

## Belajar Kreatif di Era Digital: Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Canva di SD No 4 Dalung

Helmy Syakh Alam<sup>1</sup>, Eka Grana Aristyana Dewi<sup>2</sup>, I Made Rai Andriana<sup>3\*</sup>, Ketut Putri Intan Citra Lestari<sup>4</sup>, Ni Kadek Sri Handayani<sup>5</sup>, I Gusti Ayu Anggi Wila Artini<sup>6</sup>, Kanzun Naja<sup>7</sup>

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

<sup>3,4,5,6,7</sup> Bisnis Digital, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia.

E-mail: [raiandriana09@gmail.com](mailto:raiandriana09@gmail.com)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6185>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 15 Apr 2026

Revised: 21 Apr 2026

Accepted: 27 Apr 2026

#### Kata Kunci:

Literasi Digital, Canva, Pembelajaran Kreatif, SDGs 4.

#### Keywords:

Digital Literacy, Canva, Creative Learning, SDGs 4.

### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya melalui pemanfaatan media kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam konteks ini, kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SD No. 4 Dalung menjadi salah satu bentuk implementasi nyata integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital sekaligus mengembangkan kreativitas siswa sebagai bagian dari upaya mendukung SDGs No. 4 tentang Pendidikan Berkualitas. Latar belakang pelaksanaan program ini didasarkan pada masih belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, dilakukan serangkaian metode yang meliputi identifikasi masalah melalui wawancara, penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, hingga tahap evaluasi. Sebanyak 25 siswa kelas V terlibat dalam kegiatan ini, yang mencakup penyampaian konsep dasar literasi digital serta praktik langsung membuat poster kreatif bertema Hari Guru menggunakan Canva. Hasil yang diperoleh memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman literasi digital siswa, serta keterampilan teknis mereka dalam menghasilkan karya visual yang menarik dan estetis. Selain itu, siswa juga menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung.

*The development of digital technology provides great opportunities to improve the quality of learning in elementary schools, particularly through the use of creative media that align with students' characteristics. In this context, training activities on the use of the Canva application at SD No. 4 Dalung have become one form of actual implementation of technology integration in the learning process at elementary schools. This activity aims to enhance digital literacy while also developing students' creativity as part of efforts to support SDG No. 4 on Quality Education. The background for implementing this program is based on the suboptimal use of technology in learning at the elementary school level. Therefore, a series of methods were carried out, including problem identification through interviews, material preparation, training implementation, and the evaluation stage. A total of 25 fifth-grade students participated in this activity, which included delivering the basic concepts of digital literacy as well as hands-on practice in creating creative posters themed for Teacher's Day using Canva. The results obtained showed a significant improvement in the students' understanding of digital literacy, as well as their technical skills in producing visually appealing and aesthetic work. In addition, the students also demonstrated a high level of enthusiasm and participation throughout the activity.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Helmy Syakh Alam, et al. (2026), Belajar Kreatif di Era Digital: Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Canva di SD No 4 Dalung, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6185>

## PENDAHULUAN

Era digital saat ini menandai sebuah periode di mana arus informasi bergerak sangat cepat dan dapat diakses serta didistribusikan secara instan melalui infrastruktur teknologi. Kehadiran teknologi digital ini pada dasarnya dirancang untuk memberikan kemudahan untuk manusia dalam melaksanakan berbagai aktivitas keseharian (Saragih et al., 2023). Namun penggunaan internet yang tidak bijak dapat menimbulkan berbagai risiko, misalnya paparan konten negatif, kecanduan gadget, sampai penurunan prestasi belajar (Alam et al., 2025). Otolah konteks ini, teknologi pendidikan memegang peranan krusial sebagai penyedia inovasi yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran (Resti et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak boleh hanya dipandang sebagai alat, melainkan sebagai ekosistem pendukung yang harus dikelola secara sadar dan terarah demi kemajuan intelektual generasi muda.

