



## PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 7 No. 4 (2024) | 673-681

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i4.673-681>

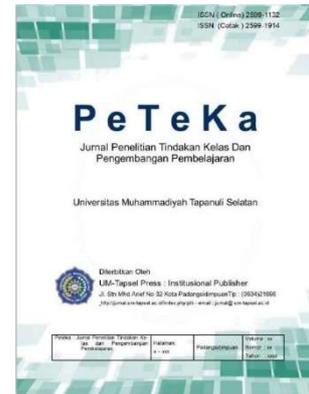
### ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MELALUI PENUGASAN POSTER MENU MAKANAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Dani Stiawan<sup>1)\*</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>1)</sup>, Suwarti<sup>2)</sup>,  
Aries Tika Damayani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>2)</sup>Sekolah Dasar Negeri Bugangan 01

\*e-mail: [danistiawan24@gmail.com](mailto:danistiawan24@gmail.com)



**Abstrak.** Literasi digital sendiri yaitu kemampuan seseorang dalam mengelola, mengakses, mengkomunikasikan, dan memanfaatkan suatu perangkat elektronik dalam upaya mendapatkan sebuah informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 melalui penugasan membuat poster menu makanan menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2024. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif deskriptif dengan menjabarkan analisa yang telah dilakukan. Sumber data melibatkan guru kelas 6 dan peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 melalui penugasan poster menu makanan melalui aplikasi Canva sudah baik. Peserta didik dapat mengelola aplikasi Canva dengan baik mulai dari masuk ke aplikasi Canva, mampu memanfaatkan fitur pada menu Canva seperti Template, font dan fitur lain dalam mendesain poster, mengunduh file poster hingga keluar dari aplikasi Canva. Peserta didik juga menunjukkan hasil yang baik dalam tugas poster menu makanan dengan tampilan desain menarik sesuai dengan kreativitas peserta didik.

**Kata Kunci:** Kemampuan Literasi Digital, Poster Menu Makanan, Aplikasi Canva.

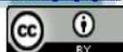
**Abstract.** Digital literacy itself is a person's ability to manage, access, communicate and utilize electronic devices in an effort to obtain information. This research aims to analyze the digital literacy skills of grade 6 students at SDN Bugangan 01 through the assignment of making food menu posters using the Canva application. This research was conducted in July 2024. The method used by researchers is a descriptive qualitative method by describing the analysis that has been carried out. The data source involved grade 6 teachers and grade 6 students at SDN Bugangan 01, totaling 26 students. The data collection techniques used in this research were observation, interviews and documentation. Based on the observations that have been made, it can be concluded that the digital literacy skills of class 6 students at SDN Bugangan 01 through the assignment of food menu posters via the Canva application are good. Students can manage the Canva application well starting from entering the Canva application, being able to utilize the features on the Canva menu such as templates, fonts and other features in designing posters, downloading poster files to exiting the Canva application. Students also showed good results in the food menu poster assignment with an attractive design in accordance with students' creativity.

**Keywords:** Digital Literacy Skills, Food Menu Posters, Canva Application.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : [peteka@um-tapsel.ac.id](mailto:peteka@um-tapsel.ac.id)



## PENDAHULUAN

Literasi adalah aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan atau kecakapan seseorang mulai dari kemampuan baca tulis hingga kemampuan dalam menelaah sebuah informasi. Literasi merupakan salah satu cara untuk mengembangkan pendidikan (Anindya, Suneki, & Purnamasari, 2019). Digital adalah suatu bentuk modernisasi ataupun pembaharuan dari penggunaan teknologi yang mana sering dihubungkan dengan hadirnya internet dan teknologi komputer (Priati & Susetyo, 2023). Literasi digital sendiri yaitu kemampuan seseorang dalam mengelola, mengakses, mengkomunikasikan, dan memanfaatkan suatu perangkat elektronik dalam upaya mendapatkan sebuah informasi. Literasi digital merupakan kecakapan (life skills) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. (Mashuri, dkk, 2022). Manfaat literasi digital bagi manusia di antaranya dapat menambah wawasan individu, membantu mencari dan memahami informasi, meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berfikir, menambah penguasaan “kosakata” individu dari berbagai informasi yang dibaca, meningkatkan kemampuan verbal individu. Literasi digital juga dapat mengembangkan daya konsentrasi individu serta menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi (Fitriyani, & Nugroho, 2022).

