



PEMANFAATAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN

Siti Lutfah Ridwan

Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Gorontalo, Indonesia

Contributor Email: sitiridwan06@guru.smp.belajar.id

Received: July 24, 2023

Accepted: March 5, 2025

Published: July 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1291>

Abstract

Differentiated learning provides opportunities for students to be able to actualize themselves in a variety of learning outcomes. Teachers can plan learning and guide and provide opportunities for students to process to become the best versions of themselves. Differentiated learning through the use of Belajar.id and Canva can be used as a solution to accommodate students' learning needs. Differentiated learning gives students the freedom to design and create their own learning outcomes. Students have the initiative to actively participate in making learning bills. This research aims to increase students' digital literacy through the use of Belajar.id and Canva accounts in designing learning outcomes in differentiated learning. This classroom action research was carried out in 2 cycles starting from planning, implementation, observation and reflection. The research instrument is an observation sheet to observe teacher learning and students' digital literacy skills which consist of levels of accessing, understanding, compiling and disseminating information. The research results showed that students' digital literacy competency increased from 60.60% to 90.90% in cycle II. The implementation of learning which has implications for obtaining these results in cycle I was 85.18% and in cycle II it reached 92.60%. It can be concluded that the use of the Belajar.id and Canva accounts in differentiated learning can improve students' digital literacy competency in environmental pollution material in class VII-D of SMP Negeri 3 Gorontalo.

Keywords: *Differentiated Learning; Digital Literacy; belajar.id Account; Canva.*

Abstrak

Pembelajaran berdiferensiasi memberikan kesempatan kepada murid untuk mampu mengaktualisasi diri dalam berbagai macam hasil belajar. Guru dapat merencanakan dan menuntun pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada murid untuk berproses menjadi versi terbaiknya sendiri. Pembelajaran berdiferensiasi melalui pemanfaatan belajar.id dan Canva dapat dijadikan solusi untuk mengakomodasi kebutuhan belajar murid. Pembelajaran berdiferensiasi memberikan kebebasan kepada murid untuk merancang dan membuat hasil belajarnya sendiri. Murid memiliki inisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam membuat tagihan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital murid melalui pemanfaatan akun belajar.id dan Canva dalam merancang hasil belajar pada pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian adalah lembar observasi untuk mengamati pembelajaran guru dan kemampuan literasi digital murid yang terdiri dari level mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital murid meningkat dari 60.60% menjadi 90.90% pada siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran yang berimplikasi pada perolehan hasil tersebut adalah siklus I adalah 85.18% dan pada siklus II mencapai 92.60%. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan akun belajar.id dan Canva dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan kompetensi literasi digital murid pada materi pencemaran lingkungan kelas VII-D SMP Negeri 3 Gorontalo.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berdiferensiasi; Literasi Digital; Akun belajar.id; Canva.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang diupayakan secara sadar oleh murid dan guru dalam suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud bertujuan untuk memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang diharapkan tidak hanya perubahan sikap dan perolehan nilai yang baik, akan tetapi kecakapan dalam mengelola informasi. Saat ini digitalisasi sudah menjadi fokus serta tujuan pembelajaran. Untuk dapat berkontribusi pada masyarakat tentu saja tidak cukup hanya dengan selembar kertas sebagai bukti capaian pembelajaran, tetapi kompetensi seperti apa yang sudah siswa dapatkan selama duduk di bangku pendidikan sehingga dapat turut bersaing dalam skala global di zaman digital.

Era digital ditandai dengan perubahan perilaku dan gaya hidup manusia. Pada zaman sebelum mengenal berbagai macam aplikasi berbasis digital, semua aktivitas kita dibatasi oleh ruang, waktu serta letak geografis.

Hal ini seketika runtuh sekatnya karena perkembangan teknologi dan informasi yang mendominasi semua sendi kehidupan. Saat ini hampir semua kebutuhan dan kepentingan dapat dilakukan hanya dalam satu genggaman. Kita dalam beraktivitas dapat saling terhubung dengan sangat mudah dari bagian bumi satu ke bagian belahan bumi lainnya tanpa harus bertatap wajah dan berinteraksi secara langsung.

Pergeseran gaya hidup dan bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidup tentu saja berpengaruh terhadap kebutuhan murid ketika berada di sekolah. Pembelajaran konvensional tentu saja tidak lagi relevan jika terus-terusan dilakukan. Pembelajaran konvensional hanya fokus pada pengukuran level kognitif saja tanpa berupaya menggali potensi lain yang dimiliki murid. Pembelajaran yang hanya menuntut murid aktif memanfaatkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar tentu tidak sesuai dengan kebutuhan murid lagi. Gaya hidup saat ini telah mengubah kebutuhan belajar murid. Murid lebih tertarik jika diberikan media dan sumber belajar digital dalam pembelajaran. Pengenalan berbagai macam aplikasi digital tentu saja perlu diupayakan. Terlebih dalam pemenuhan tugas-tugas pembelajaran. Dalam hal ini penting memberikan motivasi dan stimulus kepada murid bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan kemampuannya dalam berliterasi digital.

Terlebih saat ini, setiap murid telah diberi fasilitas pembelajaran digital akun belajar.id yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Akun belajar.id ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai macam media serta sumber belajar secara gratis dengan fasilitas *pro*. Salah satunya adalah canva.com yang menyediannya berbagai macam *template* dan fitur-fitur gratis yang bisa dimanfaatkan dalam membuat tagihan belajar yang lebih kreatif dan menarik hanya dengan *drag and crop* tanpa harus bersusah-susah membuat desain manual. Melalui *Canva* murid dapat meng-*explore* kemampuan digitalnya dengan sangat mudah. Mereka disuguh dengan beragam menu yang menarik sehingga imajinasi murid dapat berkembang sesuai dengan level pemahamannya masing-masing.