Salah satu langkah strategis yang dapat ditempuh ialah melalui penguatan literasi digital sejak dini (Putra et al., 2025). Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengolah, menganalisis, serta mengevaluasi informasi dari berbagai media digital secara bijak dan bertanggung jawab (Ulfa et al., 2024). Kemampuan ini membantu siswa berpikir kritis, menggunakan teknologi secara tepat, serta meningkatkan kreativitas dalam menghadapi era digital. Hal ini juga sejalan untuk tujuan SDGs No. 4 tentang pendidikan berkualitas. Oleh karena itu, pengenalan literasi digital sejak dini menjadi langkah krusial untuk membekali siswa dengan keterampilan teknologi serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi perkembangan era digital. Tanpa fondasi literasi yang kuat, siswa akan rentan terjebak dalam arus informasi yang manipulatif dan tidak produktif di ruang siber (Nurlianti & Bahrani, 2025).

Anak-anak pada umumnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, maka *platform* digital misalnya YouTube dan media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan sarana penanaman nilai karakter (Ningrum et al., 2024). Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang diperkuat dengan instrumen digital interaktif serta ruang untuk eksplorasi dan kolaborasi, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Ayunda et al., 2024). Sebagai langkah awal, pengembangan literasi digital dapat dimulai dengan mengenalkan perangkat lunak yang ramah pengguna, seperti aplikasi pengolah kata maupun platform desain grafis layaknya Canva.

Kebutuhan akan penguasaan literasi digital tersebut semakin penting seiring dengan berkembangnya globalisasi yang membawa perubahan pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Munculnya era globalisasi atau yang dikenal sebagai revolusi industri 4.0 saat ini memuat tantangan baru bagi perkembangan pendidikan di Indonesia (Delfi & Hudaidah, 2021). Kondisi ini menuntut manusia untuk mampu beradaptasi dan menguasai teknologi agar tidak tertinggal. Dalam pendidikan, pembelajaran berbasis teknologi seperti pembelajaran online memberikan berbagai manfaat bagi siswa, antara lain kemudahan akses, efisiensi waktu dan biaya, serta mendorong kemandirian belajar, meskipun masih terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya (Ulfa et al., 2024). Adaptasi ini bukan lagi sebuah pilihan, melainkan keharusan fungsional agar sistem pendidikan tetap relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat modern.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang mudah diakses, terutama bagi guru yang menggunakan akun belajar.id. Dengan koneksi internet, Canva memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menerima materi, melainkan juga dapat membuat konten pembelajaran secara mandiri serta berkolaborasi secara daring (Amini et al., 2020).

Canva memiliki berbagai keunggulan dalam pengembangan media pembelajaran. *Platform* ini menyediakan beragam *template*, animasi, dan elemen desain yang menarik sehingga memudahkan guru dalam membuat media seperti poster, infografis, presentasi, dan video pembelajaran (Sitorus et al., 2023). Selain itu, fitur *drag and drop* serta dukungan kolaborasi daring membuat proses desain menjadi lebih praktis dan efisien, sekaligus meningkatkan kreativitas guru dan siswa untuk kegiatan belajar mengajar (Muhammad et al., 2025).

SD No. 4 Dalung merupakan salah satu sekolah dasar yang masih menghadapi tantangan dalam penguatan literasi digital sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Namun, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi tersebut masih terhambat oleh keterbatasan keterampilan praktis siswa, di mana perangkat digital sering kali hanya digunakan untuk menonton informasi daripada untuk berkarya secara mandiri. Hal ini menyebabkan pemanfaatan media digital

dalam kegiatan belajar mengajar belum sepenuhnya optimal, sehingga diperlukan langkah konkret untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan digital siswa sejak dini.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, dilaksanakan kegiatan sosialisasi literasi digital yang berfokus pada pembelajaran kreatif menggunakan Canva. Kebaruan dalam kegiatan ini terletak pada cara siswa diarahkan untuk tidak sekadar mengenal fitur desain, melainkan langsung berkolaborasi menciptakan karya visual bersama sebagai bentuk ekspresi ide mereka dalam satu ruang digital. Program ini dikemas secara interaktif, menggabungkan pemahaman konsep dasar literasi digital dengan praktik langsung pembuatan desain sederhana. Melalui pendekatan interaktif ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami cara memakai teknologi, melainkan juga terlatih mengembangkan kreativitas dan membangun rasa percaya diri dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

