



Peran Media *Canva* Berbasis Kearifan Lokal dalam Proses Stimulan Belajar Peserta Didik pada Materi Cerita Rakyat Kelas IV Sekolah Dasar

Halimatussakdiah¹, Yudha Darmansyah Daulay²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: halimatussakdiahnst11@unimed.ac.id

Abstract

Digital culture in education is very important to support students' knowledge in various subjects. Digital literacy is an essential competency because it includes the individual's ability to find, process, evaluate, and disseminate information wisely and responsibly. This study aims to determine the benefits of using Canva application-based learning media in developing a digital literacy culture, especially in folklore material in grade IV of elementary school. The method used is qualitative with a literature study approach. Data collection techniques are carried out by reviewing 10 relevant scientific articles related to the use of Canva in learning. Data analysis is carried out descriptively by reviewing the main findings of each article. The results show that Canva is effective in increasing students' reading interest and creativity. Canva's attractive visual appearance makes students more interested and enthusiastic in participating in learning and makes it easier for them to understand the material and express ideas. In conclusion, the use of Canva in digital learning provides significant benefits in shaping students' digital literacy culture. This helps them develop knowledge and critical thinking skills, and makes reading an important part of their learning life in the digital era

Keyword: Learning Media, *Canva* App, Literacy Culture on Rakat Stories in Elementary School

Abstrak

Budaya digitalisasi dalam dunia pendidikan sangat penting untuk menunjang pengetahuan siswa di berbagai mata pelajaran. Literasi digital menjadi kompetensi esensial karena mencakup kemampuan individu dalam menemukan, mengolah, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi secara bijak dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dalam mengembangkan budaya literasi digital, khususnya pada materi cerita rakyat di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelaah 10 artikel ilmiah yang relevan terkait penggunaan *Canva* dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengkaji temuan utama dari setiap artikel. Hasil menunjukkan bahwa *Canva* efektif meningkatkan minat baca dan kreativitas siswa. Tampilan visual yang menarik dari *Canva* membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran serta memudahkan mereka memahami materi dan mengekspresikan ide. Kesimpulannya, penggunaan *Canva* dalam pembelajaran digital memberikan manfaat signifikan dalam membentuk budaya literasi digital siswa. Hal ini membantu mereka mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis, serta menjadikan membaca sebagai bagian penting dari kehidupan belajar mereka di era digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Canva*, Budaya Literasi Pada Cerita Rakat di Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Literasi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis (Suwandi, 2023). Sementara itu, media merujuk pada perantara yang dapat berupa benda, manusia, atau peristiwa. Istilah "digital" mengacu pada pembaruan teknologi yang terus berkembang seiring waktu (Widyaningrum & Sondari, 2021). Maka, literasi digital bisa dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam mengolah, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang disampaikan melalui media berbasis teknologi. Literasi digital menjadi semakin penting di era ini karena hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan, sudah terhubung dengan teknologi digital (Judijanto et al., 2024).

Menurut survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)*, yang dirilis oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* pada tahun 2022, Indonesia mengalami peningkatan peringkat literasi membaca sebanyak lima posisi dibandingkan tahun 2018 (Kemendikbud, 2023). Namun, skor yang diperoleh menunjukkan penurunan dan Indonesia masih berada di 11 posisi terbawah dari 81 negara yang disurvei. Hasil ini menegaskan bahwa meskipun ada kemajuan, literasi di Indonesia masih memerlukan perhatian yang serius, terutama dalam aspek literasi membaca siswa.

Salah satu penyebab rendahnya literasi siswa adalah kurangnya minat baca. Minat baca yang rendah ini bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari kurangnya fasilitas yang mendukung seperti perpustakaan dan bahan bacaan yang menarik, hingga kondisi lingkungan

yang tidak mendorong siswa untuk membaca (Agustin & Suhartono, 2025; Labuem et al., 2025). Kurangnya buku bacaan yang relevan dan menarik minat siswa dapat mengakibatkan rendahnya motivasi mereka untuk melibatkan diri dalam kegiatan literasi. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk meningkatkan budaya membaca di kalangan siswa (Katili et al., 2024).