Integrasi akun belajar.id dan *Canva* dapat dilakukan dalam pembelajaran berdiferensiasi terutama dalam kegiatan merancang dan membuat hasil belajar sebagai bentuk pemahaman mereka terhadap konsep serta keterampilan proses yang dilatihkan guru. Akun belajar.id dan *Canva* dapat dijadikan salah satu media murid dalam mengungkapkan ide dan gagasan original dalam berkreasi. Ide dan gagasan tersebut dapat dikreasikan menjadi lebih menarik sehingga dapat mengundang ketertarikan orang lain untuk turut membuat hasil karya yang sejenis. Jika demikian, pembelajaran dapat lebih bermakna dan berkualitas karena dapat merangsang kemauan belajar, rasa ingin tahu, kritis dan kreatif serta imajinasi murid.

Melalui *Canva* setiap murid dapat mengeksplor kekuatan dirinya dalam membuat hasil belajar melalui berbagai macam bentuk sesuai minat dan kemauannya masing-masing. Hal ini berkaitan dengan bentuk motivasi dan dorongan murid dalam pembelajaran. Motivasi murid untuk melakukan hal baik maupun kurang baik pada dasarnya dipengaruhi oleh faktor dari dalam (*internal*) dan faktor dari luar (*eksternal*) yang dapat berpengaruh pada motivasi belajar murid berbeda-beda. Ada murid yang rajin, memiliki minat belajar yang baik sehingga mampu menyelesaikan tagihan pembelajaran dengan cepat. Pun sebaliknya, ada murid yang lambat dalam menyelesaikan tagihan pembelajaran, bahkan cenderung pasif dan tidak mau mengambil inisiatif. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor eksternal yang mendorongnya menjadi murid yang memiliki perkembangan belajar positif atau sebaliknya, sebagaimana Dimyati dan Mudjiono (2009) menjelaskan bahwa komponen motivasi terdiri dari (a) kebutuhan yang ia harapkan, (b) borongan atau motivasi yang mendasari pencapaian tujuan, dan (c) tujuan yang mengarahkan sikap dan perilaku selama menjalani proses belajar. Pada dasarnya dorongan atau motivasi bisa berasal dari dalam diri seseorang dan berasal di luar lingkungan.

Uraian tersebut di atas, mengindikasikan bahwa apapun yang diupayakan guru selama proses pembelajaran, baik penyediaan suasana kelas, media, sumber, model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran merupakan faktor pendorong motivasi yang berasal dari luar diri murid

(eksternal). Misalnya dengan memanfaatkan akun belajar.id dan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam penyelesaian penugasan merupakan faktor eksternal yang turut mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Siswanjaya (2021) dalam hasil penelitiannya menemukan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat memotivasi dan membantu murid karena selama ini murid merasa khawatir dan tidak percaya diri dalam menuangkan pemahaman hasil pembelajaran. *Canva* memiliki tampilan (*interface*) yang sederhana namun lengkap. Murid dapat mempelajari contoh-contoh poster yang ada di *Canva* sehingga pemahaman mereka lebih kaya baik dari struktur kata, diksi atau pilihan kata yang akan digunakan dalam poster.

Tidak hanya poster, info grafis, peta konsep, bahan presentasi, editing video dan lain sebagainya juga dapat merangsang kemauan murid untuk menyelesaikan tagihan belajar sesuai dengan pilihannya sendiri. Murid dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajarannya sendiri tanpa intervensi dari guru. Ketika membuat proyek di *Canva* murid sudah disuguh dengan kemudahan-kemudahan sehingga tinggal menyeret dan meletakkan sesuai dengan keinginannya sendiri. *Template* yang beragam membantu murid membuat pilihan-pilihan sesuai dengan kemampuannya. Guru tidak lagi menuntut murid membuat satu jenis hasil belajar diantara beragam kebutuhan belajar murid. *Canva* mengakomodasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan minat, gaya belajar dan level kognitif murid sehingga murid tidak merasa tertekan selama pembelajaran. Bahkan mereka cenderung asyik meng-*explore* fitur-fitur baru yang sering diperbarui.

Berkreasi di *Canva* memiliki banyak kelebihan dimana hasil kreativitas murid dapat segera diunduh dalam berbagai macam bentuk file JPG, PNG, dan PDF, bahkan secara otomatis tersimpan di web *Canva* dan dapat dengan mudah di share melalui media sosial atau email dan lain sebagainya. *Canva* menawarkan banyak pilihan untuk menuangkan ide dan gagasan melalui desain grafis dan visual media yang dapat dijadikan untuk media untuk menuangkan ide dan gagasan dalam kegiatan pembelajaran. *Canva* dapat memotivasi siswa karena tampilannya yang menarik, sederhana dan sangat mudah diaplikasikan, sehingga siswa dapat lebih mudah mengakses dan meningkatkan literasi digitalnya.

Hasil penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi berbasis media *Canva* meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid dan membuktikan bahwa media berbasis *Canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Rahmawati dan Atmojo (2021) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan melalui aplikasi *Canva* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif karena berbasis digital sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21. Pada aplikasi *Canva* tersedia berbagai jenis desain yang menarik dan dapat digunakan untuk membuat desain animasi gambar, benda-benda bergerak yang seolah-olah nyata dan semi konkret sehingga murid dapat melihat wujud yang hampir nyata.

