

Penggunaan Media Teknologi Digital Canva Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Literasi di Kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Lathifah Lamis¹, Eli Rustinar², Hasmi Suyuthi³

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Corressponden Auhtor:

Email: lathifahlamis5@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the use of Canva digital technology media as Indonesian language teaching material with a literacy theme in class IV of SDN 118 North Bengkulu to improve Indonesian language learning. This type of research is classroom action research using the Kurt Lewin method which consists of 4 steps, namely planning, acting, observing, reflecting. The sample for this research was class IV students at SDN 118 North Bengkulu, totaling 22 students. Data collection uses the results of evaluation data analysis in the form of a formative post test assessment. Based on the results of the evaluation data analysis in PPL cycle 1, only 73% of students had achieved the KKTP, whereas in the results of the evaluation analysis in cycle 2, 88% of students had achieved the KKTP. Based on this data, it shows that students' literacy skills increase by using the digital learning media Canva.

Keyword: Literacy, Canva, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media teknologi digital canva sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia dengan tema literasi di kelas IV SDN 118 Bengkulu Utara untuk meningkatkan pemebelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode Kurt Lewin yang terdiri dari 4 langkah, yaitu perencanaan (planning), aksi atau tindakan (acting), observasi (observing), refleksi (reflecting). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 118 Bengkulu Utara yang berjumlah 22 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa assessment formatif post test. Berdasarkan hasil analisis data evaluasi pada PPL siklus 1, hanya sebesar 73% peserta didik yang telah mencapai KKTP sedangkan pada hasil analisis evaluasi siklus 2 sebesar 88% peserta didik yang telah mencapai KKTP. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik meningkat dengan menggunakan media pembelajaran digital canva.

Kata kunci: Literasi, Canva, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima dengan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bagi penerima pesan (Dewi, 2024: 24). Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang keinginan siswa untuk berperan aktif dalam belajar dan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran serta dengan mengubah tingkah laku siswa dalam proses belajar mengajar. Di era revolusi industry 4.0 proses pembelajaran semakin dipermudah dengan berkembang berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya yakni media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital pada dasarnya merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, sehingga media digital dapat memuat berbagai aspek gambar, suara, serta video dalam satu media. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran tentunya akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, selain itu media digital memiliki karakteristik mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih leluasa dan fleksibel (Satriana, 2022:409).

Canva adalah satu aplikasi teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar. *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* 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 (Astutik, 2023:776). 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 (Durotunnisa & Nur, 2020: 1502).

Dalam era yang dipenuhi dengan transformasi digital, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat, literasi bukan hanya menjadi suatu keterampilan tambahan, melainkan suatu keharusan bagi generasi muda (Alfiansyah, 2022:9). Tingginya tingkat pemakaian gawai (smartphone) saat ini memicu hadirnya tren literasi digital. Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya (Pangestu, Alfatikhah, & Racman, 2024: 5).

Dalam hal ini, perkembangan belajar difokuskan pada kemampuan peserta didik untuk mengutamakan kemampuan dalam berliterasi. Kemampuan literasi tidak hanya sebatas pada kemampuan membaca dan menulis saja, melainkan dengan

perkembangan teknologi, literasi dikaitkan juga dengan literasi sains, informasi, dan teknologi (Shofia Rani & Septiana, 2023:200).

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan yang mana digunakan sebagai identitas serta alat komunikasi antar individu (Desmirasari dan Oktavia). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia untuk generasi penerus bangsa. Penggunaan Teknologi dan Informasi (TIK) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menarik, efektif dan juga efisien dalam penerapannya sehingga materi yang diberikan oleh pendidik mampu diserap secara maksimal oleh peserta didik (Amalia & Wirawati, 2023: 222). Teknologi dalam era digital membuat komunikasi di dalam kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Hudaa, 2020: 376).