Seiring berkembangnya zaman pemanfaatan teknologi sudah banyak dimanfaatkan oleh semua bidang, terutama di bidang pendidikan. Saat ini

bidang pendidikan sudah mulai mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran sebagai bentuk pembiasaan baik dalam menjalani aktivitas di sekolah, baik aktivitas akademik maupun non-akademik. Berdasarkan kegunaannya dalam pendidikan, literasi teknologi memfokuskan pada pengguna dan kemampuan teknis, sementara pada fokus utama pada literasi informasi adalah kemampuan memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi secara optimal (Suriani, 2022).

Literasi digital mulai dijadikan sebagai program sekolah agar peserta didik dapat belajar dan mengembangkan pengetahuan serta kemampuannya dalam mengelola teknologi, informasi dan komunikasi. Adanya program literasi digital bertujuan agar ketrampilan peserta didik akan semakin berkembang dalam mengumpulkan dan meyajikan sebuah informasi yang diintegrasikan dengan memanfaatkan teknologi. Literasi digital dinilai dapat mengembangkan kemampuan membaca, memahami isi bacaan, dan mengolah informasi melalui pemanfaatan digitalisasi (Alindra, dkk, 2023).

Demi meningkatkan mutu pada literasi digital peserta didik, sekolah secara perlahan mulai mengimplementasikan beragam aplikasi yang dapat mengasah ketrampilan peserta didik. Aplikasi yang diharapkan dapat digunakan dalam mengembangkan literasi digital peserta didik adalah Canva. Canva bisa dijadikan sebagai aplikasi teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar (Ningrum, Sakmal, & Dallion, 2024).

Canva diartikan sebagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan desain grafis (Alfian, dkk

2022). Penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020). Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang dapat mengembangkan kemampuan seseorang dalam mendesain konten dengan memanfaatkan template, gambar, pengaturan font, warna, dan fitur lain yang sudah tersedia dalam aplikasi. Salah satu desain yang dapat dijadikan sebagai konten visual atau bagian dari informasi adalah poster. Poster dapat diartikan sebagai seni menyampaikan pesan dengan mengkombinasikan layout dan desain untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas (Sitompul, Patriansyah, & Pangestu, 2021). Berdasarkan penerapannya di dalam pembelajaran, poster sering dijadikan sebagai tugas peserta didik khususnya bagi mereka yang duduk di bangku kelas tinggi sekolah dasar. Penggunaan poster juga dikarenakan sebagai salah satu media edukasi visual yang didesain secara menarik sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Rahmawati, dkk, 2021).

Adapun sejumlah artikel lainnya yang membahas penggunaan canva antara lain: Jurnal Basicedu Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 oleh Sarah Kartika Ningrum, Juhana Sakmal, Engga Dallion dengan artikelnya yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa aplikasi canva sangat bermanfaat untuk meningkatkan budaya literasi digital khususnya tingkat sekolah dasar. Peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital dengan adanya bantuan aplikasi canva. Oleh sebab itu, penggunaan canva layak

diimplementasikan bagi siswa sekolah dasar pada proses pembelajaran. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Vol. 4, No. 1, Juni 2024 oleh Angga Setiawan, Susanto, Intan Susetyo Kusumo Wardhani dengan artikelnya yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva, peserta dapat mengekspresikan ide kreatif dan inovatifnya dalam mendesain produk salah satunya poster yang nantinya bisa dijadikan wadah informasi untuk khalayak luas seperti warga sekolah maupun masyarakat di desa sumurup yang nantinya dipublikasikan melalui sosial media dan peserta didik dari mengikuti kegiatan tersebut dapat meningkatkan literasi digital serta dengan adanya koordinasi dengan pihak sekolah melalui pelaksanaan PkM dapat membentuk program ekstrakurikuler digital di sekolah-sekolah tersebut.