Literasi digital merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang terkait kecakapannya dalam mengoperasikan media digital, media atau alat komunikasi, serta jaringan untuk dapat menemukan, menilai, mengaplikasikan, menyusun berbagai jenis informasi dan memanfaatkannya dengan baik. Literasi digital merupakan hal yang sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung dan disiplin ilmu lainnya. Menurut Bawden (2021), kemampuan dalam memahami literasi digital merupakan keterampilan teknis dalam memahami, mengakses, merancang dan menyebarluaskan informasi. Upaya meningkatkan literasi digital harus dilakukan secara bertahap dengan menekankan pada pendekatan, keterampilan, perilaku dan konsep. Menurut Mayes (2006), kemampuan literasi digital dapat dilihat dari indikator perubahan digital yang diawali dengan kreativitas dan inovasi dalam koridor digitalisasi.

Penguasaan literasi digital dapat dilihat dari indikator kelas pembelajaran. Kelas pembelajaran yang mengoptimalkan pemanfaatan TIK dapat dilihat dari kegiatan yang tampak seperti proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai alat penyampai informasi, pemanfaatan *gadged*, optimalisasi media sosial dalam pembelajaran, pengaturan dan privasi, *online safety* dan pemahaman terhadap dampak positif teknologi (Febliza & Oktariani, 2020). Upaya peningkatan literasi digital tingkat sekolah tergantung pada usaha guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis media digital.

Generasi yang tumbuh melalui akses tak terbatas dalam teknologi digital mempunyai cara mengakses yang berbeda, mengelola buah pikiran yang berbeda dengan generasi sebelumnya yang cenderung menutup diri terhadap adaptasi teknologi (Nasrullah, 2016). Media digital bukan sebatas hiburan dan kesenangan, namun dapat dijadikan sebagai media belajar dan sumber informasi yang meningkatkan kompetensi dan pemahaman kita terhadap berbagai bidang kajian.

Literasi digital penting dipahami dan dikuasai untuk kehidupan sehari-hari baik dalam belajar maupun bekerja. Meskipun telah memanfaatkan konten digital, siswa masih harus terus berproses meningkatkan kemampuannya dalam dunia digital.

Melalui media digital siswa dapat mengakses pembelajaran yang direncanakan dan dilakukan oleh guru sesuai dengan ritme dan pengaturan waktunya sendiri dan mendapatkan berbagai jenis informasi yang diperlukan dengan lebih tepat dan efektif. Menurut Wijonarko (2020) salah satu manfaat memiliki kemampuan literasi digital adalah dapat terhubung dengan siapa saja dengan lebih cepat, dapat menyelesaikan pekerjaan dan belajar lebih cepat sesuai dengan kemauan kita, menghemat waktu dan biaya, lebih aman karena bisa belajar dan bekerja di tempat yang diinginkan tanpa harus pergi atau keluar rumah. Literasi digital memudahkan seseorang dalam menambah informasi, pemikiran menjadi lebih kritis, mendapatkan kosakata lebih banyak karena konten-konten digital banyak memberikan bahan bacaan yang dapat meningkatkan bahasa verbal. Di sisi lain kemudahan akses ini juga menyebabkan lebih mudahnya kita mendapatkan informasi seperti isu SARA, berita hoaks, konten negatif seperti pornografi dan penyalahgunaan obat-obatan terlarang, hal ini tentu membutuhkan kemampuan dalam memilih, mencari, menggunakan informasi secara lebih bijak, hal ini tentu saja membutuhkan kemampuan literasi digital yang baik.

Literasi digital ini dapat dikenalkan kepada peserta didik sejak bangku sekolah karena banyaknya konten digital dapat berpengaruh terhadap gaya hidup, menimbulkan dampak negatif jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Anak yang memiliki literasi digital yang baik biasanya menunjukkan gejala

seperti mudah membuat dan memanfaatkan konten-konten sosial media sesuai peruntukannya, lebih kreatif dan dapat dengan mudah menyelesaikan tagihan pembelajaran yang cenderung kearah TIK. Penguasaan literasi digital sangat penting bagi siswa agar dapat berpartisipasi di dunia modern karena literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung dan disiplin ilmu lainnya. Dengan literasi digital yang baik individu dapat bertanggung jawab dalam pemanfaatan teknologi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Bawden (2001: 1), literasi digital cenderung pada literasi pengoperasian komputer dan informasi sejenisnya yang berkaitan dengan keterampilan teknis yang dapat dijabarkan menjadi empat kemampuan yakni mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi. Seseorang yang memiliki kompetensi literasi digital yang baik akan dapat dengan tepat dalam mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi (Sriyanto 2021). Siswa memiliki kecakapan tersebut dapat dengan mudah bersaing dalam tantangan abad ke-21.

Radovan (dalam Sriyanto 2021) menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital berimplikasi positif terhadap kemampuan bidang akademik dan dapat lebih aktif berperan terhadap penyelesaian tugas. Hal ini dapat dilakukan dengan lebih efisien melalui bantuan perangkat lunak dan program komputer seperti pengolah kata, gambar atau lembar kerja. Banyak perangkat lunak yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam penguasaan literasi digital (Khoimah, 2020). Salah satu aplikasi yang sangat akrab dengan anak millenial sekarang adalah *Canva*.

