p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226
Volume 9 Nomor 11 Tahun 2026
DOI : 10.31604/jpm.v9i11.4625-4635

PEMANFAATAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DI DESA BALIMBINGAN, KECAMATAN TANAH JAWA, KABUPATEN SIMALUNGUN

Cici Pasaribu, Cahayani Giawa, Wini Kristiani Gulo, Irwin Elfernky Waruwu, Syafriadi

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Budi Darma Medan, Indonesia
cici123pasaribu@gmail.com

Abstract

Education is a fundamental human need consciously pursued by students and teachers through the learning process. This study aims to describe the implementation steps for utilizing the Canva application as an interactive learning medium in an elementary school in Balimbingan Village. It also seeks to analyze and demonstrate the improvement of elementary students' digital literacy through the use of the Canva platform in Balimbingan Village, Tanah Jawa District, Simalungun Regency. This study employs Classroom Action Research (CAR) methodology. Data analysis was conducted through data reduction where obtained data were selected based on the research focus followed by data presentation, in which the selected data were organized into summaries, and finally, drawing conclusions. Conclusions were formulated based on observations, interviews, documentation, and student work. The results indicate a significant improvement in students' digital literacy by the second cycle; the majority of students became capable of accessing, comprehending, synthesizing, and disseminating information digitally, with some even reaching a level of high proficiency. This improvement in digital literacy learning outcomes was achieved through product-differentiated learning. Each student successfully created their own learning output—aligned with group agreementsby utilizing belajar.id accounts and Canva. It is anticipated that periodic training sessions (workshops) on the use of educational technology, specifically Canva, will be conducted for both students and the entire teaching staff..

Keywords: Canva Utilization, Improving Digital Literacy, Learning.

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang diupayakan secara sadar oleh murid dan guru dalam suatu proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan langkah-langkah implementasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar di Desa Balimbingan. Menganalisis dan membuktikan peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar melalui penggunaan platform Canva di Desa Balimbingan, Kecamatan Tanah Jawa, Kabupaten Simalungun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau biasa dikenal dengan istilah Classroom Action Research. Data dianalisis melalui reduksi data. Pada tahap ini data yang diperoleh dipilih berdasarkan fokus penelitian, penyajian data. Data yang telah dipilih kemudian disusun dalam bentuk uraian. Penarikan kesimpulan. Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan karya siswa. 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. Diharapkan untk mengadakan pelatihan berkala (workshop) mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan, khususnya Canva, tidak hanya untuk siswa tetapi juga bagi seluruh staf pengajar.

Keywords: Pemanfaatan Canva, Meningkatkan Literasi Digital, Pembelajaran.

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. 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.

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 dikreasi 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 mengeksplore 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. 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 (2022) 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 dari luar lingkungan.

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 mengaktivasi 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 (2022) 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 auditiri 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.

Penggunaan Canva juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas. Setiap siswa dapat menghasilkan desain yang berbeda walaupun mendapatkan tema yang sama. Ada siswa yang lebih suka menggunakan banyak gambar, ada yang lebih suka menggunakan tulisan, dan ada juga yang menggunakan warna tertentu sesuai dengan ide mereka. Selain kreativitas, kegiatan membuat karya menggunakan Canva dapat memberikan rasa percaya diri kepada siswa. Ketika siswa berhasil menyelesaikan sebuah desain, mereka dapat melihat secara langsung hasil usaha mereka. Hasil tersebut juga dapat dipresentasikan kepada guru dan teman-teman.

Desa Balimbingan, Kecamatan Tanah Jawa, Kabupaten Simalungun merupakan salah satu wilayah yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendukung pendidikan. Penggunaan media digital dalam kegiatan belajar diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dan membantu mereka memahami bahwa teknologi dapat digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif.

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. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti kegiatan pemanfaatan Canva kelas V di SD Negri 090078 Balimbingan berjumlah 32 orang tahun ajaran 2026/2027 yang terdiri dari 17 orang perempuan dan 15 orang pria. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, hasil karya siswa. Data dianalisis melalui reduksi data. Pada tahap ini data yang diperoleh dipilih berdasarkan fokus penelitian, penyajian data. Data yang telah dipilih kemudian disusun dalam bentuk uraian. Penarikan kesimpulan. Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan karya siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar di Desa Balimbingan, Kecamatan Tanah Jawa, Kabupaten Simalungun Tahun Ajaran 2026/2027 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 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 berikut :