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan (Napitupulu, Sihombing, dan Hutapea, 2024). “Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru” penelitian ini bertujuan untuk penerapan penggunaan Aplikasi canva merupakan platform yang dapat desain grafis, tema visual dan audio yang digunakan oleh para peserta didik untuk mendesain suatu pembelajaran terutama dalam menulis, meningkatkan literasi digital dan kreativitas, mendesain foto, poster, logo, spanduk dengan fitur-fitur yang tersedia. penulis menyimpulkan bahwa kegiatan Pkm berjalan dengan baik dan mendapatkan sambutan yang baik dari pihak sekolah SMA Negeri Kutalimbaru sehingga para siswa mampu menggunakan media aplikasi canva sehingga siswa-siswi semakin aktif dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukakan adalah sama-sama menggunakan media canva dalam media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti terdapat pada metode penelitian peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Perbedaan selajutnya terdapat pada tempat yang diteliti penelitian ini meneliti SMA sedangkan peneliti meneliti SD. Kemudian terdapat perbedaan dimana peneliti menggunakan media teknologi digital canva sebagai untuk meningkatkan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu lain yang dilakukan (Wulandari, Tindangen, Fendiyanto, dan Rosifah, 2023). “Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Digital Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan” penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi dan numerasi terkait konsep pencemaran lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran digital canva. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode Kurt Lewin yang terdiri dari 4 langkah, yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Bisnis Manajemen Akuntansi SMK Duta Bangsa Samboja yang berjumlah 19 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa assessment formatif post test. Hasil siklus 1, hanya sebesar 79% peserta didik yang telah mencapai KKTP sedangkan pada hasil analisis evaluasi siklus 2 sebesar 95% peserta didik yang telah mencapai KKTP.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukakan adalah sama-sama menggunakan media digital canva dalam media pembelajaran untuk meningkatkan

literasi. Kemudian terdapat persamaan dalam metode penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti terdapat pada yang akan diteliti peneliti hanya meneliti tentang numersi sedangkan penelitian ini meningkatkan literasi dan numersi. Perbedaan selajutnya terdapat pada tempat yang diteliti penelitian ini meneliti SMK sedangkan peneliti meneliti SD. Kemudian terdapat perbedaan dimana peneliti menggunakan media teknologi digital canva sebagai untuk meningkatkan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu lain yang dilakukan (Silaban dan Raja, 2022). “Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Canva di Desa Kandibata” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Berbagai cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik salah satu cara yaitu dengan memberikan bimbingan berupa les tambahan di luar jam pembelajaran. Melalui tes formatif yang dilakukan terhadap 32 orang peserta didik dengan media aplikasi canva setelah selesai pembelajaran, diperoleh rata-rata peningkatan literasi dan numerasi masing-masing sebesar 39,59 % dan 46,88% yang mengindikasikan bahwa media canva dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukakan adalah sama-sama menggunakan media digital canva dalam media pemebelajaran untuk meningkatkan literasi, persamaan selajutnya sama-sama meneliti SD. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti terdapat pada metode penelitian penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian

tindakan kelas, kemudian perbrdaan yang akan diteliti peneliti hanya meneliti tentang numersi sedangkan penelitian ini meningkatkan literasi dan numersi. Kemudian terdapat perbedaan dimana peneliti menggunakan media teknologi digital canva sebagai untuk meningkatkan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, mengungkapkan bahwa sudah banyak penelitian yang mebahas tentang media teknologi canva, tetapi peneliti belum menemukan penelitian tentang “Penggunaan Media Teknologi Digital Canva Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Literasi Di Kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia” jadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media teknologi canva dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara. Penelitian ini mempertajam penelitian terdahulu dan memiliki kebaruan dibidang teknologi pembelajaran.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis merasa tertarik untuk meneliti dan mengangkat judul “Penggunaan Media Teknologi Digital Canva Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Literasi Di Kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Kasus di SD Negeri 118 Bengkulu Utara”.

METODE

Metode ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dilakukan untuk menganalisis kemampuan literasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa canva pada kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa assessment formatif post test dari siklus 1

dan siklus 2. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 01 Juni 2024 sampai tanggal 02 Juli. Penelitian ini merupakan tentang penerapan media pembelajaran baru berupa pemanfaatan media canva sebagai media digital pembelajaran kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara. Penelitian ini berlangsung selama 2 Kali Siklus dengan jumlah populasi sebanyak 22 siswa. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya: pertemuan awal - pertemuan inti - penutup.