Penguasaan siswa terhadap perangkat pembelajaran digital masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika siswa diminta mengoperasikan komputer untuk membuat tugas pembelajaran, siswa masih belum bisa mengoperasikan komputer dan belum mampu bekerja dengan komputer. Hal ini menghambat guru ketika akan mengaktifasi akun belajar.id. Kondisi ini mendorong guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan akun belajar.id dan *Canva* dalam pembuatan produk hasil belajar siswa.

Pembelajaran berdiferensiasi didasari pemikiran bahwa setiap anak memiliki kebutuhan dan minat yang berbeda-beda dalam mengaktualisasikan diri (hasil belajar). Anak dengan gaya belajar visual tidak bisa disamakan dengan anak auditori dan kinestetik dalam penyelesaian tugas. Hal ini menuntut guru untuk memberikan kebebasan dan kemerdekaan kepada anak untuk menyelesaikan tugas belajarnya sesuai dengan minatnya masing-masing. Anak auditori berinisiatif membuat video atas pemahamannya terhadap suatu materi ajar, pun dengan anak visual akan cenderung membuat bahan presentasi dan desain grafis terkait pemahamannya terhadap suatu materi (Safrizal et al., 2023; Handayani, 2021). Anak kinestetik akan lebih tertarik melakukan presentasi ketika pembelajaran. Tomlinson (2014) mendeskripsikan bahwa anak auditori lebih senang mendengarkan penjelasan guru, membaca dengan nyaring, menyimak pendapat teman saat diskusi, menyukai musik. Anak dengan gaya belajar kinestetik lebih nyaman ketika belajar sambil berbuat (melakukan), seperti menggerakkan anggota tubuh, dan lain sebagainya.

Ananta et al., (2023: 30) menguraikan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dapat lebih optimal melalui pemanfaatan *e-learning*. Selain itu, mereka mampu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa karena mereka aktif dan terlibat langsung dalam proses. Konten-konten yang tersedia sangat menarik, fleksibel dan dapat diakses di mana saja melalui perangkat yang dimiliki siswa. Pembelajaran berdiferensiasi dengan pemanfaatan *e-learning* mampu memenuhi kebutuhan belajar murid (Baharudin, 2023; Makhdum, 2022).

Dari hasil asesmen awal didapatkan sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual dan auditif dan tiga orang yang memiliki gaya belajar kinestetik. Selain itu, hasil asesmen juga menunjukkan bahwa literasi digital murid sebagian besar baru sebatas penggunaan handphone dan aplikasinya untuk hiburan dan alat komunikasi, dan belum mengenal akun belajar.id dan *Canva* sebagai salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan motivasi murid secara signifikan dan kekhawatiran murid dalam kegiatan menulis dapat diselesaikan (Yundayani, dkk., 2019). Siswanjaya (2021) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran berbasis projeknya dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis murid. Hal ini mendorong peneliti untuk mengoptimalkan pemanfaatan akun belajar.id dan *Canva* dalam pembelajaran berdiferensiasi yakni dalam membuat hasil belajar setelah kegiatan studi lingkungan dan diskusi kelompok tentang pencemaran yang terjadi di lingkungan sekolah.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau biasa dikenal dengan istilah *Classroom Action Research* dengan mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart yang mendesain penelitian mulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Walidin et al., 2015). Penelitian ini menggunakan subjek kelas VII-C SMP Negeri 3 Gorontalo yang berjumlah 32 orang tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 17 orang perempuan dan 15 orang pria.

Peneliti dibantu oleh salah seorang guru TIK sebagai kolaborator yang juga salah seorang guru di SMP Negeri 3 Gorontalo. Penelitian ini diawali dengan kegiatan asesmen awal untuk menjaring kemampuan awal literasi digital dan gaya belajar siswa. Peneliti memberikan kuesioner dan wawancara untuk mendapatkan informasi dari siswa terkait kemampuannya dalam mengakses media digital selain *smartphone*. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori belum lancar dalam pemanfaatan media digital. Hal ini menjadi dasar dalam membuat perencanaan pembelajaran berdiferensiasi dengan mengoptimalkan potensi siswa dalam mengkreasi hasil belajar melalui media digital.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan memfokuskan pada kualitas pembelajaran yang berpihak pada pilihan siswa dan memberikan dampingan pada setiap prosesnya. Data diperoleh dari hasil observasi kegiatan guru dan

aktivitas siswa dalam mengembangkan kemampuannya mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi dengan menggunakan rubrik yang berisi kriteria belum lancar, mulai lancar, lancar, sangat lancar. Kriteria kesuksesan tindakan mengukur hasil tiap siklus dengan berbagai pertimbangan, sebagaimana kriteria keberhasilan tindakan berikut yang disajikan dalam Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Kriteria Ketercapaian Tindakan

No.	Kriteria Keberhasilan	Persentase Keberhasilan (%)	Kriteria
1.	Pembelajaran Guru	95.00	Sangat Baik
2.	Literasi Digital Siswa	95.00	Sangat Baik

C. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berdiferensiasi melalui optimalisasi akun belajar.id dan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data awal dilakukan melalui kegiatan asesmen awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan kegiatan penelitian. Data hasil analisis di setiap akhir siklus dijadikan media refleksi dan penentuan indikator keberhasilan tindakan.