Membuat poster adalah tugas yang bertujuan untuk mengasah ketrampilan peserta didik dalam menyampaikan sebuah informasi yang bersumber baik dari buku atau media lain kemudian dikemas dengan desain menarik sesuai kreativitas peserta didik. Poster dibuat dengan memanfaatkan beberapa alat tulis seperti pensil, penghapus, krayon, serta kertas. Berkembangnya era globalisasi dan semakin lajunya pemanfaatan teknologi, sudah banyak sekolah mulai memanfaatkan aplikasi digital seperti Canva untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru seperti penugasan membuat poster. Pembuatan poster dapat menggunakan beragam tema seperti kebersihan lingkungan, pendidikan, produk iklan dan lain

sebagainya. Penugasan membuat poster melalui Canva memiliki maksud agar bertambahnya wawasan dan ketrampilan literasi digital peserta didik serta diharapkan dapat melatih peserta didik untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi.

SDN Bugangan 01 adalah salah satu sekolah yang sudah mulai menerapkan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terlihat mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi seperti menggunakan PPT dalam menjelaskan materi, menggunakan media interaktif, serta memanfaatkan aplikasi seperti Canva dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk upaya sekolah dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 di SDN Bugangan 01 melalui penugasan membuat poster menu makanan dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan untuk menyajikan informasi mengenai kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 melalui penugasan membuat poster menu makanan pada aplikasi Canva. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2024. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif deskriptif dengan menjabarkan analisa yang dilakukan.

Sumber data melibatkan guru kelas 6 dan peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dengan metode pengamatan langsung. Observasi pengamatan langsung adalah metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung aktivitas yang berlangsung di lapangan (Nurjanah, & Anggraini, 2020).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Wawancara**

Hasil pengamatan didapatkan dari wawancara yang dilakukan saat pra observasi. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas 6. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peserta didik di SDN Bugangan 01 sudah diperkenalkan tentang teknologi sejak kelas 1 dan mulai menerapkan beberapa aplikasi dalam pembelajaran dimulai sejak kelas 4. Demi mengembangkan kemampuan literasi peserta didik, SDN Bugangan 01 memanfaatkan mata pelajaran komputer dan juga memberlakukan ekstrakurikuler komputer sebagai bentuk penguatan.

Hal tersebut diutarakan oleh guru kelas 6 SDN Bugangan 01 dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Untuk kelas 1-3 peserta didik hanya diperkenalkan teknologi dengan guru menyampaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif, dan video pembelajaran. Untuk kelas 4-6 peserta didik sudah mulai memanfaatkan beberapa aplikasi untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengoperasikan komputer.”

“Sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler komputer yang diikuti oleh siswa kelas 4 hingga kelas 6. Selain itu juga terdapat

mata pelajaran komputer di kelas 6.”

“Tujuan kami menyelenggarakan ekstrakurikuler komputer ini tentu untuk mengenalkan teknologi serta sebagai penguatan mengembangkan kemampuan siswa dalam berliterasi digital agar siswa tidak gptek dan dapat dengan bijak memanfaatkan teknologi.”

## B. Hasil Pengamatan

Pengamatan pada kemampuan literasi digital peserta didik dengan

penugasan membuat poster menu makanan melalui aplikasi Canva berlangsung dengan memanfaatkan mata pelajaran komputer berdasarkan kesepakatan dari guru kelas 6. Data kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 melalui penugasan poster menu makanan dengan memanfaatkan aplikasi Canva diperoleh dari angket pengamatan yang terdiri dari beberapa kegiatan yaitu starting & ending (Mangawali dan Mengakhiri), Using (Menggunakan), Finishing (Penyelesaian), Sending (Mengirim).



Gambar 1. Pengamatan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik

Tabel 1. Deskripsi Hasil Pengamatan Kemampuan Literasi Digital Peserta didik

No	Indikator Literasi Digital	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	<b>Starting &amp; Ending</b>	Siswa bisa membuka aplikasi Canva dengan Lancar. Siswa bisa menutup aplikasi Canva dengan Lancar.
2.		Siswa sudah baik dalam memanfaatkan template namun masih mengalami kesulitan dalam pencarian template. Siswa sudah mampu dalam memanfaatkan font dalam mengatur title pada poster menu makanan, menu, hingga harga pada poster menu makanan dengan lancar.
	<b>Using</b>	Siswa sudah baik dalam menerapkan gambar, namun masih ditemukan kesulitan dalam mengcopy paste gambar menggunakan ctrl+C dan ctrl+V pada template lain sehingga memilih untuk mengambil gambar pada menu elemen walaupun sebelumnya peserta didik terkendala karena lupa menu tersebut dengan memilih menu design saat akan mengambil gambar
3.	<b>Finishing</b>	Siswa sudah baik dalam menamai file tugas poster menu makanan dengan baik. Siswa sudah baik dalam menyimpan file namun saat awal masih menemui sedikit kendala dengan membutuhkan waktu menentukan jenis file dan mengunduh file.
4.	<b>Sending</b>	Siswa dapat mengirimkan file tugas poster menu makanan melalui google form dengan baik. 15 siswa belum bisa mengirimkan file.

