



**PENINGKATAN KETRAMPILAN LITERASI DIGITAL
MELALUI MEDIA *CHROMEBOOK* BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
PEMBELAJARAN TEMA 7 SISWA KELAS IV
SDN PANDANREJO 01 KOTA BATU**

Uli Astutik

SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji Batu

Email : uliasutik2016@gmail.com

(Naskah Masuk: 20 Februari 2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 April 2023)

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat pada era globalisasi, sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Literasi digital adalah pengetahuan dan keterampilan menggunakan media digital, sarana komunikasi atau jaringan dalam mencari, mengevaluasi, memanfaatkan, menciptakan, dan menggunakan informasi secara bijak. Media pembelajaran yang berbasis teknologi akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan pola interaktif retensi belajar bagi peserta didik dan dapat menemukan suasana baru. *Chromebook* merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan sebagai hasil perkembangan dari komputer yang didesain untuk mempermudah pembelajaran. Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital. Tujuan PTK ini adalah mendeskripsikan proses dan menganalisis peningkatan keterampilan literasi digital pada pembelajaran tema 7 siswa kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji Tahun pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva. Hasil PTK ini menunjukkan bahwa penggunaan media *chromebook* berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan literasi digital pada pembelajaran tema 7 siswa kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji. Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan keterampilan literasi digital dari siklus I ke siklus II yaitu kemampuan mengoperasikan laptop sebesar 25%, mengakses internet sebanyak 26%, mencari informasi secara digital sebanyak 22% dan kemampuan penggunaan aplikasi canva sebesar 26%, juga hasil belajar meningkat sebesar 13%. Peningkatan keterampilan literasi digital dapat juga menggunakan metode dan media lain yang lebih efektif dan efisien dengan mengembangkan hasil PTK ini. Dengan media *chromebook*, Juga perlu mengembangkan pendekatan dan teknik yang lain yang mendukung standar proses pembelajaran di SD.

Kata Kunci : Literasi Digital, Media *Chromebook*, Aplikasi Canva

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology, which is increasing rapidly in the era of globalization, is very influential in the world of education. Digital literacy is the knowledge and skills of using digital media, means of communication or networks in seeking, evaluating, utilizing, creating and using information wisely. Technology-based learning media will create a fun learning process, increase interactive patterns of learning retention for students and be able to find a new atmosphere.

Chromebook is a technology-based learning media and as a result of the development of computers designed to facilitate learning. Canva is an application that can be used in implementing digital technology-based learning. The purpose of this PTK is to describe the process and analyze the improvement of digital literacy skills in learning the theme of 7th grade students at SDN Pandanrejo 01 Bumiaji District in the 2022/2023 academic year using the Canva application-based chromebook media. The results of this CAR show that the use of Canva application-based chromebook media can improve digital literacy skills in learning the theme of 7th grade students at SDN Pandanrejo 01, Bumiaji District. Based on data analysis, there was an increase in digital literacy skills from cycle I to cycle II, namely the ability to operate a laptop by 25%, accessing the internet by 26%, searching for information digitally by 22% and the ability to use the Canva application by 26%, also learning outcomes increased by 13 %. Improving digital literacy skills can also use other methods and media that are more effective and efficient by developing the results of this CAR. With chromebook media, it is also necessary to develop other approaches and techniques that support standard learning processes in elementary schools.

Keywords: *Digital Literacy, Chromebook Media, Canva Application*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berpengaruh pada kehidupan manusia baik dalam sosial, ekonomi, kecepatan dan kemudahan mengakses dan menyebarkan informasi, dan juga perubahan dalam mempercepat suatu pekerjaan. Saat ini maupun masa mendatang, bangsa Indonesia harus mampu menghadapi persaingan ketat secara global. Oleh karena itu, dibutuhkan generasi anak bangsa yang mempunyai daya saing tinggi dan kemampuan yang mumpuni. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan agar terpenuhi kebutuhan tersebut, salah satunya yang harus dipersiapkan adalah kemampuan intelektual yang baik dan cakap dalam penggunaan teknologi (Ghufron, 2018).