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Gorontalo semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 pada materi pencemaran lingkungan dengan memanfaatkan akun belajar.id dan *Canva* sebagai media siswa dalam membuat produk hasil belajar. Pembelajaran ini dilakukan dengan merujuk pada pembelajaran berdiferensiasi. Pada tahap perencanaan guru menganalisis capaian pembelajaran fase D dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selanjutnya, peneliti menyusun modul ajar lengkap dengan LKPD dan bentuk asesmen yang digunakan. Asesmen formatif menggunakan lembar observasi untuk menilai dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam menghasilkan produk untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tindakan dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan fokus pada aktivitas siswa. Siswa dituntun sesuai minatnya, dimana

pilihan penugasan bisa diselesaikan dengan format yang berbeda-beda dalam menuangkan ide kreatifnya terkait upaya dalam menanggulangi pencemaran lingkungan. Sebagian siswa menuangkan idenya ke dalam bentuk poster tentang ajakan mencintai lingkungan, cara pengelolaan sampah, cara memilah sampah dan ajakan meminimalisir penggunaan sampah plastik. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih sendiri apa yang akan dihasilnya sebagai usahanya dalam memahami konten materi, sehingga ada siswa yang membuat tulisan singkat berisi gagasan mencintai lingkungan yang dituangkan ke dalam tulisan ke media *Canva*.

Hasil kegiatan observasi pembelajaran guru dihitung dan dianalisis bersama rekan sejawat untuk melihat hal-hal yang sudah tercapai/ belum tercapai dan bentuk perbaikan seperti apa yang harus upayakan untuk siklus II. Pelaksanaan pembelajaran siklus II berorientasi pada perbaikan kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus I. Hasil penelitian terkait kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran yang menuntun siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran sesuai dengan minatnya, disajikan ke dalam Tabel 2.

Tabel 2. Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru

No.	Nama Bagian	Percentase (%)	Kriteria
1.	Siklus 1	85.18	Baik
2.	Siklus 2	92.60	Sangat Baik

Pada Tabel 1 tampak bahwa keterlaksanaan pembelajaran guru sudah mencapai kriteria baik dan sangat baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran oleh guru sudah relevan dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun pada tahap persiapan. Sebagaimana langkah-langkah pelaksanaannya dapat diuraikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran oleh Guru

No.	Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
1.	Mengucapkan salam dan menanyakan kabar ketika membuka kelas
2.	Mengawali pembelajaran dengan penyampaian apersepsi dan motivasi
3.	Menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini
4.	Menyampaikan langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> dan bentuk penilaian yang akan dilakukan

No.	Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
5.	Orientasi peserta didik pada suatu masalah Memfasilitasi siswa mencerna LKPD yang telah disiapkan dalam grup <i>Google</i>
6.	Memfasilitasi siswa membaca artikel untuk menemukan masalah pencemaran (Pencemaran air, udara dan tanah)
7.	Membantu siswa menemukan masalah perubahan lingkungan
8.	Meminta siswa membacakan hasil temuan masalah
9.	Memfasilitasi tukar pendapat untuk menyamakan persepsi tentang masalah yang ditemukan pada artikel
10.	Menuntun peserta didik sampai menemukan konsep <i>perubahan lingkungan</i> karena pencemaran berdasarkan masalah yang ditemukan
11.	Meminta peserta didik menuliskan konsep perubahan lingkungan
12.	Mengorganisasi peserta didik menyelesaikan masalah Memfasilitasi siswa menganalisis data pencemaran (udara, air dan tanah) yang terjadi di sekitar lingkungan
13.	Menuntun siswa agar dapat menemukan gambar-gambar terjadinya pencemaran(udara, air dan tanah) dan dampaknya
14.	Membimbing siswa menemukan upaya yang dapat ditempuh untuk menanggulangi masalah pencemaran (udara, air dan tanah)
15.	Merumuskan tujuan dan membuat rencana pemecahan masalah Meminta peserta didik mengutarakan pendapatnya bagaimana cara agar mereka dapat mengakses dan menentukan tujuan agar dapat merumuskan upaya memecahkan pencemaran (udara, air dan tanah)
16.	Meminta siswa melakukan kajian literatur
17.	Memfasilitasi siswa agar dapat menuliskan point-point penting untuk meminimalisir terjadinya pencemaran (udara, air dan tanah)
18.	Mengembangkan dan menganalisis hasil pemecahan masalah Meminta siswa menuliskan hasil kajian ke dalam LKPD
19.	Menuntun siswa membuat bahan hasil belajarnya melalui aktivasi akun belajar.id dan mendaftar akun sampai browsing tutorial <i>Canva</i>
20.	Menyajikan dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah Siswa diberikan kebebasan dalam membuat hasil penugasan dengan membuat desain berupa poster dan ada yang membuat tulisan melalui media <i>Canva</i>
21.	Meminta siswa melakukan share dan unduh hasil pekerjaan yang telah diselesaikan
21.	Memfasilitasi siswa untuk mengevaluasi hasil pekerjaannya serta membuat kesimpulan pembelajaran
22.	Mengajak siswa melakukan refleksi
23.	Mengingatkan siswa bahwa pertemuan selanjutnya masih menggunakan model dan penilaian yang sama
24.	Meminta peserta didik membuat poster di <i>Canva</i>
25.	Memberikan tes hasil belajar dimensi pengetahuan

No.	Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
26.	Menutup pembelajaran dengan tertib dan teratur
27.	Meminta peserta didik mengucapkan rasa syukur karena telah berhasil melakukan pembelajaran dengan baik

Selanjutnya, guru melakukan asesmen terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran untuk melihat kemampuan siswa dalam literasi digital. Penelitian ini mengukur kemampuan literasi digital siswa melalui optimalisasi pemanfaatan akun belajar.id dan *Canva*. Semua aktivitas siswa selama pembelajaran diobservasi dengan menggunakan format observasi kemampuan siswa dalam pemanfaatan media digital yang merujuk pada indikator literasi digital mulai dari kegiatan mengakses, memahami, dan merangkai serta menyebarluaskan informasi.