### C. Pembahasan

Berdasarkan data pada tabel 1. diatas, dalam indikator starting & ending yang meliputi membuka dan menutup aplikasi Canva, semua siswa berkategori sangat baik pada tahap ini dengan membuka web Canva dan membuka menu pada Canva, kemudian menutup menu Canva dengan lancar setelah menggunakannya. Kesulitan yang umum dialami peserta didik adalah membutuhkan beberapa waktu untuk mengakses ke aplikasi dikarenakan sinyal internet yang terkadang terganggu.

Kemudian pada indikator using yang mencakup membuat atau memilih template untuk desain poster, mengatur font saat menuliskan menu, harga, dan tittel pada poster, serta menerapkan gambar dengan mengcopy paste pada template lain atau mengambil gambar pada menu elemen di Canva. Siswa sudah baik dalam memanfaatkan template namun masih mengalami kesulitan dalam pencarian template. Kemudian siswa juga sudah mampu dalam kegiatan memanfaatkan font dalam mengatur title pada poster menu makanan, menu, hingga harga pada poster menu pada aplikasi Canva dengan lancar. Selain itu, siswa sudah baik dalam menerapkan gambar dengan mengcopy paste pada template lain atau mengambil gambar pada menu elemen di Canva dengan lancar. Namun masih ditemukan kesulitan dalam mengcopy paste gambar menggunakan ctrl+C dan ctrl+V pada template lain sehingga memilih untuk mengambil gambar pada menu elemen walaupun sebelumnya peserta didik mengalami kendala karena lupa menu tersebut dengan memilih menu design saat akan mengambil gambar

Setelah itu, pada indikator finishing yang mencakup memberikan nama file dan mengunduh atau

menyimpan file. Berdasarkan tahap ini, siswa sudah baik dalam menamai file tugas poster menu makanan, namun siswa masih membutuhkan beberapa menit mencari tempat “rename” pada aplikasi Canva. Walaupun demikian peserta didik dapat menamai file dengan baik. Kemudian didapati bahwa siswa sudah baik dalam menyimpan file dengan menentukan jenis file baik png, jpg, pdf atau jenis file lain hingga mengunduhnya. Namun masih ditemukan beberapa peserta didik yang mengalami sedikit kendala dengan membutuhkan waktu menentukan jenis file dan mengunduh file.

Indikator sending mencakup kemampuan siswa dalam mengirim file melalui google form. Indikator ini masuk dalam kemampuan literasi digital sebagai bentuk untuk melatih ketrampilan siswa dalam mengumpulkan tugas melalui teknologi. Indikator sending dilaksanakan dengan menampilkan link goggle form untuk pengumpulan tugas poster menu makanan melalui aplikasi Canva. Sebagian besar siswa berkategori baik dalam mengirimkan file tugas poster menu makanan melalui google form, namun masih sedikit kesulitan dalam mengetik link yang diberikan karena adanya huruf besar dan kecil secara acak pada link tersebut dan didapati beberapa peserta didik membutuhkan waktu untuk mengunggah file tugas yang disimpan ke link google form, tetapi pada akhirnya mereka dapat mengirimkan file dengan baik ketika sudah masuk ke laman pengiriman pada google form. Walaupun demikian, masih didapati sebagian siswa yang belum bisa mengirimkan file karena adanya kendala yang sama yakni kesulitannya siswa dalam mengetik link yang dibagikan, selain itu terdapat gangguan pada Chromebook dan adanya kendala pada jaringan Wi-fi.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01 dalam memanfaatkan aplikasi Canva berkategori baik. Hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan para peserta didik dalam mengolah Canva dalam membuat tugas poster menu makanan. Mulai dari masuk ke menu Canva, mengatur template, mengatur font pada judul poster, harga dan menu makanan, memanfaatkan copy paste dalam mengambil gambar pada templat lain, hingga dapat memberikan nama pada file serta dapat mengunduh file tugas. Peserta didik juga mampu mengirimkan file melalui link google form yang ditampilkan. Namun, sebagian peserta didik masih belum bisa mengirimkan file ke link google form yang disajikan karena adanya kendala pada Chromebook dan jaringan Wi-fi.

