



Implementasi Keterampilan Literasi Digital Guru melalui Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar

Siti Nurhayati¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Surel: sitisitnurhayati860@gmail.com¹, ermawati@umsida.ac.id²

Abstract

This study aims to analyze teachers' digital literacy skills through the use of digital learning media at SD Negeri 2 Karangmulyo. A qualitative method with a case study approach was used to deeply explore the implementation of these skills. Participants consisted of three classroom teachers (grades 1, 3, and 5). Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation related to the learning process and digital media. Data analysis utilized the Miles and Huberman model, which includes data condensation, data display, and drawing conclusions. The results indicate that teachers demonstrate good digital literacy skills in supporting the learning process. Teachers are capable of operating digital devices like laptops and projectors, and utilizing various digital platforms such as *Canva*, *YouTube*, *Wordwall*, and *Educaplay*. Beyond designing creative learning media, teachers collaborate with peers, evaluate media effectiveness, and guide students in understanding digital ethics and internet safety. The implication suggests that integrating teachers' digital literacy skills through digital learning media enhances interactive, effective, and engaging learning experiences for elementary school students.

Keyword: Digital Literacy, Digital Media, Elementary School Teachers

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis keterampilan literasi digital guru melalui penggunaan media pembelajaran digital di SD Negeri 2 Karangmulyo. Metode kualitatif pendekatan studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi mendalam implementasi keterampilan tersebut. Partisipan penelitian terdiri dari tiga guru kelas (kelas 1, 3, dan 5). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terkait proses pembelajaran serta media digital. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan guru memiliki keterampilan literasi digital yang baik dalam mendukung pembelajaran. Guru mampu mengoperasikan perangkat digital seperti laptop dan proyektor, serta memanfaatkan berbagai *platform* digital seperti *Canva*, *YouTube*, *Wordwall*, dan *Educaplay*. Selain merancang media pembelajaran kreatif, guru berkolaborasi dengan sejawat, mengevaluasi efektivitas media, serta membimbing siswa memahami etika digital dan keamanan penggunaan internet. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa integrasi keterampilan literasi digital guru melalui media pembelajaran digital dapat meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Guru Sekolah Dasar, Literasi Digital, Media Digital

PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pendidikan. Menurut survei APJII, penggunaan internet di Indonesia terus meningkat sejak 2016. Ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi digital sangat penting bagi masyarakat, termasuk pendidikan (Naufal, 2021). Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama. Akibatnya, guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif (Farida Rahmawati, 2020). Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan terkait erat dengan kemajuan teknologi dan komunikasi, yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran kreatif (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Untuk mendukung keterampilan literasi digital siswa, berbagai media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran (Fitriani et al., 2024).

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan perangkat digital untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, menemukan dan menyaring informasi, dan menjaga keamanan digital (Hague and Payton Futurelab, 2010). Literasi digital juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk memanfaatkan media digital dan jaringan komunikasi dengan cara yang bijak, efisien, dan efektif (Nisfah & Nurroh, 2020). Untuk mendukung proses pembelajaran di era modern, guru harus memiliki kedua keterampilan pedagogis dan penguasaan teknologi (Zahara Salma et al., 2024). Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan untuk memilah informasi yang akurat melalui proses pengecekan

dan pengecekan berbagai sumber digital (Astutik, 2023).

Media pembelajaran digital digunakan untuk mendukung keterampilan literasi digital guru. Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi sehingga pembelajaran lebih efektif dan lebih mudah dipahami siswa (Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, 2021). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran digital adalah media berbasis teknologi yang dapat berbentuk visual, audio, atau audiovisual (Pujiati, 2024).

Platform digital seperti *Canva*, *CapCut*, *Wordwall*, dan *Educaplay* adalah beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, dan media pembelajaran lainnya (Widayanti et al., 2021). Ini memiliki banyak fitur yang membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Selain itu, aplikasinya mudah diakses melalui komputer atau smartphone (Miftahul Jannah et al., 2023). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani et al., 2024), *Canva* adalah alat yang efektif untuk membuat media pembelajaran digital. Selain itu, *CapCut* juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah diakses guru (Nurhasani & Luthfi, 2024).

Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (Risky et al., 2024) mengatakan bahwa *Canva* memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran di sekolah dasar menarik dan efektif. Selain itu, penelitian

(Juhri Apriyani, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa untuk belajar. Selain itu, (Rahmatillah & Reinita, 2025) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis *CapCut* adalah pilihan yang bagus untuk digunakan dalam kurikulum sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Winson & Manurung, 2020) menemukan bahwa penggunaan *Canva* dapat membantu guru menggunakan kemampuan digital mereka untuk membuat media pembelajaran mereka sendiri.

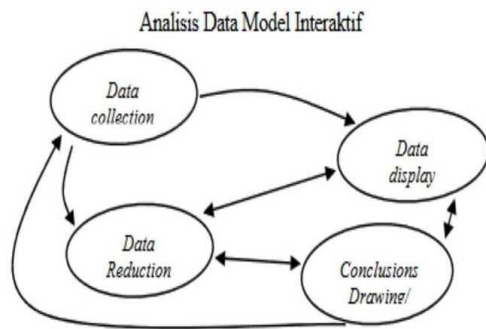
Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan media digital untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, dan tidak banyak penelitian yang menganalisis keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital di SD Negeri 2 Karangmulyo.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Karangmulyo karena sekolah tersebut telah menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Hasil awal menunjukkan bahwa guru di sekolah tersebut aktif memanfaatkan media presentasi digital seperti *Canva*, *YouTube*, dan *Wordwall* saat mengajar. Sekolah juga mendukung pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan proyektor dan akses internet yang memadai. Berdasarkan latar belakang ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam literasi digital dengan menggunakan media pembelajaran digital di SD Negeri 2 Karangmulyo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu dan aktivitas tertentu, seperti peristiwa, program, proses, institusi, atau kelompok sosial. Peneliti menggunakan berbagai metode pengumpulan data selama periode waktu tertentu untuk mendapatkan informasi yang rinci dan mendalam (Creswell, 2018). Dipilihnya desain ini karena penelitian ini berfokus pada kemampuan guru untuk menggunakan literasi digital dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Karangmulyo pada bulan Februari 2026.

Partisipan dalam penelitian ini melibatkan tiga guru perempuan di kelas 1, 3, dan 5 di SD Negeri 2 Karangmulyo. Fokus penelitian ini adalah keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital. Variabel penelitian adalah keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital. Data yang digunakan terdiri dari data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai proses pembelajaran di kelas, serta media digital yang digunakan guru. Penggunaan data ini dipilih untuk memberikan gambaran mendalam tentang penggunaan media pembelajaran digital oleh guru. Dengan menggunakan media digital, pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dilakukan. Ini termasuk mencatat interaksi antara guru dan siswa serta dokumentasi produk digital yang dibuat oleh siswa dan guru.



Gambar 1. Analisis Data (Huberman, 1994)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru, dan dokumentasi berupa media pembelajaran digital. Observasi digunakan untuk mencatat interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran digital, dan wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman, persepsi, dan kendala guru dalam menggunakan media digital. Peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk menentukan keabsahan data. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari sumber yang sama tentang hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Huberman, 1994). Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian agar diperoleh gambaran menyeluruh mengenai keterampilan literasi digital

guru dalam pembelajaran melalui media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian di SD Negeri 2 Karangmulyo terhadap 3 guru kelas, guru kelas 1, kelas 3, dan kelas 5, menunjukkan bahwa di SD tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis literasi digital serta guru memiliki keterampilan literasi digital yang baik. Berikut ini adalah hasil pengolahan data observasi dan wawancara mengenai keterampilan literasi digital guru di SD Negeri 2 Karangmulyo. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keterampilan literasi digital guru yang meliputi aspek persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, umpan balik dan refleksi, presentasi dan evaluasi, serta penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian wawancara dilakukan dengan menggunakan lembar wawancara yang telah disusun berdasarkan teori Hague & Payton yang terdiri dari *functional skills, creativity, collaboration, communication, the ability to find and select information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding*, dan yang terakhir adalah *e-safety*. Berikut ini disajikan hasil pengamatan hasil observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Literasi Digital Guru