Pada bagian ini guru menuntun siswa mulai dari aktivasi akun belajar, mengenal fitur dan fungsi akun belajar dan melanjutkan dengan kegiatan register *Canva* dan pengenalan tampilan dasar fitur *Canva*. Siswa diajak mengeksplor lebih dalam menu dan jenis-jenis desain yang dapat dibuat melalui *Canva*. Salah satu fitur yang dikenalkan adalah poster dan membuat bahan presentasi.

Siswa dimotivasi bahwa hasil akhir penugasan mereka kelak dapat diberikan kepada orang tua, atau dipamerkan serta dipublikasikan sehingga akan banyak orang tahu bahwa mereka telah berhasil membuat karya dalam pembelajaran. Hal-hal yang diobservasi terkait kemampuan literasi digital siswa dapat disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Indikator Literasi Digital Siswa

No.	Indikator Literasi Digital Siswa
1.	Mengakses Login akun belajar.id Menelusuri literatur dari berbagai sumber Menemukan sumber bacaan sesuai tujuan
2	Memahami Mengenal fitur-fitur <i>Canva</i> Menjadi tutor bagi temannya
3	Merangkai Berkreasi di <i>Canva</i>

No.	Indikator Literasi Digital Siswa
	Menemukan <i>template</i>
	Melakukan <i>drag crop</i>
	Melakukan edit
4	Menyebarluaskan Informasi
	Mendownload hasil desain
	Mengkonversi berbagai macam format hasil desain
	Mencetak hasil desain

Berdasarkan Tabel 3 tersebut di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan literasi digital siswa diobservasi mulai dari level mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi. Semua level literasi digital tersebut diukur dengan menggunakan rubrik dengan kriteria pilihan sangat lancar, lancar, kurang lancar, tidak lancar, dan tidak mau melakukan. Dalam pelaksanaannya siswa selalu diingatkan bahwa pada pembelajaran kali ini menekankan pada asesmen literasi digital, sehingga siswa tidak hanya fokus dalam pemahaman level kognitif saja namun lebih serius lagi dalam menyelesaikan pembelajaran dengan menghasilkan karya berupa desain dari *Canva*. Hasil observasi kemampuan literasi digital siswa dapat disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kemampuan Literasi Digital Siswa

No.	Nama Bagian	Percentase (%)	Kriteria
1.	Siklus 1	60.60	Cukup
2.	Siklus 2	90.90	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 tersebut di atas dapat dianalisis bahwa kemampuan literasi digital siswa pada siklus II mencapai predikat sangat baik atau 90.90% siswa sudah menguasai indikator literasi digital dibandingkan persentase keberhasilan pada Siklus I yang hanya menunjukkan 60.60% siswa yang menguasai indikator literasi digital sesuai hasil observasi guru. Indikator bahwa murid sudah menguasai literasi digital dalam penelitian ini adalah kemampuan mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan. Kemampuan mengakses terdiri dari tahapan melakukan login akun belajar.id, menelusuri literatur dari berbagai sumber dan menemukan sumber bacaan sesuai tujuan pembelajaran. Aspek memahami berarti mengenal fitur-fitur

yang ada di *Canva* dan mampu menjadi tutor bagi teman-temannya. Aspek merangkai terdiri dari mampu berkreasi di *Canva*, menemukan *template*, melakukan *drag crop* dan melakukan editing. Aspek menyebarluaskan informasi terdiri dari kemampuan mengunduh hasil desain, mengkonversi berbagai macam format hasil desain, dan mencetak hasil desain.

Penguasaan terhadap beberapa aspek di atas menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan akun belajar.id dan *Canva* dalam pembuatan hasil belajar murid dapat meningkatkan literasi digital murid secara bertahap mulai dari kemampuan dalam mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi pada perangkat digital.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disajikan persentase hasil belajar murid dilihat dari produk yang telah dihasilkan. Produk hasil belajar murid dapat disajikan dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Produk Hasil Belajar Siswa

No.	Jenis Produk	Percentase (%)	Jumlah Siswa
1.	Video	6,25	2
2.	Poster	62,50	20
3.	Resume	6,25	2
4.	Bahan Presentasi	18,75	6
5.	Gagasan Ilmiah	6,25	2

Dari Tabel 5 tersebut di atas dapat dilihat bahwa dari 32 orang murid, hanya ada 2 orang murid, yang membuat hasil belajarnya dalam bentuk video, resume dan gagasan ilmiah. Sebanyak 20 orang murid membuat poster tentang ajakan mencintai lingkungan serta 6 orang membuat bahan presentasi sederhana yang dapat dipresentasikan di depan kelas. Produk hasil belajar tersebut merupakan hasil pemahaman mereka terhadap materi ajar yang diberikan guru. Murid secara berkelompok membahas materi ajar, dan secara mandiri membuat hasil belajarnya sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka masing-masing.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital murid meningkat secara signifikan pada siklus II yakni sebagian besar murid sudah mampu

dalam mengakses, memahami, merangkai dan menyebarluaskan informasi secara digital. Bahkan sebagian lagi sudah ada pada tahap sangat lancar. Hasil belajar berupa literasi digital yang meningkat ini dihasilkan melalui pembelajaran berdiferensiasi produk. Setiap murid berhasil membuat hasil belajarnya masing-masing sesuai kesepakatan dalam kelompok dengan memanfaatkan akun belajar.id dan *Canva*. Ada anak yang membuat hasil belajar berupa poster, resume materi, bahan presentasi, tulisan singkat, dan video mengenai dampak dan upaya penanggulangan pencemaran lingkungan. Hal ini menjadi dasar mengapa penelitian ini dianggap berhasil sesuai tujuan yakni untuk meningkatkan literasi digital murid melalui pemanfaatan akun belajar.id dan *Canva* dalam pembelajaran berdiferensiasi.