### **METODE**

Kegiatan ini disusun melalui 3 tahapan utama, yaitu 1) tahap perencanaan dengan pendekatan *Design Thinking*, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap evaluasi. Struktur ini diterapkan untuk memastikan program berjalan efektif, tepat sasaran, serta memberikan dampak nyata bagi peningkatan literasi digital siswa di SD No. 4 Dalung khususnya siswa kelas v.

#### **Tahap Perencanaan**

Dengan mengacu pada kerangka *Design Thinking*, program pelatihan disusun sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan ini menitikberatkan pada pemahaman kebutuhan pengguna serta kolaborasi dalam menghasilkan gagasan yang inovatif. Proses perancangan didukung oleh *platform* Miro yang digunakan untuk mengorganisasi ide secara sistematis serta memfasilitasi kolaborasi secara *real time*.

Implementasi *Design Thinking* dilaksanakan melalui lima tahap yang saling berkaitan, yakni *empathize* yang dilakukan lewat observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, *define* dengan mengolah hasil temuan guna merumuskan permasalahan utama, *ideate* melalui pengembangan berbagai gagasan kreatif dengan *brainstorming*, *prototype* dengan menyusun rancangan modul pelatihan literasi digital beserta panduan penggunaan Canva, serta *test* melalui uji coba terbatas untuk menilai dan menyempurnakan rancangan program yang telah dibuat (Andiani & Wahyui, 2024)

#### **Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2025 di SD No. 4 Dalung, Bali. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga sesi utama, yaitu sosialisasi interaktif, praktik mandiri, serta presentasi hasil dan pemberian *reward*.

Pada sesi sosialisasi interaktif, materi literasi digital dan pengenalan aplikasi desain disampaikan kepada siswa. Selanjutnya, pada sesi praktik mandiri, pembuatan poster menggunakan Canva dilakukan dengan pendampingan. Pada tahap akhir, hasil karya siswa dipresentasikan dan diikuti dengan pemberian *reward* sebagai bentuk motivasi.

#### **Tahap Evaluasi**

Keberhasilan program diukur melalui metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan kuantifikasi data. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan capaian siswa pada sesi *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan pemahaman secara signifikan. Data perbandingan nilai tersebut, ditambah dengan catatan hasil wawancara, digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Hasil akhir dari pengolahan data ini menjadi bukti bahwa program ini berhasil meningkatkan literasi media kreatif siswa.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2025 di SD No. 4 Dalung dengan melibatkan kepala sekolah, guru, serta siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa sekaligus merancang program pelatihan literasi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas V dengan jumlah 25 orang.

1. Pada fase *Empathize*, dilakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan pihak sekolah. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal teknologi digital, namun penggunaannya masih terbatas pada aktivitas hiburan dan belum dimanfaatkan secara

produktif. Selain itu, siswa memperlihatkan minat yang cukup tinggi terhadap kegiatan visual dan kreatif, tetapi belum didukung oleh pemahaman literasi digital yang memadai. Temuan ini menunjukkan perlunya pembelajaran yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih edukatif dan kreatif.