Seluruh hasil tes evaluasi asesmen formatif post test pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diperiksa dan dicatat banyaknya siswa yang dapat menguasai literasi setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media digital canva. Tingkat kemampuan anak terdiri atas 3 kriteria yaitu tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan interval nilai seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian interpretasi berdasarkan interval:

Interpretasi	Kriteria
86 – 100%	Kemampuan tinggi
61 – 85	Kemampuan sedang
0 – 60	Kemampuan rendah

Sumber: (Silaban, 2024: 1946)

HASIL

Berdasarkan analisis dan evaluasi data ditemukan nilai rata-rata siswa dengan data rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai siswa siklus I dan siklus II

No	Nama	Nilai Rata-Rata Siklus I	Nilai Rata-Rata Siklus II
1	Agra	65	88
2	Albento	54	57

3	Alfarizi	70	95
4	Alifah	75	98
5	Aprin	78	95
6	Arkan	68	85
7	Daim	65	90
8	Dias	55	58
9	Dimas	78	98
10	Dirga	80	95
11	Ghibran	70	85
12	Halima	76	90
13	Jihan	85	98
14	Kiran	80	95
15	Najwa	75	85
16	Ningsi	80	95
17	Ozil	57	75
18	Ulva	85	96
19	Zalika	87	98
20	Zeze	78	88
21	Zidan	65	80
22	Zivani	70	85
	Jumlah	73%	88%

Sumber: (peneliti 2024)

Berdasarkan hasil analisis data evaluasi yang telah diperoleh, yaitu pada tema literasi pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 1 hanya sekitar 73 % peserta didik yang mencapai KKTP, hal ini dikarenakan pendidik belum maksimal dalam memahami pembelajaran pada media digital canva, sedangkan pada pembelajaran siklus 2 sudah sebesar 88 % yang mencapai KKTP, ini terjadi karena peneliti sudah memaksimalkan penggunaan media digital canva sebagai media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara, Hasil ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan literasi pada peserta didik setelah peneliti

menggunakan media pembelajaran berupa media digital canva yang lebih menarik dan inovatif.

Pada tema literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 1, setelah melalui tahapan-tahapan Kurt Lewin yang terdiri dari 4 langkah, 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*), dengan melakukan inovasi menggunakan pemanfaatan media digital canva dalam tema pebelajara literasi, dipilih menjadi inovasi dalam pembelajaran karena selama ini media yang digunakan saat pembelajaran pada kegiatan pembelajaran siklus 1 masih menggunakan buku cetak dan tidak membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik terkait literasi di SD Negeri 118 Bengkulu Utara khususnya di kelas IV. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka. Dengan demikian keingintahuan peserta didik dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari bersama guru akan semakin meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi Canva. peneliti memilih media pembelajaran ini karena media pembelajaran ini memiliki kelebihan membantu pendidik memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik, juga dapat membantu peserta didik untuk kemampuan berfikir, meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan pada peserta didik dengan

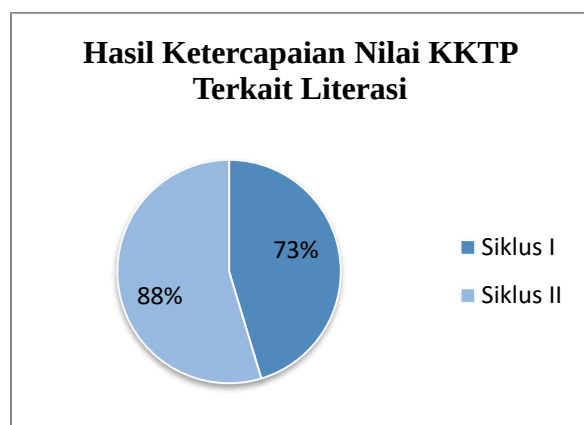
mandiri, belajar tentang berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata atau kehidupan sehari-hari, dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Media adalah bentuk jamak dari perantara atau medium yang merupakan sarana komunikasi. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai untuk memperjelas ide dan gagasan agar sampai kepada penerimanya. Seorang pendidik menggunakan media sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran serta lebih efektif dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Agar pemanfaatan media pembelajaran terjadi secara optimal, maka perancangan pembelajaran yang berbantuan teknologi haruslah dirancang secara cermat dan memperhitungkan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada setiap peserta didik. Media pembelajaran yang berbasis teknologi, akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menyusun pola interaktif yang dapat meningkatkan retensi belajar bagi peserta didik dan juga peserta didik dapat menemukan suasana baru.

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai desain grafis, yaitu presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan sampul Facebook. Canva memudahkan guru dalam mendesain proses pembelajaran karena guru dan siswa dalam mengimplementasikan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya. Hasil desain dengan Canva mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan motivasi

siswa dengan menyajikan bahan dan materi pembelajaran secara menarik.