Akun belajar.id dan *Canva* digunakan untuk memfasilitasi murid dalam mengeksplorasi kemampuannya dalam mengkreasi hasil belajar sesuai pilihan mereka sendiri. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran kali ini tidak menentukan apa yang hendak dicapai murid, namun ditekankan pada partisipasi selama pembelajaran berlangsung dengan cara menuangkan ide atau gagasan serta buah pemikiran dalam menanggulangi masalah pencemaran, baik pencemaran udara, air dan tanah yang dituangkan dalam perancangan hasil belajar.

Setelah melalui rangkaian proses pembelajaran mulai dari pemanfaatan video dan kajian literatur digital sebagai sumber belajar, murid sampai pada menentukan pilihannya dalam memilih *template* dan jenis desain yang diinginkan. Hasil belajar yang dibuat murid beragam, dari poster, bahan presentasi dan video yang berisi tentang pemahaman anak terkait materi pencemaran lingkungan. Murid diberikan kebebasan dalam membuat hasil belajarnya sendiri secara berkelompok, tanpa penekanan dan interferensi guru.

Dari hasil observasi diketahui bahwa antusiasme murid sangat baik. Hal ini senada dengan beberapa hasil penelitian yang terdahulu yakni pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar murid. Hal ini terbukti dari aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh. Murid yang awalnya pasif tidak mau berkolaborasi dalam membuat tagihan

pembelajaran, tiba-tiba dengan kesadaran diri ingin mencoba dan melakukan bahkan ada beberapa orang murid yang ketinggalan di dalam kelas pembelajaran, mau menyusul ketertinggalannya di luar jam pembelajaran tanpa harus dipaksa dan diingatkan.

Murid secara bertahap mau mencoba dan akhirnya berhasil membuat karya yang sejenis dengan apa yang dihasilkan oleh rekan-rekannya. Tidak hanya itu, ada juga murid yang setelah selesai mengerjakan hasil belajar secara berkelompok, mau mencoba membuat hasil karyanya sendiri menurut versi terbaiknya sendiri. Tugas guru tidak hanya dalam kelas pembelajaran saja, namun berlanjut di luar jam pembelajaran. Hal ini melahirkan kebanggaan tersendiri karena murid mau berinisiatif mencari dan menentukan hasil belajarnya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* dapat merangsang murid dalam berupaya sendiri meningkatkan pemahamannya terhadap konten materi. Media visual seperti *Canva* memberikan banyak kelebihan-kelebihan seperti (a) membuat ide-ide abstrak menjadi nyata, (b) dapat memotivasi siswa, (c) upaya belajar menjadi lebih sistematis dan sederhana karena memberi perhatian langsung, mengulangi informasi, dan (d) mengingat kembali pengetahuan sebelumnya.

Pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konten pembelajaran. *Canva* menampilkan jenis desain yang bervariasi mulai dari bentuk teks, shett, video, animasi, komik, poster, gambar, grafik dan sebagainya sesuai dengan jenis desain yang diinginkan. Selain itu, dengan melakukan desain pada *Canva* siswa dapat lebih fokus mengerjakan target pembelajarannya sendiri karena tampilan *Canva* lebih menarik dari jenis penugasan yang lain (Tanjung & Faiza, 2019). Hasil belajar siswa yang dibuat dan dinyatakan dalam bentuk visual akan lebih maksimal dalam memori ingatan siswa dibandingkan bentuk komunikasi yang disampaikan secara verbal pada umumnya setelah didengar dapat dengan mudah hilang dalam memori ingatan.

Kusrianto (2013) menjelaskan bahwa komunikasi yang diupayakan secara visual berupa signal dan simbol dan disampaikan secara nonverbal dapat lebih mudah menjangkau sasaran setidaknya 93% pemahaman dapat

diakses dan diterima oleh audiens. Komunikasi nonverbal yang dimaksud berupa bahasa lewat gambar, simbol yang mampu mengembangkan daya imajinasi sasaran lebih mendalam dibandingkan lewat komunikasi verbal melalui pesan teks ataupun auditori.

Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* sebagai salah satu media digital berbasis visual dapat membantu murid lebih mudah memahami konten pembelajaran dan memberi kesempatan murid berimajinasi tanpa batas dalam mengaplikasikan pemahaman dalam bentuk desain yang kemungkinan besar dapat bertahan lebih lama dalam ingatan daripada hasil belajar yang dikomunikasikan dalam bentuk verbal atau teks semata. Rasa percaya diri murid dapat lebih meningkat karena merasa bangga telah mampu menghasilkan karya sesuai kemampuannya sendiri dengan tidak terpaku pada level karya rekannya.

Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran berdiferensiasi otomatis dapat meningkatkan literasi digital murid yang akhirnya kelak dapat turut menciptakan tatanan masyarakat yang memiliki pola pikir serta pandangan yang kritis dan kreatif terhadap suatu fenomena. Murid tidak mudah menerima isu provokatif yang banyak terdapat di media digital, menjadi konsumen berita hoaks, bahkan menjadi korban penipuan yang marak melalui media digital (Sutisna I 2020).