No	Indikator	Ringkasan Hasil Pengamatan
1	Persiapan dan Perencanaan	Semua guru telah menyiapkan perangkat dan media pembelajaran digital dengan baik sebelum pembelajaran

		dimulai. Bahkan ada 1 guru dari kelas 3 yang menyiapkan pengeras suara untuk mendukung proses pembelajaran.
2	Pelaksanaan dan Partisipasi siswa	Guru mampu melaksanakan pembelajaran berbasis media digital serta melibatkan siswa secara aktif.
3	Umpan Balik dan Refleksi	Guru memberikan umpan balik terhadap penggunaan media digital, dan refleksi pembelajaran dilakukan secara cukup maksimal oleh ketiga guru.
4	Presentasi dan Evaluasi	Guru melakukan evaluasi terhadap media digital yang digunakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil belajar.
5	Penggunaan Teknologi	Guru mampu mengoperasikan teknologi digital dan cukup mampu mengatasi kendala teknis sederhana yang muncul, serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Wawancara Literasi Digital Guru

No	Komponen Literasi Digital	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Kesimpulan
1	<i>Functional Skills</i>	Guru menggunakan laptop, proyektor, dan aplikasi presentasi dalam pembelajaran	Guru menggunakan laptop dan aplikasi <i>Canva</i> untuk membuat media pembelajaran	Guru menggunakan laptop, video pembelajaran, dan proyektor	Guru memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran
2	<i>Creativity</i>	Membuat slide <i>PowerPoint</i> yang berisi gambar dan warna menarik agar siswa lebih tertarik belajar	Mendesain media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> dan membuat kuis menggunakan <i>website educaplay</i> .	Menggunakan video dan gambar interaktif dan membuat kuis menggunakan <i>wordwall</i> .	Guru menunjukkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran digital
3	<i>Collaboration</i>	Berdiskusi dengan guru lain mengenai penggunaan media digital dan cara membuat slide pembelajaran.	Berbagi file media pembelajaran melalui <i>WhatsApp Group</i> guru atau <i>Google Drive</i> serta saling memberi masukan.	Bertukar ide mengenai media pembelajaran digital yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu berkolaborasi saat proses	Terdapat kerja sama antar guru dalam pengembangan media digital

				pembelajaran seperti membantu memindah <i>slide</i> .	
4	<i>Effective Communication</i>	Menggunakan <i>slide PowerPoint</i> dan gambar untuk menjelaskan materi secara lebih jelas.	Menggunakan video pembelajaran dari <i>Youtube</i> dan gambar visual yang dibuat dari <i>canva</i> untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa.	Menggunakan media digital seperti video dan gambar agar siswa lebih mudah memahami materi.	Media digital membantu komunikasi pembelajaran
5	<i>Ability to Find and Select Information</i>	Mencari materi pembelajaran melalui <i>Google</i> dan situs pendidikan.	Menggunakan <i>Google</i> dan <i>Youtube</i> untuk mencari referensi materi pembelajaran.	Menggunakan <i>YouTube</i> dan berbagai sumber belajar digital sebagai referensi pembelajaran.	Guru mampu mencari dan memilih informasi digital yang relevan
6	<i>Critical Thinking & Evaluation</i>	Mengevaluasi media pembelajaran setelah digunakan di kelas untuk mengetahui keefektifannya.	Menilai kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Mengajak siswa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan.	Guru melakukan evaluasi terhadap penggunaan media digital
7	<i>Cultural and Social Understanding</i>	Guru menyesuaikan konten media digital dengan nilai budaya dan lingkungan peserta didik	Guru menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa	Guru memperhatikan norma sosial dan karakter siswa dalam penggunaan media digital	Guru memahami pentingnya mempertimbangkan aspek budaya dan sosial dalam penggunaan media digital
8	<i>E-Safety</i>	Mengingatka n siswa untuk menggunakan internet	Menjelaskan etika penggunaan teknologi	Mengingatka n siswa mengenai hak cipta dan	Guru menanamkan kesadaran