2. Selanjutnya, pada fase *Define*, informasi yang telah dikumpulkan dianalisis untuk merumuskan permasalahan utama. Hasil analisis menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi digital siswa disebabkan oleh kurangnya pembelajaran yang bersifat aplikatif. Oleh sebab itu, diperlukan suatu program pelatihan yang tidak hanya memberikan pemahaman teori, tetapi juga memberikan pengalaman praktik secara langsung agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengimplementasikan materi.
3. Pada fase *Ideate*, dilakukan pengembangan berbagai alternatif solusi melalui proses *brainstorming*. Hasil dari tahap ini adalah perancangan konsep pelatihan yang menggabungkan materi literasi digital dengan kegiatan praktik pembuatan desain. Aplikasi Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena mudah digunakan, menarik, serta selaras untuk karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif.
4. Fase *Prototype* menghasilkan rancangan awal program pelatihan yang meliputi penyusunan materi presentasi (PPT) serta alur kegiatan pembelajaran. Alur kegiatan dirancang menjadi tiga sesi utama, yaitu sesi sosialisasi interaktif, sesi praktik mandiri, serta sesi presentasi dan pemberian *reward*. Rancangan ini disusun secara sistematis agar kegiatan dapat berjalan terstruktur dan mudah diikuti oleh siswa.
5. Terakhir, pada fase *Test*, dilakukan uji coba terbatas terhadap rancangan kegiatan yang telah disusun. Hasil uji coba menunjukkan bahwa alur pelatihan dan materi yang disiapkan sudah cukup sesuai dengan kemampuan siswa, meskipun masih diperlukan beberapa penyesuaian, seperti penyederhanaan instruksi serta pengaturan waktu pelaksanaan. Masukan tersebut kemudian digunakan untuk menyempurnakan rancangan program sebelum dilaksanakan secara penuh.

Secara keseluruhan, tahap perencanaan ini menghasilkan rancangan program pelatihan yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat mendukung pelaksanaan kegiatan secara lebih efektif.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan pelatihan literasi digital dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2025 di SD No. 4 Dalung sebagai upaya mendukung penguatan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Kegiatan diawali dengan observasi lingkungan serta koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kesiapan sarana dan prasarana yang mendukung pelatihan.



**Gambar 1.** Kordinasi Dengan Mitra

Kegiatan ini diikuti oleh 25 siswa kelas V dan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama sebagai berikut:

1. Sesi sosialisasi interaktif, penerapan media pembelajaran interaktif di sekolah mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Harianto & Fahrani, 2024). Pada tahap awal ini, kegiatan meliputi pemberian *pre-test* deskriptif serta penyampaian materi mengenai manfaat literasi digital. Selain itu, siswa juga diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai media desain yang inklusif dan mudah dipelajari (Giap et al., 2024).



**Gambar 2.** Penyampaian Materi

2. Sesi praktik mandiri, pada tahap ini siswa melakukan praktik langsung dengan membuat poster bertema “Hari Guru”. Kegiatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi yang telah diberikan, melainkan juga dapat mencobanya secara langsung melalui pembuatan poster yang menarik dan mudah dipahami (Giap et al., 2024). Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan jumlah laptop dan akses WiFi sekolah yang kurang stabil, hal tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan smartphone serta koneksi paket data pribadi, sehingga seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan praktik.



**Gambar 3.** Praktik Langsung Pembuatan Desain Poster

3. Sesi presentasi dan pemberian *reward*, pada tahap akhir, siswa mempresentasikan hasil karya mereka sebagai bentuk post-test deskriptif. Sesi ini juga bertujuan untuk melatih rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan umum melalui public speaking yang baik (Adnyana et al., 2023). Kegiatan kemudian ditutup dengan pemberian reward kepada siswa dengan karya paling kreatif sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar.



**Gambar 4.** Sesi Pemberian *Reward* Kepada Siswa

### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital siswa. Evaluasi dilakukan lewat perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang meliputi tiga indikator utama, yakni pengenalan aplikasi Canva, penggunaan fitur desain, serta kemampuan membuat poster secara mandiri.

Evaluasi dilakukan terhadap 25 siswa yang mengikuti kegiatan secara lengkap dari awal hingga akhir pelatihan. Data hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

No	Indikator Pertanyaan	Pre-Test f (%)	Post-Test f (%)	Kenaikan (%)
1	Mengenal aplikasi canva	15 (60%)	25 (100%)	40%
2	Menggunakan fitur warna, teks, dan gambar.	12 (48%)	23 (92%)	44%
3	Membuat desain poster secara mandiri	11 (44%)	23 (92%)	48%

Mengacu pada Tabel 1, pembahasan setiap indikator disajikan sebagai berikut.