Dilakukan sekaligus dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang menjadi tugas utama sebagai pendidik, sehingga tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya yang sudah disusun. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung dengan situasi nyata dalam pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Nilai

Berdasarkan hasil pembelajara Bahasa Indonesia di siklus 1 dimana peneliti belum memaksimalkan penerapan media digital canva sebagai media pembelajaran, maka belum terjadi peningkatan yang signifikan terkait kemampuan literasi peserta didik, yang berdasarkan pada data hasil evaluasi asesmen formatif post test pada pembelajaran siklus 1, menunjukan yang mencapai KKTP hanya sebanyak 19 peserta didik dengan presentase 73%. Sedangkan berdasarkan hasil pembelajaran di siklus 2 dimana peneliti telah memaksimalkan penerapan media digital canva sebagai media pembelajaran, maka terjadi peningkatan kemampuan literasi peserta didik, yang berdasarkan pada data hasil

evaluasi asesmen formatif post test pada pembelajaran siklus 2, menunjukan yang mencapai KKTP sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 88%.

Dari grafik di atas terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan literasi dengan rentang 15%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media digital canva dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital canva, ternyata memiliki manfaat yang baik bagi kegiatan pembelajaran. Canva menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Canva Menggunakan

Pada gambar 2 pengenalan aplikasi canva berbagai template menarik dapat disajikan dalam Power Point, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Power Point yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Manfaat lain dari penggunaan media canva adalah pendidik dapat memilih materi pembelajaran berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat dan menarik perhatian. Pemanfaatan media canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sesungguhnya sangat baik terutama dalam hal kegiatan pembelajaran,

karena melalui aplikasi Canva peserta didik akan terangsang untuk menerima pembelajaran terkait literasi yang dapat mereka pahami dan diaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Canva adalah media yang interaktif dan efektif digunakan dalam peningkatan literasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sekaligus dapat meningkatkan proses berpikir lebih kritis dan berani dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, media aplikasi Canva memiliki fitur yang menarik dengan berbagai variasi model yang mampu menarik minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat mengurangi pemanfaatan handphone untuk mengakses game online, dan yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Melalui tes evaluasi asesmen formatif post test yang dilakukan terhadap 22 orang peserta didik dengan media aplikasi canva setelah selesai pembelajaran, diperoleh rata-rata masing-masing pada siklus I sebesar 73 % dan pada siklus II sebesar 88% jadi dengan rentang peningkatan kemampuan literasi yang diperoleh adalah 16% dari siklus I dan siklus II yang mengindikasikan bahwa media canva dapat meningkatkan literasi.

REFERENSI

Amalia, A. D., & Wirawati, D. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 12(2), 220. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i2.2418>

- 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/>
- Debora Napitupulu, F., Sihombing, Y., Monalisa Hutapea, D., Friska, W., & Julprika Veronika Tambunan, J. (2024). *Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru*. 2(1), 86–96. <https://www.canva.com>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Hudaa, S., Bahtiar, A., & Nuryani, N. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 384. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2361>
- Milyane, T. M., Darmaningrum, K., Natasari, N., Setiawan, G. A., Sembiring, D., Irwanto, Kraugusteeiana, Fitriyah, N., Sutisnawati, A., Sugena, U., Nurhayati, S., Indriana, I. H., & Putri, M. S. (2023). *Literasi Media Digital* (Vol. 01).

- Muhammad Hasan, et. al. (2016). *Pembelajaran Digital*.
- Oleh, D., & Dewi, R. C. (2024). *Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Literasi Digital*. 23–31. <https://publication.uniku.ac.id/index.php/anafora>
- Penelitian, J., & Indonesia, P. (2024). *Efektivitas Penggunaan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada*. 1(4), 5–11.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/51579>
- Shofia Rani, I. S. R., & Septiana, I. (2023). Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantu Quick Response Code Materi Teks LHO Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 198–214. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.226>
- Silaban, B., Lumban Raja, R. A., Silaban, E., Nababan, S., & Sibarani, D. S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Canvadi Desa Kandibata. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1459–1468.
- Wulandari, N., Tindangen, M., Fendiyanto, P., & Rosifah, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Digital Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 21–26.
- Yanuarti, R., & Wibowo, M. (2020). Media Pembelajaran Berteknologi Digital. *Pusat Data Dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–48.