Hasil tersebut telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva menjadikannya sebagai salah satu aplikasi yang dapat mengembangkan literasi digital peserta didik. Hal ini sesuai dengan penuturan dari Ningrum, Sakmal, dan Dallion bahwa Canva dapat mengembangkan budaya literasi digital yang sangat baik untuk siswa sekolah dasar agar menumbuhkan lingkungan yang positif dan berguna untuk menumbuhkan bakat dalam menggunakan platform digital yang diharapkan bisa membuat berbagai informasi ke arah yang positif serta menumbuhkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar (Ningrum, Sakmal, & Dallion 2024).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik kelas 6 SDN Bugangan 01

melalui penugasan poster menu makanan melalui aplikasi Canva sudah baik. Peserta didik dapat mengelola aplikasi Canva dengan baik mulai dari masuk ke aplikasi Canva, mampu memanfaatkan fitur pada menu Canva seperti Template, font dan fitur lain dalam mendesain poster, mengunduh file poster hingga keluar dari aplikasi Canva. Peserta didik juga menunjukan hasil yang baik dalam tugas poster menu makanan dengan tampilan desain menarik sesuai dengan kreativitas peserta didik.

Adapun kendala dalam pelaksanaannya yaitu beberapa kali peserta didik mengalami gangguan pada sinyal internet, kemudian peserta didik menemukan kesulitan dalam saat akan mendesain poster seperti salah menekan menu yang lain, kesulitan dalam mengcopy paste gambar menggunakan ctrl+C dan ctrl+V pada template lain sehingga memilih untuk mengambil gambar pada menu elemen walaupun sebelumnya peserta didik mengalami kendala karena lupa menu tersebut dengan memilih menu design saat akan mengambil gambar. Selain itu terdapat pula kendala pada Chromebook dan jaringan Wi-fi sehingga menyebabkan sebagian peserta didik belum bisa mengirimkan file poster menu makanan pada link google form yang diberikan. Walaupun terdapat beberapa kendala tersebut, peserta didik masih dapat menyelesaikan tugas poster menu makanan hingga sebagian peserta didik yang lain dapat mengirimkannya melalui link google form yang sudah dibagikan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih saya ucapkan atas semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Saya menyadari bahwa

peneitian ini masih jauh dari kata sempurna. Besar harapan saya semoga peneitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alindra, A. L., Sari, A. N., Nursyahbani, A., Tufahati, N. A. W., Melia, N., Trisnawati, P., & Salsabila, R. A. (2023). Penugasan PowerPoint melalui Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 601-612.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12439>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.  
[10.31599/jabdimas.v5i1.986](https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986)
- Anindya, E. F. Y., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238-245.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 307-314.  
<https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>
- Mashuri, C., Permadi, G. S., Vitadiar, T. Z., & Mujianto, A. H. (2022). *Buku Ajar Literasi Digital*. <http://eprints.unhasy.ac.id/id/eprint/240>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1-7.  
<https://doi.org/10.33369/jip.5.1.1-7>
- Priati, Y., & Susetyo, I. B. (2023). Analisis Efektifitas Pelaksanaan Pelayanan Digital Berbasis Google Form Di Suku Dinas Kesehatan Jakarta Barat. *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 3(5), 522-530.  
<https://doi.org/10.31334/jiap.v3i5.3397>
- Rahmawati, R., Rahmah, S. F., Mahda, D. R., Purwati, T., Utomo, B. S., & Nasution, A. M. (2021). Edukasi Protokol Kesehatan dalam Menjalankan New Normal di Masa Pandemi Melalui Media Poster. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1)*.
- 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.  
<https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media

- sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430-436. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 6(1). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i1.1830>
- Suriani, A. I. (2022). Kebijakan literasi digital bagi pengembangan karakter peserta didik. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 7(1), 54-64. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.7030>
- 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>