1. Indikator pengenalan aplikasi mencapai angka 100%, meningkat dari basis awal 60%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa hambatan aksesibilitas informasi terhadap teknologi desain telah teratasi sepenuhnya. Pemanfaatan aplikasi Canva yang intuitif memungkinkan peserta, bahkan yang pemula sekalipun dengan cepat mengenali platform atau menggunakan canva. Hal ini menunjukkan Canva sebagai instrumen pembelajaran di tingkat sekolah dasar, yang mencakup tahapan introduksi aplikasi kepada peserta didik serta analisis keuntungan dan hambatan yang dialami pendidik maupun siswa dalam mengintegrasikan teknologi tersebut (Urva et al., 2024)
2. Kenaikan sebesar 44% pada penguasaan fitur warna, teks, dan elemen memperlihatkan bahwa peserta tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mulai memahami estetika visual. Kemampuan ini sangat penting agar poster yang dihasilkan tidak hanya penuh dekorasi, tetapi juga fungsional secara komunikasi (Wijaya et al., 2022).
3. Peningkatan paling signifikan terlihat pada indikator kemandirian dalam membuat poster, yaitu dari 44% menjadi 92% (naik 48%). Lonjakan ini merupakan bukti keberhasilan metode pelatihan dalam membekali peserta dengan kemampuan praktis untuk mengimplementasikan ide secara mandiri. Selain itu, hasil ini mengonfirmasi bahwa metode praktik langsung sangat efektif dalam membangun kepercayaan diri peserta untuk menghasilkan karya orisinal tanpa ketergantungan pada instruktur (Emylya et al., 2026).
4. Temuan ini menegaskan bahwa peserta tidak hanya memahami penggunaan platform Canva secara konseptual, tetapi juga telah mampu mengoperasikan fitur-fitur utamanya untuk menghasilkan karya desain secara mandiri.

### SIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan pelatihan literasi digital di SD No. 4 Dalung, kegiatan ini telah berhasil membantu siswa menjadi lebih terampil dan kreatif dalam menggunakan teknologi untuk belajar. Penerapan metode praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang memudahkan siswa dalam memahami serta mengaplikasikan penggunaan aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil evaluasi, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa pada berbagai aspek. Siswa telah mampu mengenali fungsi dasar aplikasi Canva serta memahami penggunaan fitur-fitur desain yang tersedia. Selain itu, kemampuan siswa dalam membuat desain poster secara mandiri juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan sebelum pelatihan dilaksanakan.

Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan tidak hanya berdampak pada aspek pemahaman, tetapi juga pada keterampilan praktis siswa untuk menghasilkan karya yang lebih terstruktur dan menarik. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat dinyatakan berhasil dalam mendukung penguatan literasi digital serta mendorong pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Agar menjamin keberlanjutan penguatan literasi digital bagi siswa. Pihak SD No. 4 Dalung direkomendasikan untuk mengoptimalkan infrastruktur digital, khususnya peningkatan kapasitas penguatan internet, guna mengatasi kendala koneksi yang tidak stabil dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan. Bagi tenaga pendidik, sangat penting untuk mulai menggunakan aplikasi Canva ke dalam kurikulum dan tugas harian siswa secara rutin, serta memanfaatkan akun *belajar.id* secara maksimal untuk mengakses fitur desain premium guna meningkatkan kreativitas pengajaran. Selain itu, diperlukan adanya pelatihan lanjutan bagi guru agar

mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif secara mandiri. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk tetap menggunakan pendekatan *Design Thinking* guna memastikan solusi edukatif selalu relevan dengan karakteristik peserta didik di lokasi yang berbeda. Terakhir, cakupan materi literasi digital perlu diperluas ke arah literasi informasi untuk membekali siswa kemampuan membedakan fakta dari konten negatif di internet, disertai dengan observasi jangka panjang guna mengukur dampak program terhadap prestasi akademik siswa secara menyeluruh.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak SD No. 4 Dalung atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan, serta kepada Primakara University atas dukungan fasilitas sehingga kegiatan dan penulisan artikel ini dapat terlaksana dengan lancar