Lingkungan keluarga juga memainkan peran penting dalam membentuk budaya literasi siswa (Ansya, 2023; Sari et al., 2023). Keluarga yang mendukung akan mampu mendorong semangat siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan literasi mereka. Orang tua yang memperhatikan aktivitas belajar anak, menyediakan bahan bacaan, serta membatasi penggunaan gawai dan televisi, akan memberikan pengaruh positif terhadap kebiasaan membaca anak. Namun, tanpa dukungan yang memadai dari keluarga, upaya untuk meningkatkan literasi siswa di sekolah bisa menjadi kurang efektif (Ansya et al., 2024).

Pengaruh teknologi juga menjadi faktor signifikan dalam rendahnya literasi siswa (Abidin, 2022). Saat ini, siswa lebih sering menghabiskan waktu dengan gawai atau televisi, yang jika tidak digunakan secara bijak, justru dapat menghambat perkembangan literasi. Meskipun teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan, penggunaan yang tidak tepat bisa menjauhkan siswa dari kegiatan membaca yang mendalam (Nome, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan yang bijaksana dalam penggunaan teknologi agar dapat mendukung, bukan menghambat, perkembangan literasi digital siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dalam mengembangkan budaya literasi, khususnya pada materi cerita rakyat di sekolah dasar. Aplikasi *Canva* dipilih karena dianggap dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital di kalangan siswa, yang penting untuk dijadikan sebagai budaya di sekolah dasar. Literasi digital melibatkan kemampuan mengolah dan memahami informasi berbasis teknologi, dan penggunaan media yang tepat seperti *Canva* dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam literasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan. Penelitian kualitatif ini berfokus pada deskripsi fenomena secara holistik dan kontekstual, tanpa menggunakan prosedur statistik atau perhitungan numerik (Sugiyono, 2017, 2022). Teknik ini bertujuan mengungkap fenomena alami, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data (Adlini et al., 2022). Hal ini memungkinkan pemahaman yang mendalam terhadap peran aplikasi *Canva* dalam pembelajaran literasi digital di sekolah dasar, khususnya dalam materi cerita rakyat.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari 10 artikel jurnal ilmiah yang relevan, dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2024. Artikel-artikel ini digunakan sebagai data sekunder untuk mendukung analisis dan kesimpulan penelitian. Temuan dari artikel-artikel ini memberikan wawasan mendalam tentang manfaat penggunaan media berbasis

teknologi dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, serta pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari untuk menciptakan budaya literasi yang berkelanjutan di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi digital adalah kompetensi penting yang melibatkan kemampuan seseorang untuk menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi dengan cara yang benar, bijak, dan bertanggung jawab (Safitri et al., 2020). Prinsip dasar pengembangan literasi digital mencakup pemahaman, saling ketergantungan, faktor sosial, dan kurasi. Terdapat dua pendekatan utama dalam literasi digital: pendekatan konseptual dan pendekatan operasional. Pendekatan konseptual lebih fokus pada perkembangan kognitif dan sosial emosional, sementara pendekatan operasional menekankan kemampuan teknis dalam penggunaan media.

Kelebihan literasi digital bagi siswa sangat signifikan. Menurut Intaniasari dan Utami (2022), literasi digital memungkinkan siswa untuk mencari materi dan informasi dengan mudah dan cepat, menawarkan fleksibilitas dalam tempat dan waktu, serta kemudahan akses melalui teknologi tanpa harus membolak-balik buku fisik. Selain itu, literasi digital menyediakan beragam format materi, seperti teks dan video animasi, yang membuat proses belajar lebih variatif dan menyenangkan. Keberagaman ini penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ansya et al., 2025; Udmah et al., 2024).

Budaya literasi diharapkan dapat merangsang kebiasaan membaca siswa dan menjadikannya sebagai bagian dari budaya sekolah, termasuk pemahaman terhadap kearifan lokal (Wulandari, 2024). Membaca adalah kegiatan esensial dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih luas (Ansya & Mailani, 2024; Intaniasari & Utami, 2022). Budaya literasi melibatkan kebiasaan membaca dan menulis yang pada akhirnya dapat menghasilkan karya. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan dalam memahami dan mengerjakan informasi yang diperoleh (Anjarwati et al., 2022). Pengembangan budaya literasi yang baik penting untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan evaluasi informasi yang lebih baik.

