menggunakan aplikasi <i>canva</i> mengalami peningkatan sebesar 26%.
6	Penggunaan Positif terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital <i>Painting Canva</i> Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek	Melia Widiarti, Kisyani Laksono, Miftachul Amri	Hasil Penelitian ini menyatakan penggunaan literasi digital dalam bentuk digital painting dengan menggunakan aplikasi digital painting <i>Canva</i> dapat memberikan dampak positif terhadap eksplorasi kreativitas siswa dalam pembelajaran puisi di kelas 5 SDN Gondek. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan ekspresi kreatif mereka, serta kemampuan untuk memvisualisasikan puisi melalui digital painting. penggunaan literasi digital tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi siswa, tetapi juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
7	Penugasan <i>Power Point</i> melalui <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta	Afridha Laily Alindra, Adesti Novita Sari, Andini Nursyahbani, Ninis Andini Wafa Tufahati, Nita Melia, Puput Trisnawati, Rifa Aminah Salsabila	Hasil Penelitian menyatakan bahwa penugasan <i>Power Point</i> melalui <i>canva</i> sangat disenangi oleh siswa dan dapat memberikan pengetahuan baru terutama dalam literasi digital. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata seluruh data kuesioner yaitu sebesar 56,2%. Terdapat peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Inovasi pembelajaran ini menawarkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajarnya.
8	Pelatihan Aplikasi <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Peserta Didik di MI Al-Muhajir Kereng Pagi	Putri, Muhammad Syabrina, Sulistyowati	Hasil Penelitian menyatakan bahwa peserta didik sangat antusias dan dapat membuat poster secara mandiri. Peserta didik diarahkan dan dibimbing dalam memanfaatkan teknologi mendesain menggunakan aplikasi <i>canva</i> untuk membangkitkan kreativitas dan literasi digital siswa sehingga peserta didik mampu menghasilkan karya.
9	Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis <i>Canva</i> untuk Meningkatkan	Miftahus Surur, Lisma Dian Kartika, Ahmad Fahri, Roni Sugianto,	Hasil Penelitian menyatakan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif dan efisien serta memberi dampak manfaat kepada peserta pelatihan <i>canva</i> . Hal ini dibuktikan

No	Judul Penelitian	Peneliti	Hasil Penelitian
	Kemampuan Literasi Digital.	Sofiyatul Jannah, Khoirur Roisil Udzri	berdasarkan hasil pelatihan diketahui bahwa tingkat kepuasan mencapai 100% dengan rincian 71% peserta sangat setuju dan 29%. Demikian juga pada aspek materi seluruh peserta mudah memahami materi yang disampaikan. Pada aspek kemampuan instruktur dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi juga mencapai tingkat kepuasan 100%.
10	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi <i>Canva</i>	Syamsuriana Basri, Fitrawahyudi, Khaerani, Ince Nasrullah, Ernawati, Aryanti, Sri Maya, Sitti Aisyah, Irma Sakti	Hasil Penelitian menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi <i>Canva</i> dalam meningkatkan literasi digital berjalan dengan baik. Guru mampu membuat media pembelajaran serta produk lainnya dengan memanfaatkan aplikasi <i>Canva</i> . Hal ini terlihat pada hasil evaluasi yang mengalami peningkatan signifikan dari aspek pengetahuan dan keterampilan guru dan antusias guru dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Canva</i>

Berdasarkan hasil penelitian 10 artikel jurnal yang sudah dianalisis, dapat kita simpulkan bahwa aplikasi *canva* sangat bermanfaat untuk meningkatkan budaya literasi digital khususnya tingkat sekolah dasar. Pentingnya membangun budaya literasi digital pada era modern menyiapkan generasi yang mempunyai keterampilan literasi digital dari bidang mengoperasikan teknologi hingga kebijakannya seseorang menerima dan memberikan informasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hidayah (2022), bahwa aplikasi *canva* dapat memberikan dampak positif terhadap budaya literasi siswa sekolah dasar siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan belajar. Hal ini dibuktikan pada penelitian Retnoningtyas et al. (2023). Pada siklus 1 siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman teks fiksi dan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran dikarenakan kesulitan alam berkonsentrasi, kurang minat dalam membaca teks yang panjang, dan kecenderungan untuk mudah mengantuk. Dengan adanya bantuan aplikasi *canva* pada siklus 2 seluruh siswa berhasil menuntaskan nilai minimum dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital. Oleh sebab itu, penggunaan *canva* layak diimplementasikan bagi siswa sekolah dasar pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Widyaningrum dan Sondari (2021), hasil wawancara dan survei melalui kuesioner yaitu 50% sangat paham, 21% paham, dan 29% tidak paham, hal ini menunjukkan *canva* dapat membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran *canva* yang dikembangkan ini praktis digunakan dan berpotensi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran.