Orang yang memiliki keterampilan literasi digital cenderung memiliki sikap dan kesadaran menggunakan *device* teknologi informasi untuk melakukan berkomunikasi, mengekspresikan kegiatan bersosial media dengan lebih santun dengan maksud mencapai sasaran di berbagai konteks kehidupan. Penguasaan literasi digital yang baik dapat menjadikan seseorang bergeser dari kegiatan manual menjadi memaksimalkan perangkat digital untuk menyelesaikan kegiatannya sehari-hari (Sutisna I 2020).

Senada dengan hal itu hasil penelitian Bhatt (2012) menyatakan bahwa kompetensi literasi digital merupakan serangkaian keterampilan dalam memanfaatkan teknologi komunikasi. Setiap orang sebaiknya mau dan mampu menguasai fasilitas teknologi digital untuk mengantisipasi keamanan diri. Mereka memahami bahwa perangkat digital tidak hanya penggunaan internet saja, akan tetapi menguasai beragam tipe produk digital agar dapat dikategorikan individu yang literat terhadap media digital.

D. Penutup

Akun belajar.id merupakan salah satu fasilitas pembelajaran yang sebaiknya dioptimalkan dalam rangka mewujudkan masyarakat yang literat. Upaya meningkatkan literasi digital siswa melalui pemanfaatan akun belajar.id dan *Canva* pada penugasan pembelajaran berdiferensiasi materi pencemaran lingkungan di kelas VII-D SMP Negeri 3 Gorontalo terbukti meningkatkan literasi digital siswa. Pada akhir siklus I, belum menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan terutama kemampuan siswa dalam mengakses dan memahami. Hal ini karena ketidaksiapan siswa menerima kegiatan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Siswa terbiasa belajar melalui media buku cetak, penugasan sebatas level kognitif dan berbasis kertas tiba-tiba harus menyesuaikan diri dengan paper less. Kondisi ini membutuhkan upaya lebih dari guru untuk terus memotivasi siswa dalam kegiatan eksplorasi *Canva* dalam menyelesaikan tagihan hasil belajarnya.

Namun, terjadi peningkatan secara nyata pada siklus II, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92.60%, literasi digital siswa mencapai 90.90%. Pada tahap ini siswa sudah mulai paham bahwa penugasan secara digital ternyata lebih mudah dan menarik karena bisa melakukan banyak cara untuk menyelesaikan tagihan. Siswa mulai menyadari bahwa dirinya mampu berkreasi tanpa harus ditekan dan diawasi terus oleh arahan guru. Mereka telah mampu berinisiatif menentukan sendiri produk yang ingin dihasilkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru diharapkan terus berupaya mencari solusi untuk perbaikan proses pembelajaran yang selama ini hanya fokus pada level ingatan dan hafalan atau level kognitif saja, untuk pelan bergeser membuat rencana asesmen yang memberdayakan multi kemampuan siswa salah satunya adalah literasi digital yang sesuai dan relevan dengan zaman. Pihak sekolah sebagai penentu kebijakan dapat terus mendorong para guru untuk berinovasi dan mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi integrasi digital dalam pembelajaran baik melalui penelitian pengembangan, maupun penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dapat dilaksanakan karena hasil kolaborasi bersama rekan sejawat yang tak berhenti memberikan peluang serta waktu untuk saling membantu dan memberikan dukungan hingga penelitian ini selesai. Kepala sekolah sebagai supervisor tak hentinya memberikan ruang gerak yang fleksibel untuk terus berkarya dan berinovasi dalam pembelajaran sebagai upaya menuju program digitalisasi sekolah.

Daftar Referensi

- Aziz, S. (2023). Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran PABP dengan Menggunakan Google Dokumen. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 857-876. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.570>
- Baharudin, B. (2023). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Literasi Digital Melalui Penugasan E-Mind Mapping Berbantuan Google Slide. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 497-518. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.672>
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacies: A Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>.
- Bhatt, I. (2012). Digital Literacy Practices and Their Layered Multiplicity. *Educational Media International*, 49(4), 289-301. <https://doi.org/10.1080/09523987.2012.741199>.
- Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Khoimah, S. (2020). Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 677-692. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.138>
- Kusrianto, A. (2013). *Business Presentation*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Makhdum, M. (2022). Literasi Sains dan Digital dalam Pembelajaran IPA Melalui Window Shopping Berbantuan Flyer Maker. *Jurnal*

- Didaktika Pendidikan Dasar, 6(3), 963–976.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.718>
- Nasrullah, R. (2022). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Prenada Media.
- Safrizal, S., Yulnetri, Y., & Wulandari, N. (2023). Hubungan Kemampuan Literasi Digital Guru dengan Learning Loss pada Siswa Sekolah Dasar di Nagari Lima Kaum. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 829–842. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1147>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Russell, J.D., & Mims, C. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. <https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/4/0134287525.pdf>.
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan keterampilan 4c dengan literasi digital di SMP Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125-142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.291>.
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat Literasi Digital bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 3(2), 65-80. <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>.
- Sutrisna, I.P.G. (2020). Gerakan Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773>.
- Tabrani, Z. A., & Syahrizal, S. (2022). Metode Pengajaran di Sekolah Dasar Islam Perspektif Ibnu Sahnun. *Serambi Tarbawi*, 10(2), 211-224. <https://doi.org/10.32672/tarbawi.v10i2.5088>
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.