Menurut penelitian oleh Astuti et al (2022) penumbuhan budaya literasi di sekolah dasar memberikan beberapa dampak positif. Pertama, budaya literasi melatih keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan menghitung, yang merupakan langkah awal penting dalam memperkenalkan literasi kepada anak. Kedua, penerapan budaya literasi dapat meningkatkan keterampilan nalar dan daya pikir kritis anak, membantu mereka dalam mengkaji dan mengolah informasi secara lebih mendalam. Ketiga, anak yang terbiasa dengan budaya literasi akan memiliki kemampuan belajar dan berkomunikasi yang lebih baik, mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia sekolah dengan lebih baik.

Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran digital menawarkan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan budaya literasi di sekolah dasar. *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan

membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi, mengembangkan pengetahuan, serta mengekspresikan kreativitas mereka (Ansya & Salsabilla, 2025; Widiarti et al., 2024). Selain itu, *Canva* menyediakan tampilan yang kekinian dan desain yang menarik, sehingga dapat menarik minat baca siswa dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran (Effendi et al., 2024).

Dengan menggunakan *Canva*, guru dan siswa dapat menggali kreativitas dan meningkatkan keterampilan literasi digital (Setiawan et al., 2024). *Canva* berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengatasi rendahnya budaya membaca dengan menyediakan media yang dapat menstimulasi minat baca siswa (Firgiawan et al., 2024). Platform ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui desain yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi (Maladisma et al., 2024). Oleh karena itu, *Canva* tidak hanya membantu dalam mengembangkan budaya literasi digital yang positif, tetapi juga mendukung siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak untuk memperoleh dan menyebarkan informasi.

Implementasi literasi digital berbasis platform *Canva* pada kelas V SD menunjukkan hasil yang sangat positif. Menurut Rohmatul Hidayah, “kegiatan membangun budaya literasi digital menggunakan *Canva* pada kearifan lokal dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran” (Hidayah, 2022). Platform *Canva* memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai alat desain yang memudahkan mereka dalam memperoleh dan menyajikan informasi. Hal ini tidak

hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendukung pengembangan pengetahuan serta kreativitas siswa.

Di sisi lain, penelitian oleh Weninda Ayu Retnoningtyas, Heny Kusuma Widyaningrum, dan Novi Ayuningtyas menilai peningkatan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Google Docs* dan *Canva*. Mereka mencatat, “penggunaan *Canva* memberikan siswa kesempatan untuk lebih kreatif dalam menyajikan informasi, khususnya di bidang kearifan lokal, dengan desain warna dan gambar menarik yang memperkaya konten pembelajaran” (Retnoningtyas & Widyaningrum, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* mampu memperkaya materi pembelajaran dan menarik minat siswa.

Pada siklus pertama, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks fiksi dan kurang antusias dalam pembelajaran. Namun, setelah penerapan intervensi menggunakan *Google Docs* dan *Canva*, terjadi perbaikan signifikan. Menurut penelitian, “setelah diberikan intervensi, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan antusiasme dalam pembelajaran” (Retnoningtyas et al., 2024). *Google Docs* dan *Canva* berperan penting dalam memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat.

Hasil pada siklus kedua menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai nilai minimum yang ditetapkan. Penelitian mencatat bahwa “pada siklus 2, seluruh siswa berhasil menuntaskan nilai minimum dan menunjukkan peningkatan pemahaman serta antusiasme dalam pembelajaran” (Retnoningtyas & Widyaningrum, 2023). Peningkatan ini menegaskan bahwa

integrasi alat digital dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, kedua penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi digital menggunakan platform seperti *Canva* dan *Google Docs* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Seperti yang dinyatakan oleh Hidayah, “Penggunaan platform digital ini memfasilitasi pengembangan pengetahuan dan kreativitas siswa, serta membuat proses belajar lebih menarik dan bermanfaat” (Hidayah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN

Literasi digital adalah kompetensi penting yang mencakup kemampuan individu dalam menggunakan media digital untuk menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi dengan benar, bijak, dan bertanggung jawab. Literasi digital, khususnya dalam materi cerita rakyat, dapat merangsang kebiasaan membaca di kalangan siswa dan menjadikan membaca sebagai bagian integral dari budaya mereka. Membaca merupakan aktivitas esensial dalam pembelajaran, karena tanpa membaca, siswa akan kekurangan ilmu dan wawasan yang lebih luas. Oleh karena itu, keterampilan dalam memanfaatkan teknologi menjadi sangat penting dalam literasi digital untuk mendukung proses pendidikan yang lebih efektif.