Satu keterampilan pada kurikulum merdeka yang harus ditingkatkan pada era pendidikan yang modern yaitu literasi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Bian et al. (2024), bahwa penggunaan *Canva for Education* berdampak signifikan dalam meningkatkan literasi digital. pentingnya integrasi teknologi kreatif dalam pendidikan, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan literasi digital, tetapi juga mendukung pengembangan pendekatan pedagogis yang inovatif dan adaptif. Dalam penguasaan literasi digital perlunya pelatihan atau program pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. Pada penelitian Putri et al. (2023), pelatihan *canva* menimbulkan rasa antusias dan dapat mengasikkan karya mandiri berupa poster. Pada penelitian Surur et al. (2023), peserta didik

setelah mengikuti pelatihan *canva* berjalan dengan lancar dan dapat dibuktikan dari hasil tingkat kepuasan mencapai 100% dengan rincian 71% peserta sangat setuju dan 29%. Dengan pelatihan *canva* membawa dampak positif bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Astutik et al., 2023) dengan program literasi digital ini siswa mengalami peningkatan sebesar 25%, kemampuan mengakses internet ada peningkatan sebesar 26%, kemampuan mencari informasi lewat literasi digital mengalami peningkatan sebesar 22%, dan kemampuan mengolah informasi dengan menggunakan aplikasi *canva* mengalami peningkatan sebesar 26%. Selain siswa guru pun harus mempunyai keterampilan literasi digital dan mengikuti pelatihan agar menguasai keterampilannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Basri et al. (2023), pelatihan *canva* untuk guru berjalan dengan baik dan dapat dibuktikan dengan guru mampu membuat media pembelajaran serta produk lainnya dengan memanfaatkan aplikasi Canva Artinya jika siswa dibimbing untuk mengasah keterampilan literasi digital membuat hasil peningkatan pada keterampilannya sehingga dapat mengembangkan literasi digital pada pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Widiarti et al. (2024), penggunaan *canva* dapat memberikan dampak positif terhadap eksplorasi kreativitas siswa dalam pembelajaran puisi di kelas 5 SDN Gondek. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan ekspresi kreatif mereka, serta kemampuan untuk memvisualisasikan puisi melalui digital painting. penggunaan literasi digital tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi siswa, tetapi juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya ekspresi kreativitas pada budaya literasi digital, siswa dapat menciptakan inovasi terhadap materi pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan melalui media pada fitur aplikasi *canva*. Hal ini sejalan dengan penelitian Alindra et al. (2023), bahwa penugasan Power Point melalui *canva* sangat disenangi oleh siswa dan dapat memberikan pengetahuan baru terutama dalam literasi digital. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata seluruh data kuesioner yaitu sebesar 56,2%. Terdapat peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Inovasi pembelajaran ini menawarkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajarnya.

Dari 10 artikel jurnal yang relevan, keterampilan literasi digital sangat diperlukan pada era modern ini. Rendahnya tingkat literasi digital di Indonesia menjadikan tolak ukur bahwa literasi indonesia harus meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan kurangnya masyarakat yang mengolah informasi dengan benar dan dapat menimbulkan *hoaks*. Dengan sejalannya perkembangan teknologi literasi digital pada tingkat sekolah dsaar sangat diperlukan untuk menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebar luaskan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab. Oleh karena itu siswa sekolah dasar harus menguasai keterampilan literasi digital dengan melalui pelatihan agar siswa terbimbing dan mengasah keterampilannya dalam penggunaan media digital. Media yang dapat digunakan untuk keterampilan literasi dapat berupa aplikasi *canva* yang mudah diakses dan tidak berbayar. Media ini cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar. Siswa mendapatkan pelatihan aplikasi *canva* untuk menciptakan, mengekspresikan kreativitas, berinovasi melalui media *canva*. Karya ini diharapkan memberikan dampak positif bagi para pencipta dan pembaca. Dengan keterampilan literasi digital ini siswa mampu membedakan informasi yang membawa pengaruh positif untuk siswa. Memanfaatkan keterampilannya untuk menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarkan dengan benar. Karya dapat berupa poster motivasi atau ajakan positif, inovasi terhadap materi pembelajaran, dan menciptakan desain yang menarik agar semua siswa tertarik atas literasi digital sehingga banyak karya yang dihasilkan. Bukan hanya sekadar siswa yang menguasai keterampilan literasi digital, guru pun harus menguasai dikarenakan dengan adanya media *canva* guru mampu membuat media pembelajaran dengan desain menarik agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat mengikuti pembelajaran dan mampu memahami materi pembelajaran. Hal ini yang diharapkan oleh peneliti, keterampilan literasi digital patut untuk dijadikan budaya pada sekolah dasar. Pembiasaan literasi digital pada setiap saat diperlukan, sehingga literasi digital dapat diterapkan pada kehidupan siswa. Oleh karena itu pentingnya meningkatkan budaya literasi digital pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian memiliki keterbatasan penelitian bahwa penggunaan media *canva* terdapat hambatan-hambatan tidak bisa kita pungkiri, pada penggunaan media *canva* terdapat faktor kendala seperti koneksi jaringan, ketersediaan fasilitas teknologi yang mendukung (LCD, *chromebook*, laptop / gawai), dan ruangan yang memadai. Oleh karena itu pentingnya sekolah dan orang tua mendukung menyiapkan fasilitas dan bimbingan terhadap keterampilan budaya literasi digital ini. Pada penelitian ini hanya terfokus kepada pengaruh positif saja, sedangkan jika penggunaan *canva* tidak digunakan untuk tujuan literasi digital dapat membawa dampak negatif. Hal ini merupakan peran sekolah dan orang tua untuk mengawasi siswa dalam megoperasikan teknologi digital.