Tabel 1 Keterlaksaan Pembelajaran

No.	Nama Bagian	Kriteria
1.	Siklus 1	Baik
2.	Siklus 2	Sangat Baik

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

Tabel 2 Langkah-Langkah Pembelajaran Oleh Guru/Peneliti

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 *Problem Based Learning* dan bentukpenilaian yang akan dilakukan
5.	Orientasi peserta didik pada suatu masalah Memfasilitasi siswa mencerna LKPD yang telah disiapkan dalam grup *Google*
6.	Memfasilitasi siswa membaca artikel untuk dapat menemukan suatu 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 *perubahan lingkungan* 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 literature
17.	Memfasilitasi siswa agar dapat menuliskan point-point penting untuk meminimalisir terjadinya pencemaran (udara, air dan tanah)
18.	Mengembangkan dan menganalisis hasil pemecahan masalah
19.	Meminta siswa menuliskan hasil kajian ke dalam LKPD Menuntun siswa membuat bahan hasil belajarnya melalui aktivasi akun belajar.id dan mendaftar akun sampai browsing tutorial *Canva*
20.	Menyajikan dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah Siswa diberikan dalam membuat hasil penugasan dengan membuat desain berupa poster dan ada yang membuat tulisan melalui media *Canva*
21.	Meminta siswa melakukan share dan unduh hasil pekerjaan yang telah diselesaikan
22.	Memfasilitasi siswa untuk mengevaluasi hasil pekerjaannya serta membuat kesimpulan pembelajaran
23.	Mengajak siswa melakukan refleksi
24.	Mengingatkan siswa bahwa pertemuan selanjutnya masih menggunakan model dan penilaian yang sama
25.	Meminta peserta didik membuat poster di *Canva*
26.	Memberikan tes hasil belajar dimensi pengetahuan
27.	Menutup pembelajaran dengan tertib dan teratur
28.	Meminta peserta didik mengucapkan rasa syukur karena telah berhasil melakukan pembelajaran dengan baik
29.	

Selanjutnya, peneliti 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 mengeksplore 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 berikut:

Tabel 3 Indikator Literasi Digital Siswa

No	Indikator Literasi Digital Siswa
1	Mengakses a. Login akun belajar.id b. Menelusuri literatur dari berbagai sumber c. Menemukan sumber bacaan sesuai tujuan
2	Memahami a. Mengenal fitur-fitur *Canva* b. Menjadi tutor bagi temannya
3	Merangkai a. Berkreasi di *canva* b. Menemukan template c. Melakukan *drag crop* d. Melakukan edit
4	Menyebarluaskan Informasi a. Mendownload hasil desain b. Mengkonversi berbagai macam format hasil desain c. 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 digitalal siswa dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Kemampuan Literasi Digital Siswa

No.	Nama Bagian	Kriteria
1.	Siklus 1	Cukup
2.	Siklus 2	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 tersebut di atas dapat dianalisis bahwa kemampuan literasi digital siswa pada siklus II mencapai predikat sangat baik siswa sudah menguasai indikator literasi digital dibandingkan persentase keberhasilan pada Siklus I yang hanya menunjukkan cukup, siswa yang menguasai indikator literasi digital sesuai hasil observasi peneliti 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 berbagi 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 berikut:

Tabel 5 Produk Hasil Belajar Siswa

No.	Jenis Produk	Jumlah Siswa
1.	Video	2
2.	Poster	20
3.	Resume	2
4.	Bahan Presentasi	6
5.	Gagasan Ilmiah	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 peneliti. Murid secara berkelompok membahas materi ajar, dan secara mandiri membuat hasil belajarnya sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka masing-masing.

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.

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 (2022) 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.

KESIMPULAN

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 V Sekolah Dasar di Desa Balimbingan, Kecamatan Tanah Jawa, Kabupaten Simalungun 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 literasi digital siswa mencapai sangat baik. 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.

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. Kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan dan dukungannya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

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. (2022). *Digital Literacy Practices and Their Layered Multiplicity*. *Educational Media International*, *49*(4), 289-301. https://doi.org/10.1080/09523987.2012.741199.

Dimyati & Mudjiono. (2022). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Febriana, T., Suneki, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8581 [1]

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. (2023). *Business Presentation.* Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia

Nasrullah, R**.** (2022). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media

Makhdum, M. (2022). Literasi Sains dan Digital dalam Pembelajaran IPA Melalui Window Shopping Berbantuan Flyer Maker. *Jurnal*

Pratama, W. A., & Nadi, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1605–1615. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37091

Rahmaniah, R., dkk. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 112-120

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta. *(Gunakan jika jenis penelitian Anda adalah deskriptif kualitatif atau PTK)*

Yuliana, E., & Setiadi, A. (2024). Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JPIM)*, 2(4), 101-112.