### REFERENSI

- Adnyana, I. G., Desnanjaya, I. G. M. N., Suryati, K., Wijaya, B. K., & Ria, M. V. S. (2023). PELATIHAN PRESENTASI DENGAN MEDIA APLIKASI MICROSOFT OFFICE POWERPOINT PADA SISWA KELAS 6 Di SD BARUNA BATUBULAN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 3(2), 48–58. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v3i2.2980>
- Alam, H. S., Putra, A. A. G. A. M., Aryanti, E. R. D., Wijayanti, P. N. P., Andini, N. K. S., Adiwangsa, N. G. R. K., & Purba, J. V. (2025). Penyuluhan Penggunaan Media Sosial dan Internet Sehat Bagi Siswa SD Negeri 26 Dangin Puri, Denpasar Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(10.A), 178–185. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11689>
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi terhadap Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/907/626>
- Andiani, W., & Wahyui, A. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pt. Virama Karya (Persero). *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 04(01), 1–10. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika>
- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 259–273. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139>
- Delfi, I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7. <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>
- Emylya, I. R., Mustika, D., Aisyah, N., Kaisara, A., & Nobel, A. A. (2026). PENERAPAN METODE CERAMAH DAN PRAKTIK LANGSUNG DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SD 008 MULYA SUBUR. *Psikosopen : Jurnal Psikososial Dan Pendidikan*, 2(1).
- Giap, Y. C., Yakub, Wijaya, H., Kusuma, L. W., Kusuma, E. D., & Subhana, M. (2024). *PELATIHAN PEMBUATAN POSTER DENGAN CANVA DI SMK PENERUS BANGSA*. 3(2), 95–104.
- Hariato, W. E., & Fahriani, D. (2024). Sosialisasi Internet Sehat dan Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.55732/ncer.v2i2.1340>
- Muhammad, Hendra, & Muslim. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 73–84. <https://doi.org/10.71049/441naw23>
- Ningrum, K., Aminah, & Dewi, S. L. (2024). *Pengaruh Literasi Digital , Self-Regulated Learning , dan Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Mutu Pembelajaran di SMP Negeri Kecamatan Babel The Influence of Digital Literacy , Self-Regulated Learning , and Teachers ' Pedagogical Competence on Learning Q*. 4(3), 1782–1791.
- Nurlianti, & Bahrani. (2025). Penguatan Literasi Digital sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Kritis Mahasiswa di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(12).
- Putra, A. A. G. A. M., Alam, H. S., Novarayana, K. G., Udayana, G. A., Somala, R. F. R., Maheswara, P. E., & Atam, M. (2025). Peningkatan Kemampuan dan Kreativitas Siswa melalui Pelatihan Microsoft Word dan Canva di SD Negeri 9 Sesetan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(2). 10.55338/jpkmn.v6i2.6090
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Saragih, E., Paramarta, V., Thungari, G. I., Kalangi, B., & Putri, K. M. (2023). Era Disrupsi Digital pada Perkembangan Teknologi di Indonesia. *Transformasi: Journal of Economics and Business Management*, 2(4), 141–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.56444/transformasi.v2i4.1152>
- Sitorus, F. R., Naibaho, P., & Silalahi, W. P. (2023). Experience, challenges, and engagement amidst pandemic: The online learning to onsite learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 13–21. <https://doi.org/10.21831/jpipip.v16i1.52298>
- Ulfa, M., Oktaviana, E., & Hasanah, N. (2024). The implementation of the Radec Model and Problem-Based Learning in improving literacy skills. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(2), 16–27.
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>