Berdasarkan hasil penelitian tentunya mempunyai implikasi terhadap dalam bidang pendidikan dan penelitian-penelitian selanjutnya. Implikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya keterampilan literasi digital di sekolah dasar. Hal ini mengandung implikasi agar pihak sekolah dan orang tua agar siswa diberi kesempatan untuk menguasai keterampilan tersebut dengan tujuan siswa mampu menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebar luaskan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab atas informasi yang siswa dapatkan;
2. Hasil penelitian menunjukkan adanya manfaat atau pengaruh positif terhadap penggunaan media *canva* untuk mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya setiap sekolah dapat membuat pelatihan atau sosialisasi untuk penggunaan aplikasi *canva* sehingga dapat mengasah keterampilan literasi digital dengan baik dan tepat;
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan literasi digital sangat diperlukan pada era modern. Hal ini mengandung implikasi agar sekolah dan orang tua mengawasi anaknya dalam perkembangan teknologi, oleh karena itu budaya literasi digital sangat diperlukan agar literasi digital dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Literasi digital merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebar luaskan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab. Literasi digital diharapkan dapat merangsang siswa dalam melakukan kebiasaan membaca dan menjadikan kegiatan membaca sebagai budaya. Karena membaca adalah hal yang sangat esensial dalam aktivitas pembelajaran, tanpa membaca siswa tidak akan mendapatkan ilmu dan wawasan yang lebih luas. Oleh karena itu kecakapan dalam memanfaatkan teknologi sangat diperlukan pada literasi digital. Manfaat penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran digital dalam mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar yaitu dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, mengekspresikan kreativitas siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Negeri Jakarta dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi dukungan terhadap terlaksananya penelitian ini. Terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut andil dalam penelitian ini sebagai sumber informasi. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Pengelola Jurnal Basicedu yang telah memberi review dan masukan atas terbitnya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>

- 1510 *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar – Sarah Kartika Ningrum, Juhana Sakmal, Engga Dallion*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Alindra, A. L., Sari, A. N., Nursyahbani, A., Tufahati, N. A. W., Melia, N., Trisnawati, P., & Salsabila, R. A. (2023). Penugasan PowerPoint melalui Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 601–612. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/12439>
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2021). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), 87–92. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420>
- Astuti, A. P., Istianingsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Membangun Budaya Literasi (Budaya Membaca) pada Anak SD di Era Digital. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1184–1189. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1184-1189>
- Astutik, U., Pandanrejo, S., & Bumiaji Batu, K. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775–800. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Bian, Y., Lilianti, L., Sari, Y. P., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva For Education dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka: Sebuah Analisis Studi Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.404>
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun Budaya Literasi di Sekolah. *BIP: Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6. [https://digilib.uinsgd.ac.id/32855/1/Method Penelitian Kualitatif.pdf](https://digilib.uinsgd.ac.id/32855/1/Method%20Penelitian%20Kualitatif.pdf)
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Minaswati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1, 102–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.958>
- Hardani, Aulia, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2023). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Haya, A. F., Kurniawati, K., Hardiyanti, N., & Saputri, I. A. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(5), 850–862. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1491>
- Hidayah, R. (2022). Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD. *Snhrrp*, April, 932–938.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987–4998. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996>
- Nugroho, A. T. (2022). *Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21*. 307–314.
- Putri, Syabrina, M., & Sulistyowati. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Peserta Didik di MI Al-Muhajir Kereng Pangsi. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 14–24.
- Retnoningtyas, W. A., Widyaningrum, H. K., & Ayuningtyas, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SDN Oro-Oro Ombo Madiun Menggunakan Bantuan Google Docs dan Aplikasi Canva. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 3309–3328.

- 1511 *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar – Sarah Kartika Ningrum, Juhana Sakmal, Engga Dallion*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.8713>
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Surur, M., Kartika, L. D., Fahri, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 26–43. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i1.27417>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 2(2), 321–328. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal