

**PENGEMBANGAN BUDAYA LITERASI DIGITAL MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SEKOLAH DASAR
PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR**

Raudhatul Jannah¹, Nur azmi Alwi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang

E-mail : raudhatul11@gmail.com¹, nurazmialwi@fip.unp.ac.id²

ABSTRACT

Learning in the 21st century is full of creativity. relevant to the opinion of rahmawati, farida., & atmojo (2021) that 21st century learning is based on information and communication technology and is constructionist. With that, teachers are required to develop interesting and student-centered learning. In this era, teachers act as facilitators. Literacy is defined as the ability to read and write characters while media means an intermediary that can take the form of objects, people or events. so it can be concluded that media literacy is the ability to search, study, and utilize various forms of media. This research uses library research, namely looking for research sources by collecting from several literatures sourced from journals, books and other sources. Digital literacy is a person's ability or skill to process, analyze, and evaluate technology-based media. With the current condition of literacy, Indonesia's literacy level is still low due to a lack of understanding of the correct basic literacy concepts or it could also be because the implementation of literacy implementation is less supportive and sustainable. With a low reading culture, Canva can be used as a tool or media that can attract literacy culture with attractive designs. The media engaged in the field of digital literacy culture is canva. The use of canva application media can develop a literacy culture digital elementary school students so that it can have a positive impact, students are more interested and enthusiastic about participating in learning activities, making it easier for students to get information, expressing student creativity so that they can develop knowledge and creativity.

Keywords: *Canva App, Independent Curriculum, Digital Literacy*

ABSTRAK

Pembelajaran di abad 21 ini penuh dengan kreativitas. relevan dengan pendapat rahmawati, farida., & atmojo (2021) bahwa pembelajaran abad 21 berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan bersifat konstruksioal dengan adanya itu, guru diharuskan mengembangkan pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa. Pada era ini, guru bertindak sebagai fasilitator. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis aksara sedangkan media artinya suatu perantara yang bisa berwujud benda, manusia atau peristiwa. Jadi bisa disimpulkan bahwa literasi media adalah kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai bentuk media. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan yaitu mencari sumber penelitian dengan cara mengumpulkan dari beberapa literatur yang bersumber dari jurnal, buku dan sumber-sumber lainnya. Literasi digital adalah kemampuan atau keterampilan seseorang untuk mengolah, menganalisis, serta evaluasi pada sebuah media berbasis teknologi. Dengan kondisi adanya literasi saat ini tingkat literasi Indonesia masih rendah karena kurangnya pemahaman akan konsep literasi dasar yang benar atau bisa juga

karena implementasi dari pelaksanaan literasi kurang mendukung dan berkelanjutan. Dengan rendahnya budaya membaca canva dapat digunakan sebagai alat atau media yang dapat menarik budaya literasi dengan desain menarik. Media yang bergerak pada bidang budaya literasi digital adalah canva. Penggunaan media aplikasi canva dapat mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar sehingga dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, mengekspresikan kreativitas siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kurikulum Merdeka, Literasi Digital

A. Pendahuluan

Pembelajaran di abad 21 ini penuh dengan kreativitas. relevan dengan pendapat rahmawati, farida., & atmojo (2021) bahwa pembelajaran abad 21 berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan bersifat konstruksioal. Dengan adanya itu, guru diharuskan mengembangkan pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa. Pada era ini, guru bertindak sebagai fasilitator. pembelajaran abad 21 ialah dampak perubahan masyarakat dari waktu ke waktu (rahayu et al, 2022). Abad 21 ini pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi pada siswa (rosnaeni, 2021). Masyarakat telah berubah dari masyarakat offline menjadi masyarakat online. Pembelajaran abad 21, guru berperan sebagai inovator yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang berdampak pada pembelajaran bermakna bagi siswa (prayogi & estetika, 2019).

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (purnamasari, 2020). kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak dikarenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif (dwipayana et al., 2020). Sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran.

Menurut (kurniawati, 2016) literasi media berasal dari kata literasi dan media. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis

aksara sedangkan media artinya suatu perantara yang bisa berwujud benda, manusia atau peristiwa. Jadi bisa disimpulkan bahwa literasi media adalah kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai bentuk media. Riel (2017) mengatakan bahwa literasi digital adalah keterampilan untuk menyerap dan menganalisis informasi secara efisien dan akuratserta mampu menggunakan teknologi informasi digital dan mengkomunikasikan kembali informasi yang diperoleh kedalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, atau kehidupan sehari-hari. Paul Gilster mempunyai gagasan "digital literacy" sebagai konsep literasi digital pada pertengahan tahun 1990-an, yang artinya kemampuan untuk mengakses, menggunakan, dan mengevaluasi media berbasis teknologi, informasi dan komunikasi berupa teks dan audio visual dan mengkomunikasikan kembali kepada pihak lain dengan menggunakan media tersebut. Sedangkan Martin (2016) mengemukakan bahwa literasi digital sebagai suatu kesadaran, keterampilan, pemahaman dan pendekatan evaluatif reflektif untuk diaplikasikan di lingkungan yang

kaya informasi dan didukung oleh penguasaan teknologi yang baik.

Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar bagi siswa maupun guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan guru harus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, karena seiring dengan perkembangan zaman pendidikan dituntut untuk bergerak sejalan dengan kemajuan teknologi terutama dengan adanya revolusi industri 4.0 dan society 5.0 yang semakin memudahkan untuk menyesuaikan antara kemajuan teknologi dengan kebutuhan manusia untuk terus belajar. Oleh karena itu pentingnya sumber daya manusia yang mampu menyeimbangi kemajuan teknologi pada saat ini.

Canva adalah satu aplikasi teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar. Pada artikel Widyaningrum dan Sondari (2021), *canva* adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins. Konsep desainnya menggunakan format drag-and-drop,

sebuah istilah yang tidak asing bagi para pengguna desain profesional. *Canva* merupakan platform atau tools yang digunakan untuk mendesain tanpa biaya dan sederhana mendukung penggunaanya dalam menciptakan rancangan dengan hasil akhir yang menarik, unik, teratur, serta desain visual yang dapat digunakan tanpa biaya yaitu *canva* (putri et al., 2023).

Media *Canva* yang berisikan desain untuk menciptakan media berupa power point, poster, infografis dan desain lainnya. *canva* dapat dijadikan satu media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam upaya peningkatan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Menurut tanjung dan faiza (2019) dalam (v. a. fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa

slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan garris pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi *canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Berdasarkan penelitian, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif,

kolaboratif serta interaktif (wahyu et al., 2020). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (arsyad, 2014) dalam (hafid, 2011; kurniawan et al., 2018).

Dilihat dari segi karakteristiknya, perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar meliputi: belajar agar memperoleh keterampilan fisik sehingga peserta didik bisa mempergunakannya saat bermain; belajar agar peserta didik memiliki sikap yang sehat dengan dirinya sendiri; belajar berinteraksi dengan teman seusiaanya; belajar berperan sesuai jenis kelaminnya; belajar menulis, membaca dan berhitung sebagai keterampilan dasar; belajar

mengembangkan konsep-konsep meliputi tingkah laku, kehidupan sosial serta alam; belajar mengembangkan sikap sosial yang positif dengan orang lain; serta belajar agar mengetahui sesuatu yang baik-buruk. Jadi saat proses pembelajaran siswa memerlukan bantuan lebih dari sekedar penjelasan guru. Sebagaimana penjelasan di atas, karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung senang bermain, bergerak, melakukan pekerjaan dalam suatu kelompok, serta menyenangi kegiatan yang mengizinkan mereka secara langsung merasakan dan melakukan sesuatu, maka dari itu guru harus mampu mempersiapkan pembelajaran secara optimal, begitu pun dengan merancang media untuk kegiatan pembelajaran.

Dengan mempelajari dan menggunakan canva, siswa dapat mengasah keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif (basri et al., 2023). *Canva* menjadi aplikasi yang dapat meningkatkan literasi digital siswa. hal ini sejalan dengan penggunaan teknologi yang bijak untuk siswa sekolah dasar, dengan

aplikasi *canva* siswa dapat menggunakan teknologi untuk mendesain serta menciptakan media yang menarik dapat berupa power point, poster, infografis dan desain lainnya.

Dengan adanya keunggulan terhadap penggunaan aplikasi *canva* terhadap budaya literasi digital di sekolah dasar, memotivasi peneliti untuk melakukan kajian literatur yang berjudul “pengembangan budaya literasi digital media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* disekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media *canva* untuk mengembangkan budaya literasi siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif dan pengetahuan bagi para pembaca pentingnya membangun budaya literasi digital bagi siswa sekolah dasar, bukan hanya sekadar keterampilan saja, melainkan menerapkan keterampilan literasi digital pada kehidupan dan penggunaan teknologi dengan bijak. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan yang menekankan pada pentingnya literasi digital siswa sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi *canva*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan yaitu mencari sumber penelitian dengan cara mengumpulkan dari beberapa literatur yang bersumber dari jurnal, buku dan sumber-sumber lainnya, agar lebih mudah dalam melakukan penelitian mengenai pengembangan budaya literasi digital media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* di sekolah dasar. Pada penelitian teknik yang di gunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan cara mencari materi yang berkaitan dengan pembahasan pada artikel ini, baik secara digital maupun manual. setelah melakukan referensi, kemudian menganalisis data-data yang telah terkumpul dengan mendisplay, mereduksi, dan merekonstruksi sehingga menjadi sebuah konsep yang baru, dengan menggunakan analisis isi yang lebih mengutamakan intertekstualitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna

umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan HEINICH, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”. Sementara, Marshall McLuhan (dalam Oemar Hamalik, 2003: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi

orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah.

Pengenalan Budaya Literasi Digital di Sekolah Dasar

Budaya literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengelola, dan berkomunikasi dengan menggunakan berbagai jenis teknologi dan media digital secara efektif. di era digital saat

ini, pengembangan budaya literasi digital sangat penting, terutama bagi peserta didik di sekolah dasar. anak-anak di usia dini sudah terpapar dengan berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan informasi. Oleh karena itu, membangun budaya literasi digital yang baik sangat penting untuk membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan. *Canva*, sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, telah menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi digital di sekolah dasar. dengan berbagai fitur yang user-friendly dan alat desain yang menyenangkan, *canva* membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan desain grafis, presentasi, dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif.

Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar

Aplikasi *canva* memungkinkan siswa untuk membuat berbagai materi pembelajaran yang menarik, seperti poster, infografis, brosur, dan slide

presentasi. penggunaan *canva* dalam konteks pendidikan di sekolah dasar memiliki beberapa manfaat utama, antara lain: (1) meningkatkan kreativitas: siswa dapat mengekspresikan ide dan gagasan mereka dengan cara yang kreatif melalui desain grafis. mereka tidak hanya belajar untuk membuat materi pembelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. (2) meningkatkan kemampuan digital: dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi, siswa di sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat digital. hal ini sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang semakin terhubung dengan teknologi. (3) penguatan kemampuan kolaborasi: *canva* mendukung kolaborasi antar siswa, di mana mereka dapat bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek pembelajaran bersama. fitur berbagi dan kolaborasi secara langsung memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama, berbagi ide, dan saling mendukung dalam proses belajar. (2) membantu visualisasi materi pembelajaran: *canva* membantu menyajikan informasi secara lebih

visual dan mudah dipahami. dalam konteks pembelajaran, visualisasi materi yang menarik akan meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pengembangan Budaya Literasi Digital Menggunakan Canva

Untuk mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar dengan memanfaatkan canva, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dan sekolah, antara lain: (1) pengenalan canva dalam kurikulum pembelajaran: guru dapat mengenalkan canva sebagai alat pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam pelajaran seni, siswa dapat menggunakan canva untuk membuat poster atau gambar. Dalam pelajaran bahasa, mereka dapat membuat presentasi atau infografis yang menjelaskan suatu topik tertentu. (3) pelatihan untuk siswa dan guru: agar dapat memaksimalkan penggunaan *canva*, baik siswa maupun guru perlu diberikan pelatihan terlebih dahulu. Dengan pemahaman yang baik tentang fitur-fitur canva, mereka dapat lebih efektif menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. (4)

proyek berbasis canva: guru dapat membuat proyek berbasis canva yang memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya-karya yang relevan dengan materi pelajaran. sebagai contoh, siswa dapat diminta untuk membuat poster tentang tema tertentu atau membuat presentasi tentang topik yang mereka pelajari. (4) evaluasi dan umpan balik: penting bagi guru untuk memberikan evaluasi yang konstruktif terhadap karya yang dihasilkan siswa menggunakan canva. umpan balik ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital mereka lebih lanjut dan mengoptimalkan kreativitas mereka dalam menciptakan media pembelajaran.

Tantangan dalam Pengembangan Literasi Digital Di Sekolah Dasar

Meskipun penggunaan aplikasi canva memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam pengembangannya di sekolah dasar, antara lain: (1) keterbatasan akses teknologi: tidak semua sekolah dasar memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer atau akses internet yang stabil. hal ini

bisa menjadi hambatan dalam penerapan literasi digital menggunakan aplikasi seperti canva. oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai tersedia bagi semua siswa. (2) tantangan dalam pengelolaan waktu: penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup untuk mengajarkan siswa tentang cara menggunakan aplikasi tersebut. guru perlu mengatur waktu dengan baik agar penggunaan teknologi tidak mengganggu proses pembelajaran lainnya. (3) keterbatasan kompetensi digital guru: tidak semua guru memiliki keterampilan digital yang cukup untuk mengintegrasikan aplikasi *canva* ke dalam pembelajaran mereka. oleh karena itu, pelatihan dan peningkatan keterampilan digital bagi guru sangat penting agar mereka dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam kelas. Satu keterampilan pada kurikulum merdeka yang harus ditingkatkan pada era pendidikan yang modern yaitu literasi digital. hal ini sejalan dengan penelitian bian et al. (2024), bahwa penggunaan *canva* for education berdampak signifikan dalam meningkatkan literasi digital. Pentingnya integrasi teknologi kreatif

dalam pendidikan, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan literasi digital, tetapi juga mendukung pengembangan pendekatan pedagogis yang inovatif dan adaptif. Dalam penguasaan literasi digital perlunya pelatihan atau program pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. pada penelitian putri et al. (2023), pelatihan *canva* menimbulkan rasa antusias dan dapat menghasilkan karya mandiri berupa poster pada penelitian surur et al. (2023)

Pengenalan Budaya Literasi Digital Di Sekolah Dasar

Budaya literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengelola, dan berkomunikasi dengan menggunakan berbagai jenis teknologi dan media digital secara efektif. Di era digital saat ini, pengembangan budaya literasi digital sangat penting, terutama bagi peserta didik di sekolah dasar. Anak-anak di usia dini sudah terpapar dengan berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi

dengan informasi. Oleh karena itu, membangun budaya literasi digital yang baik sangat penting untuk membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan.

Canva, sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, telah menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi digital di sekolah dasar. Dengan berbagai fitur yang user-friendly dan alat desain yang menyenangkan, Canva membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan desain grafis, presentasi, dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif.

Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Aplikasi *Canva* memungkinkan siswa untuk membuat berbagai materi pembelajaran yang menarik, seperti poster, infografis, brosur, dan slide presentasi. Penggunaan *Canva* dalam konteks pendidikan di sekolah dasar memiliki beberapa manfaat utama, antara lain: (1) Meningkatkan Kreativitas: Siswa dapat mengekspresikan ide dan gagasan mereka dengan cara yang kreatif melalui desain grafis. Mereka tidak

hanya belajar untuk membuat materi pembelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. (2) Meningkatkan Kemampuan Digital: Dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi, siswa di sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang semakin terhubung dengan teknologi. (3) Penguatan Kemampuan Kolaborasi: *Canva* mendukung kolaborasi antar siswa, di mana mereka dapat bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek pembelajaran bersama. Fitur berbagi dan kolaborasi secara langsung memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama, berbagi ide, dan saling mendukung dalam proses belajar.

(3) Membantu Visualisasi Materi Pembelajaran: *Canva* membantu menyajikan informasi secara lebih visual dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran, visualisasi materi yang menarik akan meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

3. Pengembangan Budaya Literasi Digital Menggunakan Canva

Untuk mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar dengan memanfaatkan *Canva*, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dan sekolah, antara lain: (1) Pengenalan *Canva* dalam Kurikulum Pembelajaran: Guru dapat mengenalkan *Canva* sebagai alat pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam pelajaran seni, siswa dapat menggunakan *Canva* untuk membuat poster atau gambar. Dalam pelajaran bahasa, mereka dapat membuat presentasi atau infografis yang menjelaskan suatu topik tertentu. (2) Pelatihan untuk Siswa dan Guru: Agar dapat memaksimalkan penggunaan *Canva*, baik siswa maupun guru perlu diberikan pelatihan terlebih dahulu. Dengan pemahaman yang baik tentang fitur-fitur *Canva*, mereka dapat lebih efektif menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. (3) Proyek Berbasis *Canva*: Guru dapat membuat proyek berbasis *Canva* yang memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya-karya yang relevan dengan materi pelajaran. Sebagai contoh, siswa dapat diminta untuk membuat poster

tentang tema tertentu atau membuat presentasi tentang topik yang mereka pelajari. (4) Evaluasi dan Umpan Balik: Penting bagi guru untuk memberikan evaluasi yang konstruktif terhadap karya yang dihasilkan siswa menggunakan *Canva*. Umpan balik ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital mereka lebih lanjut dan mengoptimalkan kreativitas mereka dalam menciptakan media pembelajaran.

Tantangan Dalam Pengembangan Literasi Digital Di Sekolah Dasar

Meskipun penggunaan aplikasi *Canva* memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam pengembangannya di sekolah dasar, antara lain: (1) Keterbatasan Akses Teknologi: Tidak semua sekolah dasar memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer atau akses internet yang stabil. Hal ini bisa menjadi hambatan dalam penerapan literasi digital menggunakan aplikasi seperti *Canva*. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai tersedia bagi semua siswa. (2) Tantangan dalam

Pengelolaan Waktu: Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup untuk mengajarkan siswa tentang cara menggunakan aplikasi tersebut. Guru perlu mengatur waktu dengan baik agar penggunaan teknologi tidak mengganggu proses pembelajaran lainnya. (3) Keterbatasan Kompetensi Digital Guru: Tidak semua guru memiliki keterampilan digital yang cukup untuk mengintegrasikan aplikasi *Canva* ke dalam pembelajaran mereka. Oleh karena itu, pelatihan dan peningkatan keterampilan digital bagi guru sangat penting agar mereka dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam kelas. Untuk mengatasi tantangan di atas, beberapa solusi dan rekomendasi yang dapat diimplementasikan antara lain: (1) Investasi dalam Infrastruktur Teknologi: Pemerintah dan pihak sekolah harus berinvestasi dalam penyediaan fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung pengembangan literasi digital di sekolah dasar. Hal ini termasuk memastikan akses perangkat digital dan koneksi internet yang baik. (2) Pelatihan Berkelanjutan untuk Guru: Menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai penggunaan

aplikasi digital seperti *Canva* akan membantu meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Pelatihan ini juga dapat mencakup cara-cara mengatasi kesulitan teknis yang mungkin dihadapi dalam kelas. (3) Pembelajaran Berbasis Proyek: Guru dapat merancang pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan penggunaan *Canva*, sehingga siswa dapat belajar sambil berkreasi. Proyek ini bisa berhubungan dengan mata pelajaran tertentu dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (4) Mengintegrasikan Literasi Digital ke dalam Kurikulum: Literasi digital harus diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan dunia digital. Kurikulum yang memuat elemen literasi digital akan membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan dunia digital di masa depan.

Penggunaan *Canva* Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Literasi Digital

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan pendidikan di Indonesia

yang memberikan kebebasan lebih kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta mengembangkan potensi dan kreativitas mereka. Salah satu elemen penting dalam Kurikulum Merdeka adalah penguatan literasi, termasuk literasi digital, yang memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara cerdas dan kreatif.

