

***PAINTING CANVA* SEBAGAI INTEGRASI PENGUATAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS MENULIS TEKS PENDEK DI SEKOLAH DASAR**

Salsabila Fajarwati¹, Fitri Puji Rahmawati²

^{1,2}*Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta*

510210109@student.ums.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan literasi digital *painting* Canva dalam mengembangkan kreativitas peserta didik menulis teks pendek mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar dan sejauh manakah hasil penggunaan literasi digital Canva sebagai kreativitas peserta didik dalam menulis teks pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan objek utama yaitu penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya literasi digital. Penelitian ini akan berfokus pada peserta didik kelas V yang nantinya akan menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data penelitian ini terdiri atas dua kategori utama yang relevan, yaitu implementasi literasi digital dan kemampuan literasi digital setelah diberikan perlakuan. Sumber data penelitian ini akan meliputi hasil wawancara serta dokumentasi pendukung berdasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan. Selanjutnya adalah proses analisis data yang akan dilaksanakan menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman. Adapun hasil yang ditemukan adalah 1) penggunaan Canva sebagai media literasi digital *painting* memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD ICT Al-Abidin dan peningkatan kreativitas peserta didik, terutama dalam menulis teks pendek; 2) Peserta didik tidak hanya menulis deskripsi tentang hobi mereka, tetapi juga memanfaatkan elemen grafis untuk memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan.

KATA KUNCI: *kreativitas; Literasi Digital; Menulis; Painting Canva; Sekolah Dasar*

PAINTING CANVA AS AN INTEGRATION OF STRENGTHENING DIGITAL LITERACY AND SHORT TEXT WRITING CREATIVITY IN ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT: *This study aims to describe the use of digital literacy painting Canva in developing students' creativity in writing short texts in Indonesian language subjects at the elementary school level and to what extent the results of using Canva digital literacy as students' creativity in writing short texts in Indonesian language subjects at the elementary school level. The research method used is a qualitative approach with the main object, namely the application of Canva application in Indonesian language learning, especially digital literacy. This research will focus on grade V students who will later use the Canva application in Indonesian language learning. The data of this study consists of two main relevant categories, namely the implementation of digital literacy and digital literacy skills after treatment. The data sources for this research will include the results of interviews and supporting documentation based on the results of the observations carried out. Furthermore, the data analysis process will be carried out using the Miles and Huberman analysis technique. The results found are 1) the use of Canva as a digital literacy painting media has a significant impact in increasing the effectiveness of Indonesian language learning at Al-Abidin ICT Elementary School and increasing student creativity, especially in writing short texts; 2) Students not only write descriptions about their hobbies, but also utilize graphic elements to strengthen the message they want to convey.*

KEYWORDS: *creativity; Digital Literacy; Writing; Canva Painting; Primary School*

Diterima:
2025-01-16

Direvisi:
2025-01-21

Disetujui:
2025-01-21

Dipublikasi:
2025-03-31

Pustaka : Fajarwati, S., & Rahmawati, F. P. (2025). *Painting Canva* sebagai integrasi penguatan literasi digital dan kreativitas menulis teks pendek di sekolah dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(1), halaman 162-176.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada era digital saat ini membawa berbagai perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang maupun aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan (Ismayani, 2023; Keshav dkk., 2024; Ratri, 2024). Sehingga dengan kemajuan teknologi tersebut, saat ini sangat mudah bagi guru untuk dapat menciptakan berbagai metode pembelajaran menarik dan berinovasi dengan digitalisasi teknologi (Albaburrahim dkk., 2023; Kusumandaru & Rahmawati, 2022; Safitri & Rahmawati, 2023). Namun, sejalan dengan digitalisasi melalui teknologi bidang pendidikan tersebut, hendaknya teknologi canggih bukan hanya menghadirkan inovasi pada metode pengajaran saja, tetapi juga memberikan peluang baru untuk mengakses pengetahuan peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan kreativitas nyata sebagai bekal kepada setiap peserta didik (Demmanggasa dkk., 2023; Grassini, 2023; Haleem dkk., 2022).

Salah satu permasalahan nyata yang dapat terlihat akibat perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dengan pertimbangan kritis, adalah permasalahan mengenai literasi digital. Hal ini dikarenakan literasi digital kini menjadi suatu kompetensi esensial yang harus dimiliki generasi muda sebagai salah satu cara yang digunakan untuk menghadapi tantangan pada era globalisasi yang berkembang sangat pesat (Akmal dkk., 2022; Fariska dkk., 2023; Fitriani & B, 2023). Literasi digital bukan hanya sebatas kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak maupun perangkat keras, melainkan berkaitan dengan pemahaman yang mendalam terhadap etika digital, baik dalam

keamanan *cyber* maupun kemampuan kritis yang mencakup penilaian dalam semua informasi-informasi yang begitu banyak dan kompleks (Pangrazio, 2020; Park dkk., 2021; Sholikhah & Pradana, 2018).

Dalam konteks pendidikan dasar, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam memahami informasi digital, namun juga melibatkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk menghasilkan karya yang bernilai, khususnya dalam memberikan salah satu kebaruan dalam bidang pendidikan (Falloon, 2020; Fazilla dkk., 2022; Liu dkk., 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki peran signifikan dan strategis dalam mengembangkan, membangun, serta mendukung kemampuan literasi peserta didik dengan sebaik mungkin (Nasution dkk., 2023; Rimang & Ulviani, 2023; Wijaya dkk., 2019). Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia berpotensi tinggi untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan kreativitas peserta didik (Budianto dkk., 2024; Crisvin dkk., 2023; Islami dkk., 2024; Pratiwi & Dewi, 2023).

Pengajaran literasi digital di sekolah bisa dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan LCD atau *platform e-learning*, sehingga dalam hal ini guru perlu memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi dan mengajarkannya kepada peserta didik (Alakrash & Razak, 2021; Radovanović dkk., 2020; Suwanto dkk., 2022). Namun, dalam pelaksanaannya secara langsung, pengajaran literasi digital di sekolah menghadapi berbagai tantangan, khususnya tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik semakin kompleks.

Guru dan peserta didik perlu memahami perkembangan teknologi secara cepat dan tepat agar bisa memanfaatkannya dengan bijak dan tidak disalahgunakan (Aripin dkk., 2023; Baydar, 2022; Nurjanah & Muhajir, 2022; Yulianti, 2024). Guna menunjang literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks pendek, guru dapat menggunakan platform Canva (Arwanda dkk., 2024; Basri dkk., 2023; Salsabila & Puji, 2024; Titiyanti dkk., 2022). Canva sebagai salah satu platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat mengembangkan ide-ide kreatif mereka dalam berbagai bentuk seperti poster, infografis, maupun ilustrasi cerita (Dirawan dkk., 2023; Nurmawati dkk., 2022; Wumu dkk., 2023). Implementasi Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi kemampuan literasi digital mereka sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Beberapa penelitian mengenai peningkatan kreativitas peserta didik melalui penggunaan Canva telah teruji secara nyata pada beberapa penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan. Canva secara positif memberikan dampak dan mempengaruhi peserta didik secara signifikan dalam mengeksplorasi kreativitas mereka dalam mengekspresikan puisi secara antusias kepada peserta didik kelas V SDN Gondek (Widiarti dkk., 2024). Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan teknologi dalam literasi digital painting dapat mempengaruhi kreativitas peserta didik Sekolah Dasar kelas V dalam mempelajari materi puisi. Sejalan dengan penemuan tersebut, Ningrum dkk. (2024) menghasilkan temuan bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva, dapat

terbangunnya budaya literasi digital di kalangan peserta didik sekolah dasar, memberikan dampak positif dengan meningkatkan minat dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu sejalan dengan temuan tersebut, Canva juga mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi, menyalurkan kreativitas, serta mengembangkan wawasan dan kemampuan kreatif mereka secara nyata. Selain dari pada penerapan canva tersebut, lebih dalam dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran menarik yang berbasiskan pada era digitalisasi, maka keterampilan peserta didik maupun kreativitas peserta didik juga dapat berkembang secara pesat karena menyediakan umpan pembelajaran yang memberi kesan menarik kepada setiap peserta didik (Kirana, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD ICT Al-Abidin pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, ditemukan bahwa platform Canva telah digunakan dalam beberapa sub-bab pembelajaran dan menunjukkan nilai yang cukup berhasil, namun belum diterapkan pada literasi digital dengan teks pendek untuk mengekspresikan hobi peserta didik melalui teks visual. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini penting dilaksanakan untuk pengembangan dan penerapan literasi digital, khususnya melalui penggunaan platform Canva, di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini menjadi relevan karena mengkaji fenomena di lapangan yang melibatkan inovasi baru berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dengan berfokus pada pengembangan eksplorasi kreativitas melalui literasi digital painting dengan Canva yang memiliki peran penting dalam menyediakan pendekatan yang menarik dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan

memanfaatkan Canva, peserta didik dapat mengubah cara mereka berinteraksi dengan pembelajaran ekspresi diri, menjadikan peserta didik bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga pelaku utama dalam mengekspresikan pemahaman dan interpretasi mereka terhadap teks pendek melalui seni visual (Anjani dkk., 2023; Harahap dkk., 2022; Purba & Harahap, 2022).

Sehingga *novelty* pada penelitian ini adalah berkaitan dengan pendekatan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dan merasakan kebebasan dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat mengubah suasana kelas menjadi ruang yang mendukung berkembangnya kreativitas peserta didik. Peserta didik nantinya dapat menciptakan karya seni digital yang unik dan bermakna, membuka peluang yang sebelumnya mungkin sulit dicapai dengan metode pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan memahami secara verbal, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui seni visual, yang dapat memperkaya perjalanan pendidikan peserta didik (Amalia & Kemal, 2022; Hamidah dkk., 2024; Mizkat, Ramadhan, dkk., 2024).

Adapun fokus utama dalam penelitian ini untuk menemukan sejauh mana penggunaan literasi digital painting Canva sebagai kreativitas peserta didik dalam menulis teks pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar dan sejauh manakah hasil penggunaan literasi digital Canva sebagai kreativitas peserta didik dalam menulis teks pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan yang dapat diamati secara nyata (Busetto dkk., 2020; Nassaji, 2020). Adapun objek dalam penelitian ini yaitu penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam literasi digital. Penelitian ini akan berfokus pada peserta didik kelas V yang nantinya akan menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memahami sejauh mana interaksi peserta didik dalam penggunaan aplikasi canva serta sejauh mana aplikasi tersebut mampu mempengaruhi kreativitas mereka untuk menyampaikan ide-ide melalui *digital painting*.

Data dalam penelitian ini akan terdiri atas dua kategori utama yang relevan yaitu, implementasi literasi digital dan kemampuan literasi digital setelah diberikan perlakuan. Sumber data penelitian ini akan meliputi hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti serta dokumentasi pendukung berdasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan. Selanjutnya adalah proses analisis data yang akan dilaksanakan menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman (Busetto dkk., 2020; Nassaji, 2020). Teknik analisis tersebut dilaksanakan dengan mengidentifikasi dan memahami pola-pola serta tema yang muncul dari data secara utuh dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan pemberian kesimpulan (Huda & Rokhman, 2021; Rini & Aldila, 2023; Safrizal dkk., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan literasi *digital painting canva* sebagai kreativitas peserta didik dalam menulis teks pendek

dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar

SD ICT Al-Abidin, Surakarta, menerapkan kurikulum ICT yang mencakup berbagai topik, termasuk desain digital. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Canva sebagai platform untuk mendukung pembelajaran desain digital. Berdasarkan wawancara, Canva digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada penulisan teks pendek bertema hobi (W/ANS/03 Oktober 2024). Namun, penerapannya terbatas pada beberapa bab saja.

Pengenalan Canva dimulai sejak kelas IV dalam pelajaran desain, membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi melalui fitur seperti presentasi, poster, dan infografis. Observasi menunjukkan ruang kelas dilengkapi komputer dan internet (O/04 Oktober 2024). Proses pembelajaran melibatkan pemberian materi, arahan penggunaan Canva, dan tugas membuat teks pendek bertema hobi. Siswa menunjukkan antusiasme dan kreativitas, misalnya, siswa dengan hobi basket menambahkan elemen desain terkait, seperti ilustrasi bola basket.

Menurut Waka Kurikulum, siswa menikmati pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan mereka membuat karya dalam berbagai format file (W/AN/04 Oktober 2024). Berikut ini merupakan gambar kegiatan pelatihan yang dilaksanakan guru untuk melatih peserta didik menggunakan canva.



Gambar 1. Peserta Didik Berlatih Menggunakan Canva

Berdasarkan Gambar 1, penggunaan Canva memberikan kebebasan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dalam membuat teks pendek dengan berbagai gambar dan font menarik. Selain belajar menulis, mereka juga memanfaatkan teknologi untuk mengekspresikan ide secara visual. Misalnya, peserta didik yang menulis tentang hobi basket dapat menambahkan ilustrasi bola basket.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ningsih dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa kebebasan dalam berkreasi mendorong imajinasi dan kreativitas peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini didukung oleh Gitama dkk. (2022), Mahyudin (2023), dan Ramadhani dkk. (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan, aktivitas, dan kreativitas siswa.

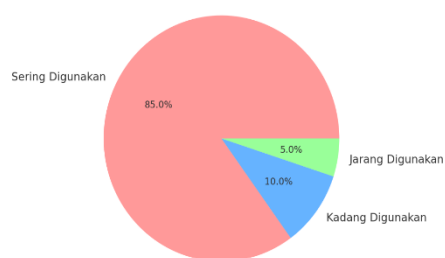
Kartiwi & Rostikawati (2022) juga menemukan bahwa Canva memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital yang menarik terbukti meningkatkan kreativitas secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Larasati, 2022; Mahfudhoh & Nuroh, 2024; Permana dkk., 2024).

2. Hasil penggunaan literasi digital canva sebagai kreativitas peserta didik dalam menulis teks pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar

Pembelajaran menulis teks pendek tentang hobi menggunakan Canva dalam pelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik.

Berdasarkan wawancara, kreativitas peserta didik meningkat pesat karena mereka diberi kebebasan berimajinasi, kecuali saat penilaian sekolah dengan ketentuan tertentu, seperti bentuk, ukuran kertas, dan tema (W/AN/04 Oktober 2024). Guru Bahasa Indonesia juga menekankan pentingnya isi karya selain kreativitas (W/ANS/03 Oktober 2024).

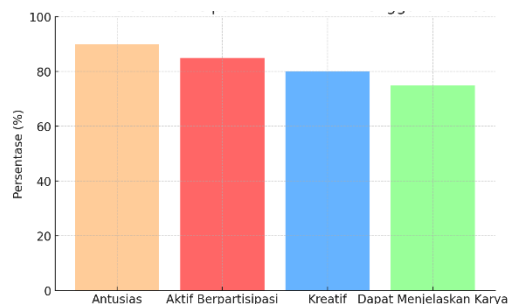
Penggunaan canva dalam proses pembelajaran juga akan memantik kreativitas peserta didik dan meningkatkan kemahiran peserta didik dalam hal penggunaan canva. Berikut tersaji grafik penggunaan literasi digital canva dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Penerapan Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan gambar tersebut, penggunaan canva sebagai alat literasi digital memberikan dampak positif pada kreativitas dengan hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik telah menunjukkan peningkatan kualitas secara struktural dibandingkan dengan metode tradisional dalam menulis teks pendek mengenai hobi. Selain itu, fitur visualisasi pada aplikasi canva yang sangat beragam dan menarik mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengekspresikan ide-ide mereka secara lebih interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, antusiasme dan partisipasi juga terlihat jelas saat siswa diarahkan untuk

menggunakan canva. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data yang ditemukan dilapangan terkait antusiasme dan partisipasi peserta didik yang dilampirkan pada kurva berikut.



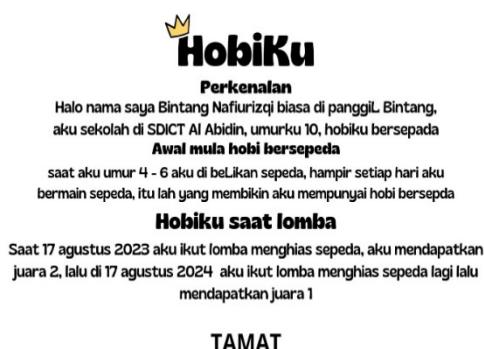
Gambar 3. Hasil Antusiasme dan Partisipasi Peserta Didik

Di samping itu, antusiasme dan partisipasi siswa dalam menggunakan Canva cukup tinggi. Berbasis pada grafik batang yang tersedia, sekitar 90% siswa menunjukkan antusiasme dalam penggunaannya, sedangkan 85% secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Penggunaan Canva juga berhasil mendorong kreativitas siswa dengan pencapaian sebesar 80%.

Namun, terdapat tantangan dalam hal kemampuan siswa untuk menjelaskan hasil karya mereka, dengan hanya 75% yang mampu melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun Canva dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa, upaya lebih lanjut masih diperlukan untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disajikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Canva memiliki dampak positif dalam pembelajaran, baik dari segi keterlibatan siswa maupun peningkatan kreativitas mereka. Namun, diperlukan adanya strategi tambahan untuk membantu siswa memahami dan mengomunikasikan ide mereka dengan

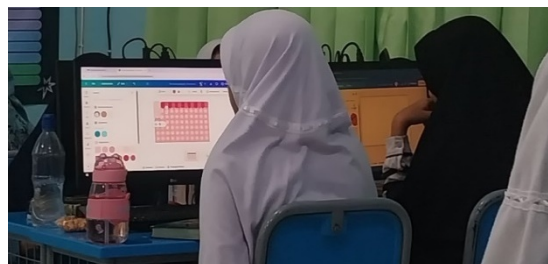
lebih baik. Dampak tersebut dapat dilihat berdasarkan beberapa hasil karya yang telah dibuat oleh peserta didik sebagai sampel hasil. Berikut ini merupakan salah satu hasil karya peserta didik.



Gambar 3. Hasil Teks Pendek Peserta didik dengan Aplikasi Canva

Hasil teks pendek pada Gambar 3 dan hasil observasi, guru Bahasa Indonesia menetapkan kriteria penulisan hobi, seperti identitas peserta didik, hobi, alasan memilih hobi, prestasi, judul, dan isi teks yang jelas (Maulidah, 2020; Ramadhan & Indihadi, 2020). Karya peserta didik menunjukkan pemenuhan kriteria ini.

Guru menilai metode pembelajaran berhasil karena peserta didik lebih tertarik menulis secara detail dan kreatif. Selain itu, penggunaan Canva mendorong kolaborasi, di mana peserta didik saling membantu, seperti memberi saran dalam memilih warna, font, dan ukuran, sebagaimana terlihat dalam observasi. Berikut ini merupakan foto interaksi yang dilaksanakan peserta didik saat menggunakan aplikasi canva pada saat pembelajaran dilaksanakan.



Gambar 4. Interaksi Peserta didik

Berdasarkan Gambar 4, peserta didik berkolaborasi dengan teman, yang secara tidak langsung menerapkan profil pelajar Pancasila. Kolaborasi ini tidak hanya mengembangkan intelektual, tetapi juga mendukung pemahaman nilai Pancasila. Peserta didik juga menciptakan desain unik dan relevan dengan tema, seperti menambahkan elemen grafis sesuai hobi mereka.

Hasil ini sejalan dengan Sovani (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva mengasah kreativitas dan mendorong pemikiran kritis dalam menghubungkan elemen visual dengan teks. Proses ini melibatkan pengorganisasian ide, pemilihan elemen pendukung, dan penyampaian pesan secara efektif (Badrut dkk., 2024; Imran dkk., 2024). Selain itu, Canva membantu peserta didik mengintegrasikan teks dan visual secara seimbang, meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kreativitas (Pedroso dkk., 2023).

Penggunaan Canva juga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks pendek. Mereka belajar bagaimana visual memperkuat narasi, seperti menambahkan gambar makanan dan alat masak untuk teks tentang hobi memasak. Visualisasi ini membuat konsep abstrak lebih konkret (Gurning dkk., 2024; Hadi dkk., 2021; Royani dkk., 2024; Kristian dkk., 2024; Maharani & Barus, 2024).

Maka secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian yang

dilaksanakan, penggunaan Canva memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD ICT Al-Abidin, khususnya pada keterampilan menulis teks pendek. Dengan fitur desain grafis yang mudah diakses, peserta didik dapat mengemas teks dengan elemen visual menarik, sehingga lebih termotivasi untuk berkreasi melalui pemilihan gambar, warna, dan bentuk yang relevan (Chalik & Cahyani, 2024; Nurul dkk., 2024).

Canva juga mendukung pengenalan literasi visual, yaitu kemampuan memahami, menilai, dan membuat karya visual, serta membantu guru menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar (Behnamnia dkk., 2020; Istiq'faroh dkk., 2020; Saputra dkk., 2022). Namun, guru perlu memastikan peserta didik tetap mematuhi kaidah penulisan teks, termasuk tata bahasa dan struktur (Ayaturrahman & Karkono, 2024; Mizkat, Dailami, dkk., 2024).

Penggunaan Canva tidak hanya mendukung penulisan, tetapi juga mengembangkan pemahaman akan pentingnya elemen visual dalam memperkaya ide. Peserta didik lebih bebas, inovatif, dan kolaboratif, serta menggabungkan teks dengan visual yang relevan (Faidah dkk., 2024; Ismail dkk., 2024; Siradjuddin dkk., 2024). Selain itu, peserta didik tetap menyusun teks dengan struktur yang baik, memperkaya kosakata, dan memastikan kesesuaian antara teks dan visual, sehingga pesan lebih jelas dan kontekstual (Ismayani, 2017; Sahmini & Nugraha, 2022; Syafi'ie, 2018).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan canva membantu siswa untuk melatih kreativitas serta

kemampuan mereka dalam berkolaborasi secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis teks pendek mengenai hobi. Peserta didik menunjukkan ketertarikannya ketika berusaha untuk menulis dan menciptakan teks pendek sesuai dengan imajinasi dan pemikiran mereka.

Dalam hal ini pula dapat disimpulkan bahwa penggunaan media canva memberikan pengaruh yang sangat signifikan sebagai media ajar yang membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas serta mengasah kemampuan mereka dalam bidang digital, serta secara khusus mengembangkan dan mengajarkan keingintahuan peserta didik tingkat sekolah dasar dalam bidang teknologi untuk mengekspresikan diri dan berkolaborasi secara aktif untuk menciptakan karya yang baik dalam menguatkan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M. F., Anwar, M., & Eriyani, R. N. (2022). Literasi Digital Pada Pengajaran Bipa Ikat Jerman. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 12(2), 116–126. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/view/4926>
- Alakrash, H. M., & Razak, N. A. (2021). Technology-based language learning: Investigation of digital technology and digital literacy. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132112304>
- Albaburrahim, Suyono, S., & Widyartono, D. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri dalam Menulis Kritis melalui Teknologi Literasi Digital. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15–25. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi>

11728

- Amalia, N., & Kemal, I. (2022). Penggunaan Model Learning Start With Question Dalam Menulis Kesimpulan Informasi. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(2), 323–330. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i2.5782>
- Anjani, C., Dasar, P., Ainunnasya, R. N., & Maftuh, B. (2023). Menumbuhkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembuatan canva e-comic dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2), 770–776.
- Aripin, Z., Supriatna, U., & ... (2023). With the advent of chatgpt: how to identify strengths, weaknesses, opportunities, and threats for the field of education and the business world of various disciplines. *KRIEZ ACADEMY: Journal ...*, 1(1). <https://kriezacademy.com/index.php/kriezacademy/article/view/6%0Ahttps://kriezacademy.com/index.php/kriezacademy/article/download/6/6>
- Arwanda, Z., Widiyanto, D. N., & Pradana, D. D. (2024). Effectiveness of using digital media based on canva application in primary school learning: A Systematic Literature Review Universitas Muhammadiyah Kotabumi. *JUPERIM: Jurnal Perkembangan Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 12–22. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/juperim/article/view/96/20>
- Astutik, D. W., Rahmawati, D. N., Anggraini, A. E., Sukma, R., & Dewi, I. (2024). Strategi Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Bagi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar. 8(2), 27–36.
- Ayaturrahman, A., & Karkono, K. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Jaring Laba-Laba Diksi Berbasis E-LKPD Aplikasi Canva pada Keterampilan Menulis Puisi Di Kelas VIII. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(2), 137–145. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p137-145>
- Badrut, Kaswadi, & Setyaningsih, K. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dengan menggunakan Digital Canva pada Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 3(November 2024), 53–63.
- 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>
- Baydar, F. (2022). The Role of Educational Leaders in the Development of Students' Technology Use and Digital Citizenship. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 32–46. <https://doi.org/10.52380/mojet.2022.10.1.367>
- 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(July), 105227. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227>
- Berliana Alvionita Pratiwi, Sumiyadi, S., & Rudi Adi Nugroho. (2024). Pembelajaran Diferensiasi Berbasis

- Proyek untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Cerita Pendek di SMP. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2998–3009. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4035>
- Budianto, N. W. E., Wuryani, M. T., & Primadoni, A. B. (2024). Peningkatan Minat Baca Kelas II SD dengan Metode Cerita Bergambar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5528–5536.
- Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020). How to use and assess qualitative research methods. *Neurological Research and Practice*, 2(1). <https://doi.org/10.1186/s42466-020-00059-z>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan Board Game Knowledge Dash Sebagai Media Pendukung Program Literasi dan Numerasi Sekolah Dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visua*, 6(2), 149–161.
- Crisvin, Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 05, 8–12.
- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M., Kasnawati, Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi Pendidikan: Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan. *Community Development Journal*, 4(5), 11158–11167.
- Dina Rahmadani, Indah Irgandi, Nur Hafizah, & Ranti Julia. (2024). Kemampuan Menulis Teks Persuasif pada Siswa Kelas IV di SDN 13 Limo Suku Kabupaten Agam. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(3), 24–33. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.3822>
- Dirawan, G. D., Dyah Darma Andayani, & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 366–371. <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.129>
- Faidah, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(2), 225–233.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fariska, D., Samsudin, A., & Rahmawati, F. P. (2023). *Digital Literacy Through Let ' s Read App to Improve the Reading Interest of Elementary*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2>
- Fazilla, S., Yus, A., & Muthmainnah, M. (2022). Digital Literacy and TPACK ' s Impact on Preservice Elementary Teachers ' Ability to Develop Science Learning Tools. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(1), 71–80. <https://doi.org/10.23917/ppd.v9i1.17493>
- Fitriani, N. D., & B, F. P. R. (2023). *Fun Literacy Activities with Nusantara Card for Elementary School Students* (Nomor Pisa 2018). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2>
- Gitama, G. N. D. P., Dewi, W. N., & Suwandi. (2022). Kegiatan Sosial

- Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Dalam Berkomunikasi Melalui Presentasi Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia*, 1(3), 1–13.
- Grassini, S. (2023). *education sciences Shaping the Future of Education: Exploring the Potential and Consequences of AI and ChatGPT in Educational Settings*.
- Gurning, P., Theodora, E., & Hudiyono, Y. (2024). *Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes*. 10(3), 887–897.
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching Writing Through Canva Application. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3533>
- Haleem, A., Javaid, M., Asim, M., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hamidah, I., Sastromiharjo, A., Mulyati, Y., & Damaianti, S. (2024). Desain Pengembangan Model CR2C (Constructive Responsive Reading Comprehension) Berbasis Literasi Digital Dalam Membaca Pemahaman Di Perguruan Tinggi. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 20(1), 193–201.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Huda, A. M., & Rokhman, M. (2021). The Strategy of the Principal in Improving the Quality of Institutional Education. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 72–80. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.142>
- Imran, Z., Jasia, V. A., & Saputra, H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva pada Kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Pendahuluan. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 7(2).
- Islami, A., Nulhakim, L., Dwi, A., & Suhandoko, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Literacy Cloud terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Pemahaman. 6(1), 670–680.
- Ismail, P. R., Wahyuni, S. S., & Saragih3, J. Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Kartu Kata Menggunakan Desain Canva Pada Guru Kelas. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 5(2), 161–165.
- Ismayani, R. M. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra. *Semantik*, 2(2), 67–86. <https://doi.org/10.22460/semantik.v2i2.p67-86>
- Ismayani, R. M. (2023). *Respons Guru Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 13(2), 289–295.
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran

- Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Keshav, M., Julien, L., & Miezal, J. (2024). *The Role of Technology in Era 5 . 0 in the Development of Arabic Language in the World of Education The Role of Technology in Era 5 . 0 in the Development of Arabic Language in the World of Education*. November.
- Kirana, D. (2023). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(1), 163–168. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6626>
- Kristian, R., Nainggolan, I., & Setiyanigtiyas, N. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Problem Based Learning Dengan Bantuan Media Canva Fase E Kelas X di SMA Negeri 3 Medan*. 5.
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Memperkuat Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 4876–4886.
- Larasati, M. (2022). Empowering Student's Creative Writing Ability By Using Canva. *Journal of English Education Program (JEEP)*, 9(2), 101. [https://doi.org/10.25157/\(jeep\).v9i2.8548](https://doi.org/10.25157/(jeep).v9i2.8548)
- Liu, Z., Tretyakova, N., Fedorov, V., & Kharakhordina, M. (2020). Digital Literacy and Digital Didactics as the Basis for New Learning Models Development. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 4–18.
- Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). *Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar*. 4, 1353–1363.
- Mahfudhoh, M., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Maulidah, T. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 2(01), 64–70.
- Mizkat, E., Dailami, D., & Nasution, M. I. (2024). Upaya Meningkatkan Aspek Keterampilan Berbahasa Siswa SD Melalui Cerita Anak Menggunakan Media Canva. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(2), 286–291. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v7i2.3180>
- Mizkat, E., Ramadhan, S., & Mukhaiyar. (2024). Refleksi Berkebinekaan Global pada Cerita Anak “Sepasang Mata” Karya Veronica W. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 20, 124–138.
- Nassaji, H. (2020). Good qualitative research. *Language Teaching Research*, 24(4), 427–431.

- <https://doi.org/10.1177/1362168820941288>
- Nasution, W., Rambe, R. N., & Indonesia, B. (2023). Kegiatan Literasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2), 838–848.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Ningsih, F. D., Nisa, A. F., & Bariyah, I. Q. (2024). TPACK Terintegrasi Tri N Berbantuan Media Poster Digital dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 589–597.
- Nurjanah, N., & Muhajir, S. N. (2022). Literasi Digital: Sebuah Kajian Pengabdian kepada Masyarakat. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 110.
<https://doi.org/10.52434/jpm.v1i3.2247>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53.
<https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Nurul, M. A., Al, W., Sumberan, W., Diana, E., Hasanah, U., Sari, R. P., & Khumairohtus, U. (2024). Pelatihan Canva sebagai Media Penguatan Literasi Digital bagi Siswa MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk Canva Training as a Media for Strengthening Digital Literacy for Students of. *Svarga Pena: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4).
- Pangrazio, L. (2020). *What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts*.
<https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Park, H., Kim, H. S., Park, H. W., & Park, C. (2021). *A Scientometric Study of Digital Literacy , ICT Literacy , Information Literacy, and Media Literacy*. 116–138.
- Pedroso, J. E., RV S. SULLEZA, Keith Hae Moon C. FRANCISCO, Ayya Jade O. NOMAN, & Chynna Althea V. MARTINEZ. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443–461.
<https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Permana, A., Sahmini, M., Abdilah, F., & Shaika, S. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Sebagai Upaya Pengembangan Pembelajaran Sastra. *Semantik*, 13(1), 115–132.
<https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p115-132>
- Pratiwi, S., & Dewi, T. U. (2023). Pemanfaatan Wattpad Sebagai Media Literasi. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 229–236.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18625>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di

- SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Radovanović, D., Holst, C., Banerjee Belur, S., Srivastava, R., Vivien Hounghonon, G., Le Quentrec, E., Miliza, J., Winkler, A. S., & Noll, J. (2020). Digital literacy key performance indicators for sustainable development. *Social Inclusion*, 8(2), 151–167. <https://doi.org/10.17645/si.v8i2.2587>
- Ramadhan, G., & Indihadi, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Non-Fiksi Melalui Gambar Seri di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 178–188. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.24928>
- Ramadhani, E. W., Ngatmini, Kandida, & R.Yusuf Sidiq B. (2024). Penerapan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Puisi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 226–235. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16352>
- Ratri, T. M. (2024). *Urgensi Pedagogik Multiliterasi dalam Membangun Generasi Emas 2045 Yang Berkarakter*. 14(1), 110–119.
- Rimang, S. S., & Ulviani, M. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia Berbasis ICT di SMP Negeri Bontoramba Kabupaten Jeneponto*. 13(2), 363–372.
- Rini, E. F. S., & Aldila, F. T. (2023). Practicum Activity: Analysis of Science Process Skills and Students' Critical Thinking Skills. *Integrated Science Education Journal*, 4(2), 54–61. <https://doi.org/10.37251/isej.v4i2.322>
- Royani, K., Sukirlan, M., & Nurweni, A. (2024). Canva-Aided Project-Based Learning to Improve Students' Writing Achievement. *International Journal of Current Science Research and Review*, 07(05), 2912–2918. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v7-i5-52>
- Safitri, P. W., & Rahmawati, F. P. (2023). *Peer Teaching for Early Reading of Elementary School Students : Classroom Implementation and Challenges*. 12(4), 818–825.
- Safrizal, S., Nurhafizah, N., Yulia, R., & Husnani, H. (2022). Analysis of Guru Penggerak Programs as Sustainable Professional Development for Teachers. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2135–2142. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.829>
- Sahmini, M., & Nugraha, V. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Quantum Learning Dengan Hipnosis Sebagai Upaya Penguatan Karakter Unggul. *Semantik*, 11(2), 257–270. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i2.p257-270>
- Salsabila, N., & Puji, F. (2024). *Strengthening presentation skills through TPACK-based canva media for elementary school students*. 7(1), 1–10.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4>
- Sholikhah, O. H., & Pradana, L. N. (2018).

- Virtual Mathematics Kits (VMK): Mempromosikan Media Digital Dalam Literasi Matematika. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), 147–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.6717>
- Siradjuddin, S., Safitri, R., Oktaviany, F., Akuntansi, P. S., Negeri, U., Studi, P., Bahasa, P., & Megarezky, U. (2024). Pendampingan Pelatihan Penggunaan Canva dalam Inovasi Baru Pembelajaran Siswa. *Abdi samulang : jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 7215, 77–85.
- Sovani, R. D. (2024). Strategi Peningkatan Kompetensi Literasi Bagi Peserta Didik Kelas V MIN 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2023 / 2024. *ALLIMNA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 03, 51–65.
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *Electronic Journal of e-Learning*, 20(2), 101–111. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>
- Syafi'ie, S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Argumentasi Siswa SMA. *Litera*, 17(2), 230–242. <https://doi.org/10.22460/semantik.v8i2.p34-44>
- Thohiriyah, T., Rosyidi, M. I., Darmawan, R. I., & ... (2023). Pendampingan Penulisan Konten untuk Promosi Sekolah 3-T di SDS Al-Hasaniyyah. *Varia Humanika*, 4(2), 82–97. <https://journal.unnes.ac.id/sju/vh/article/view/74620%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/vh/article/download/74620/25577>
- Titiyanti, Y., Anam, S., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva In The Digital Learning Process For Junior High School. *Jurnal Education And Development*, 10(3), 708–712. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4346>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Wijaya, A. S. D., Suhardi, & Mustadi, A. (2019). Aksesibilitas Kemampuan Literasi Media Siswa Sekolah. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7787>
- Wumu, A., Mursalin, & Buhungo, T. J. (2023). Effectiveness of Problem-Based Learning Model Assisted by Canva-Oriented Pancasila Student Profiles to Improve Scientific Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 5892–5898. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4022>
- Yulianti, Y. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v4i1.2312>