		secara bijak saat belajar.	digital kepada siswa.	penggunaan sumber digital yang benar.	keamanan digital
--	--	----------------------------	-----------------------	---------------------------------------	------------------

Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Karangmulyo menunjukkan bahwa guru di kelas 1, 3, dan 5 telah menggunakan keterampilan literasi digital dalam proses pembelajaran mereka. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran, guru memanfaatkan laptop, proyektor, *Canva*, *YouTube*, *Wordwall*, *Educaplay*, dan presentasi digital. Semua fase pembelajaran, dari persiapan hingga pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi, melibatkan penggunaan media digital.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan perangkat dan media pembelajaran digital sebelum kelas dimulai. Mereka juga mampu melibatkan siswa secara aktif melalui penggunaan media visual yang menarik, kuis interaktif, dan video pembelajaran. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik terhadap penggunaan media digital dan melakukan evaluasi tentang seberapa efektif media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Selama pembelajaran, guru dapat menangani masalah teknis sederhana dan mengoperasikan perangkat digital.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterampilan literasi digital guru terdiri dari delapan elemen: *functional skills*, *creativity*, *colaboration*, *effective communication*, *ability to find and select information*, *cultural and social understanding*, dan *e-safety*. Dalam hal kemampuan kreatif, guru mampu menggunakan laptop, proyektor, dan aplikasi presentasi dalam pembelajaran. Dalam hal kemampuan kreatif, guru

mampu membuat media pembelajaran menggunakan proyektor dan laptop.

Pada aspek kolaborasi, guru bekerja sama dengan sesama guru melalui diskusi, berbagi file media pembelajaran melalui *WhatsApp Group* dan *Google Drive*, dan berbagi ide tentang penggunaan media digital yang sesuai dengan materi pelajaran. Dalam aspek komunikasi efektif, guru memanfaatkan gambar visual, video pembelajaran, dan slide presentasi untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dalam hal kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi, guru menggunakan *Google*, *YouTube*, dan situs web pendidikan lainnya untuk mencari referensi materi. Dalam hal pemikiran kritis dan evaluasi, guru menilai media digital yang digunakan dan meminta tanggapan siswa tentang penggunaan media tersebut. Dalam hal pemahaman sosial dan kultural, guru menyesuaikan isi media pembelajaran dengan lingkungan dan karakter siswa. Pada bagian berpikir kritis dan evaluasi, guru menilai media digital yang digunakan dan meminta tanggapan siswa tentang penggunaan media pembelajaran tersebut. Pada bagian pemahaman sosial dan kultural, guru menyesuaikan konten media pembelajaran dengan lingkungan dan sifat siswa. Guru mengimbau siswa untuk berhati-hati dalam hal keselamatan internet dan etika digital saat menggunakan sumber pembelajaran digital.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SD Negeri 2 Karangmulyo

menggunakan keterampilan literasi digital dengan baik untuk mendukung pembelajaran. Penemuan ini sejalan dengan teori Hague dan Payton, yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya terkait dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga dengan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, berkolaborasi, dan memahami konteks sosial dan keamanan digital (Hague and Payton Futurelab, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa guru memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai media digital ke dalam proses pembelajaran mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Functional Skills

Pada aspek functional skills guru mampu menggunakan perangkat digital seperti laptop, proyektor, dan aplikasi pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dalam hal keterampilan fungsional. Kemampuan ini menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan mendasar untuk menggunakan teknologi digital.