Penggunaan aplikasi seperti *Canva* dalam pembelajaran digital

memberikan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar. *Canva* memungkinkan siswa untuk lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan mereka dalam mendapatkan informasi, serta mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka secara lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam isi artikel ini saya mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Negeri Medan dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta dosen mata kuliah sastra saya ibu dosen Dr. Halimatussakdiah S.Pd, M.Hum yang telah memberi kesempatan kepada saya. Terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut andil dalam artikel ini sebagai sumber informasi kelak.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 103–116.
- 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>
- Agustin, D. S. B., & Suhartono, S. (2025). PROGRAM PENGEMBANGAN LITERASI MELALUI POJOK BACA DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS X SMA HANG TUAH 4 SURABAYA. *BAPALA*, 12(1), 28–44.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Menguatkan Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), 87–92. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420>
- Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansya, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.

- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14.
- Ansya, Y. A., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). *Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*. Cahya Ghani Recovery.
- 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>
- Effendi, M. I., Mutmainnah, S., Nurjanah, N., Annaqita, S., & Ningtyas, S. W. (2024). Kontribusi Canva For Education Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Presentation Skills Mahasiswa. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 13–26.
- Firgiawan, T., Gultom, M., Prayoga, I. I., Guriadi, M., Indriyani, S., Muslimah, R. H., Zahlianti, T. H., Dyasluwita, R., Anandita, S. P., & Rahman, T. A. (2024). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS DIGITAL*. Cahya Ghani Recovery.
- Hidayah, R. (2022). Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD. *SNHRP*, 932–938. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/41>
- 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>
- Judijanto, L., Setiawan, Z., Wiliyanti, V., Gunawan, P. W., Suryawan, I. G. T., Mardiana, S., Ridwan, A., Kusumastuti, S. Y., Putra, B. P. P., & Joni, I. D. M. A. B. (2024). *Literasi Digital di Era Society 5.0: Panduan Cerdas Menghadapi Transformasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Katili, F. V. N., Halidu, S., Katili, S., & Husain, R. (2024). Efektivitas Gerakan Literacy Lodge dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa. *Student Journal of Elementary Education*, 3(2), 111–124.
- Kemendikbud, K. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Labuem, S., Awal, R., Suleman, N., Monoarfa, F., Butsiarah, B., Kunusa, W. R., Kholifah, N., Ritonga, M. W., Simarmata, J., Lubis, M., Ansya, Y. A., Alim, B., & Pasaribu, E. Z. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yayasan Kita Menulis.

- Maladisma, N., Suardi, N. F., & Fitriana, N. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif melalui Penggunaan Platform Canva Bagi Guru SDN Sungguminasa V. *Jurnal IPMAS*, 4(3), 169–180.
- Nome, O. (2025). Edukasi Penggunaan Gadget Sehat Untuk Siswa Sds Arastamar Kuala Behe Berdasarkan 1 Korintus 6: 12. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 470–478.
- Retnoningtyas, W. A., & Widyaningrum, H. K. (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*, 8(2), 3309–3328.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/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>
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suwandi, S. (2023). PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA DAN TANTANGAN MENCETAK WIRAUSAHA LITERASI. *E-Prosiding PBSI IKIP Siliwangi, 1(eProsiding-Seminar Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2018)*, 1–13.
- Udmah, S., Wuryandini, E., & Mahyasari, P. (2024). Analisis Desain Pembelajaran Culturally Responsive Teaching dalam Konteks Penguatan Literasi Humanistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 749–758.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondok. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21.



Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM MERANCANG DESAIN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 321–328.

<https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.512>

Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Komik Digital bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Negeri Sedeng 1 Bojonegoro*. UNS (Sebelas Maret University).