Aplikasi *Canva*, dengan segala kemudahan dan fitur desain grafis yang ditawarkannya, dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pengembangan literasi digital dalam Kurikulum Merdeka. Pengintegrasian *Canva* ke dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkenalkan keterampilan teknis tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi yang sangat diperlukan di era digital.

Berikut adalah cara penggunaan *Canva* dalam Kurikulum Merdeka untuk mendukung literasi digital: (1) Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis. *Canva* memungkinkan siswa untuk membuat berbagai karya visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan media

pembelajaran lainnya. Proses pembuatan desain ini menuntut siswa untuk berpikir kreatif dan kritis dalam menyusun informasi yang ingin disampaikan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan pemahaman dan kreativitas siswa, *Canva* menjadi alat yang efektif untuk mendorong siswa agar dapat mengorganisir dan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Contoh Praktik: Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat diminta untuk membuat poster atau infografis yang menjelaskan isi cerita pendek atau artikel yang mereka baca, menggunakan *Canva*. Ini mendorong mereka untuk memahami materi secara mendalam, kemudian menyajikannya dalam bentuk yang lebih visual dan menarik. (2) Mengembangkan Literasi Digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijak, termasuk kemampuan untuk mencari, menganalisis, dan mengolah informasi dengan perangkat digital. *Canva* mengajarkan siswa untuk mengoperasikan aplikasi berbasis web dan mobile dengan mudah, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di dunia modern. Dalam

Kurikulum Merdeka, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis tetapi juga pemahaman tentang etika penggunaan teknologi, yang juga bisa diajarkan melalui penggunaan *Canva*. Misalnya, siswa dapat belajar tentang hak cipta dan penggunaan materi digital secara sah saat membuat desain menggunakan gambar, font, atau template dari *Canva*. Contoh Praktik: Guru dapat mengajarkan siswa untuk memilih gambar atau elemen desain dari sumber yang sah dan sesuai dengan hak cipta. Ini mendukung pemahaman mereka tentang pentingnya menggunakan media digital secara bertanggung jawab. (3) Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi. *Canva* memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa siswa bekerja dalam satu proyek secara bersamaan, membuat platform ini ideal untuk mendukung pembelajaran kolaboratif. Dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan soft skills, penggunaan *Canva* memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide dan bekerja sama dalam menghasilkan produk desain. Contoh Praktik: Siswa dapat dibagi dalam kelompok untuk membuat proyek bersama, seperti

membuat presentasi kelompok mengenai tema tertentu. Setiap anggota kelompok dapat berkontribusi membuat slide presentasi, gambar, atau infografis dalam *Canva*. Proyek kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain tetapi juga mengajarkan siswa cara bekerja dalam tim, mendengarkan pendapat orang lain, dan berkomunikasi secara efektif. (4) Meningkatkan Kemampuan Penyajian dan Presentasi. Kemampuan untuk menyajikan informasi dengan jelas dan menarik adalah keterampilan penting yang dapat dikembangkan melalui penggunaan *Canva*. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui berbagai bentuk media, dan *Canva* menyediakan alat yang memungkinkan mereka untuk membuat presentasi visual yang menarik. (5) Integrasi dalam Proyek Berbasis Pembelajaran Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam tugas yang bersifat autentik dan relevan. *Canva* dapat dimanfaatkan untuk berbagai proyek berbasis pembelajaran, mulai dari pembuatan laporan hingga produksi

media pembelajaran. Melalui proyek-proyek ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga mempraktikkan keterampilan digital mereka.(6) Meningkatkan Engagement dan Motivasi Siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran di era digital adalah menjaga minat dan motivasi siswa. *Canva*, dengan berbagai pilihan desain yang menarik dan antarmuka yang mudah digunakan, dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *Canva* sebagai alat pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. (7) Membentuk Kebiasaan Digital yang Positif. Kurikulum Merdeka juga berfokus pada pengembangan karakter siswa, termasuk etika digital dan tanggung jawab sosial. Dengan menggunakan *Canva*, siswa dapat diajarkan untuk mengembangkan kebiasaan digital yang positif, seperti berpikir kritis terhadap informasi yang mereka temui di dunia maya, menghargai karya orang lain, dan menjaga etika dalam berbagi konten secara online.

D. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi *canva* di sekolah dasar sebagai alat untuk mengembangkan budaya literasi digital merupakan langkah positif yang dapat mendukung penguatan keterampilan digital dan kreativitas siswa. dengan pengenalan dan pemanfaatan yang tepat, *canva* dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran secara visual dan interaktif. Untuk itu, penting bagi pihak sekolah dan guru untuk memastikan akses teknologi yang memadai, memberikan pelatihan bagi guru, serta mendesain pembelajaran yang kreatif dan berbasis proyek. Dengan demikian, literasi digital dapat berkembang dengan baik di lingkungan sekolah dasar, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Munib (2004) *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Andayani,(2011), *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*: Jakarta, Universitas Terbuka

- Ariani, Rizka. "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Program Pasca Sarjana Pendidikan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019): 157.
- Arief S. Sadiman, dkk (2006) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Destiana. "Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis Android (SMARTPHONE) Dalam Pendidikan Industri." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 190–97.
- Diat Prasojo Latif dan Riyanto, (2011), *Teknologi Informatika Pendidikan*, Yogyakarta, Penerbit Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan Kedua, Jakarta: Rineka Cipta
- Dr. Yuberti, M.Pd2. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Islam." *Jurnal Pemikiran Islam STAIN Jurai Siwo Metro Lampung* ISSN 3, no. 7 (2015): 59–78. Dwijayani, N. M. "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (2019): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Fadilah, Nala Nafilata, and Punaji Setyosari. "MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA TEKNOLOGI" 4, no. 1 (2021): 90–97. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>. Hasibuan, Nasruddin. "Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan." *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 1, no. 2 (2016): 189. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.313>.

- Hamalik, Oemar, (2005), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, PT Bumi Aksara
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Hujair AH. Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- I Ketut Gede Darma Putra (2009) *Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi*. Makalah ini disampaikan pada Rakorda Disdikpora Bali – 10 Maret 2009 Oemar Hamalik (2003) *Media Pendidikan*, Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Soeparno (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Inter-Pariwisata.
- Kristanto, Andi. “*Aplikasi Teknologi Pendidikan Di Sekolah*.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4 (2016): 13–16. Kurnia, Lita, and Ahmad Edwar. “Pengaruh Negatif Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam).” *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam* 20, no. 2 (2021): 291–308.
<https://doi.org/10.15408/kordinat.v20i2.22183>.
- Lestari, Sudarsri. “*Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*.” *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100.
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Marida, dkk.(2011), *Komputer dan Media Pembelajaran*, Jakarta, Penerbit Universitas Terbuka.
- Marryono Jamun, Yohannes. “*Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*.” *Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, no. 10 (2018): 48–52.
- Perdani, Hariza Noor, and Raekha Azka. “*Teknologi Dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial*.” *Proseding Sendika* 5, no. 1 (2019): 508–14.
(https://www.researchgate.net/publication/334986462_Teknologi_dan_Pembelajaran_Matematika_Generasi_Milenial).
- Rahadian, Dian. “*Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi*”

- Pembelajaran Untuk Komunikasi, Jakarta, Penerbit Pengajaran Yang Berkualitas.” Kencana Prenada Media Grop.*
Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran 2, no. 1 (2017): 234–54.
- Rahmasari, G. dan Rismiati, R., (2013), *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA* : Bandung, Penerbit Yrana Widya
- Suryadi, Sudi. “Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan.” Jurnal Informatika 3, no. 3 (2019): 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>.
- Salma Prawiradilaga, Dewi (2013). *Mosaic Teknologi Pendidikan e-learning*, Jakarta, Penerbit Kencana Prenada Media Grop.
- Settyosari, Punaji, (2010). *Pemanfaatan Media. Kementrian Pendidikan Nasional*, Malang, Universitas Negeri Malang.
- Situmorang, Robinson, (2013), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan*
- S. Sadiman, Arief, dkk.,(2006), *Media Pendidikan, Pengantar Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta, PT Raja Graffindo Persada.
- Taufiq, Muhammad. “Pengaruh Teknologi Informasi Dalam Keprofesian Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan.” NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran 1, no. 2 (2017): 176–85. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.8>.