Gambar 2. Guru Mengoperasikan Laptop dan Proyektor

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farah Abida Ryzqiyah, 2025) yang

menjelaskan bahwa keterampilan fungsional adalah kunci untuk menerapkan literasi digital guru di sekolah dasar. Penggunaan perangkat digital membantu guru membuat pembelajaran yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era komputer dan internet.

Creativity

Pada aspek *creativity*, guru dapat membuat media pembelajaran digital yang menarik seperti *PowerPoint* interaktif, video pembelajaran, dan kuis yang dibuat menggunakan *Wordwall* dan *Educaplay*. Kreativitas guru menunjukkan bahwa teknologi digital digunakan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan penemuan dari (Mariani et al., 2022) bahwa kreativitas diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan perkembangan yang ada dalam pendidikan.



Gambar 3. Guru Menggunakan Wordwall dalam Kuis Pembelajaran

Collaboration

Melalui diskusi dan berbagi file pembelajaran, guru menunjukkan adanya kerja sama dengan sesama guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan penelitian (Dinata, 2021) yang menyatakan bahwa kolaborasi merupakan komponen literasi digital yang terkait dengan saling memberikan masukan di ruang digital

dan membangun pengetahuan melalui proses diskusi.

Effective Communication

Pada aspek ini, untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa tentang materi, guru juga menggunakan media pembelajaran visual dan video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu komunikasi yang lebih efektif dan interaktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mariyani & Triyani, 2023) yang berpendapat bahwa komunikasi digital yang efektif dapat membantu pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4. Guru Menggunakan Video Pembelajaran di Kelas

Ability to Find and Select Information

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat mencari dan memilih informasi pembelajaran dari berbagai sumber digital, seperti *Google*, *YouTube*, dan situs pendidikan lainnya. Selanjutnya, data yang dikumpulkan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran di kelas. Kemampuan ini menunjukkan kemampuan pendidik untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber belajar yang luas dan mudah diakses. Hasil ini sejalan dengan studi (Nugroho & Nasionalita, 2020), yang menyatakan bahwa kemampuan

untuk mencari dan memilih informasi merupakan bagian penting dari literasi digital karena membantu pengguna mendapatkan informasi yang relevan dan terpercaya.

Cultural and Social Understanding

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menyesuaikan penggunaan media digital dengan karakteristik, lingkungan, dan budaya siswa mereka. Untuk membuat materi lebih mudah dipahami, guru menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa mereka. Temuan ini sejalan dengan (Calosa & Astari, 2024) yang menyatakan bahwa seseorang harus memahami betapa pentingnya aspek sosial dan budaya dalam penggunaan media digital sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan.

Critical Thinking and Evaluation

Guru juga menilai apakah media digital sesuai dengan tujuan pembelajaran dan meminta pendapat siswa tentang penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu, tetapi juga memikirkan bagaimana media tersebut digunakan dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat terus diperbaiki.



Gambar 5. Guru Melakukan Evaluasi Pembelajaran

Temuan ini sejalan dengan penelitian sumbernya (Nabila Inayah Rachmatika, 2023) yang menyatakan bahwa guru menilai media pembelajaran digital setelah digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa efektifnya. Dengan mempertimbangkan dengan cermat informasi yang diperoleh dan mengevaluasi kualitas hasil pencarian untuk mengidentifikasi isi dan sumbernya.

E – Safety

Pada aspek ini, guru mengingatkan siswa untuk berhati-hati saat menggunakan internet dan menghargai hak cipta saat menggunakan sumber digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Gordillo et al., 2021) yang menyatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan tentang cara menjaga akun aman, menghindari tindakan berbahaya, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru di SD Negeri 2 Karangmulyo memiliki keterampilan literasi digital yang baik dan dapat membantu siswa dengan menggunakan media digital. Guru dapat menggunakan perangkat digital, menggunakan platform seperti *Canva*, *YouTube*, *Wordwall*, dan *Educaplay*, dan mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan belajar mereka. Selain itu, guru memiliki kemampuan untuk memasukkan elemen seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan keamanan digital ke dalam proses pembelajaran mereka. Dengan menerapkan keterampilan literasi digital ini, pembelajaran di sekolah dasar menjadi lebih interaktif, efektif, dan

menarik. Oleh karena itu, sekolah harus terus membantu guru menjadi lebih mahir dalam pembelajaran digital dengan memberikan instruksi dan menyediakan sarana pembelajaran digital yang memadai. Untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyelidiki keterampilan literasi digital guru pada jenjang pendidikan yang lebih luas. Penelitian ini juga diharapkan menggunakan partisipasi yang lebih besar agar dapat memperoleh hasil yang lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, M. P. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 167–186.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada SDN Pandanrejo 01 Kota Batu. *Pendidikan Taman*, 2(2), 775–800.
- Calosa, P. G., & Astari, D. W. (2024). Literasi Digital Sebagai Upaya Mengatasi Sadržishing Penyalahgunaan Donasi di Aplikasi X. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 204, 338–351.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v23i2.4388>
- Creswell. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.pdf*. In



SAGE Publication Asia-Pacific Pte. Ltd. (5th ed.).

Digital Literacy Across the Curriculum.pdf.

www.futurelab.org.uk.

- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Ilmu Pendidikan*, 19, 105–119. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>
- Farah Abida Ryzqiyah, E. Z. N. (2025). *Analysis Of Teachers' Digital Literacy Skills In Integrating Digital Storytelling In Elementary Schools*. 14(3), 456–466. <https://doi.org/10.22373/pjp.v14i3.30789>
- Rahmawati, R. I. W. A. F. (2020). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717> ISSN 5i6.1717
- Fitriani, R., Sitorus, F. R., -, S., & Khairani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.34012/bip.v6i1.4658>
- Gordillo, A., Barra, E., López-Pernas, S., & Quemada, J. (2021). Development of teacher digital competence in the area of e-safety through educational video games. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su13158485>
- Hague and Payton Futurelab. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum.pdf.* www.futurelab.org.uk.
- Huberman, M. &. (1994). *Qualitative-Data-Analysis.pdf* (Vol. 17).
- Juhri Apriyani. (2025). MENINGKATKAN KREATIVITAS Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Canva, Pendekatan Mengatasi Bullying dan Mendorong Minat Baca Melalui Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Teori Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 13–23. <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jtpb%0AVol>.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M., & Herman, H. (2022). the Influence of Digital Literature, Creativity, and Learning Motivation Era Society 5.0 on Student Learning Outcomes Kalam Kudus Sd Christian Sd Pematang Siantar Review From a Parent'S Perspective (Case Study of Science Class V Sd). *SULTANIST: Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 10(2), 177–186. <https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i2.443>
- Mariyani, & Triyani. (2023). Profil Literasi Digital Mahasiswa Di Era Digitalisasi. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik*

- Pendidikan PKN*, 10(1), 50–57.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nabila Inayah Rachmatika, A. A. F. (2023). *Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Kudus*. 458–474.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nisfah, N. L., & Nurroh, E. Z. (2020). Digital Literacy in Indonesian Language Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 12, 1–5. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v12i.581>
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 215. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>
- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 398–402. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.597>
- Pujiati. (2024). *Media Pembelajaran Digital dan Manfaatnya*. Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/media-pembelajaran-digital/>
- Rahmatillah, N. P., & Reinita, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 228–238. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.727>
- Risky, Y., Pgri, S., Nashita, S., Moridina, A., & Penulis, K. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Siswa Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 817–827. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1744>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>



Winson, D. C., & Manurung, L. A.
(2020). *Kemampuan Digital Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva*. 666–674.
<https://doi.org/10.24912/jbmi.v7i3.32564>

Zahara Salma, Mutiah Nasution, & M. Ardiansyah Panjaitan. (2024). Pengembangan Profesionalisme Guru Di Era Digital. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1), 88–95.
<https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.200>