Pendidik diharapkan menunjukkan sikap yang baik terhadap penggunaan teknologi dalam pengajaran dan keterlibatan mereka didalamnya harus tinggi. Mereka juga harus memiliki kepercayaan dan kemampuan dalam menegmbangkan ketrampilan digital mereka. Sikap yang seperti ini menunjukkan bahwa para pendidik telah menyadari pentingnya teknologi dalam kegiatan mengajar mereka. Kemampuan mereka untuk berinovasi dalam rancangan dan penyajian materi, metode pengajaran serta memilih strategi serta aplikasi terbaik sesuai dengan materi dan teknik yang sesuai.

Pendidik harus kreatif dan mampu berinovasi untuk menciptakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolah. Dan yang tak kalah pentingnya, seorang pendidik harus mampu memotivasi siswanya agar semangat dan mampu berkreasi dengan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Literasi digital memungkinkan juga pendidik untuk dapat memilih media mana saja yang tepat dalam menyampaikan materi dan tugas yang efektif bagi siswa. Metode check and recheck harus selalu diterapkan agar pendidik tidak membabi buta dalam mengakses informasi melalui dunia maya. Pengalaman dan berbagi merupakan guru terbaik kita. Pendidik selain diharapkan dapat meningkatkan dan memiliki kemampuan menguasai teknologi digital, juga diharapkan dapat membedakan informasi mana yang sesuai dengan fakta atau tidak, mengingat berbagai informasi yang masuk di dunia maya.

Didalam konteks pendidikan, untuk menyikapi begitu ramainya pemanfaatan perangkat digital pada ranah pendidikan, Kemendikbud telah mengemasnya dalam kebijakan implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Sehubungan dengan GLS ini, terdapat enam kemampuan literasi dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa, yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan.

Media adalah bentuk jamak dari perantara atau medium yang merupakan sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa latin medium (yang berarti antara). Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Menurut Anwar (2015), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai untuk memperjelas ide dan gagasan agar sampai kepada penerimanya.

Seorang pendidik menggunakan media sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran serta lebih efektif dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Agar pemanfaatan media pembelajaran terjadi secara optimal, maka perancangan pembelajaran yang berbantuan teknologi haruslah dirancang secara cermat dan memperhitungkan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada setiap peserta didik. Media pembelajaran yang berbasis teknologi, akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menyusun pola interaktif yang dapat meningkatkan retensi belajar bagi peserta didik dan juga peserta didik dapat menemukan suasana baru.

Chromebook merujuk pada laptop yang menjalankan *Google Chrome OS* (John, 2016). Untuk membuat sebuah perbedaan yang jelas antara *Chromebook* dan laptop tradisional, maka ada dua fakta yang perlu untuk diperiksa. Yang pertama bahwa *Chromebook* menggunakan sistem operasi yang unik-Chrome OS. Chrome OS adalah produk Google yang berasal dari memodifikasi Chromium OS, proyek sumber terbuka dan tersedia bagi siapa saja yang ingin untuk mengakses, memodifikasi, dan membangun. Fakta yang kedua adalah sistem operasi ini memiliki basis kode yang sama.

Di SDN Pandanrejo 01 Kota Batu, media *chromebook* merupakan media pembelajaran model baru. *Chromebook* diberikan oleh pemerintah sebanyak 15 unit dan biasanya hanya digunakan untuk kelas V dalam kegiatan ANBK. Pembelajaran menggunakan media *Chromebook* baru digunakan awal semester II tahun pelajaran 2022/2023 pada kelas IV, sehingga saat ini peserta didik masih jarang yang mahir dalam menggunakan *chromebook* dikarenakan merupakan media yang baru. Penggunaan media *chromebook* ini juga sebagai implementasi setelah guru mengikuti kegiatan pelatihan Google Master Trainer (GMT) yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kota Batu. Pelatihan tersebut dilakukan agar ketika para pendidik menggunakan *chromebook* tidak kebingungan dan saat ada salah satu siswa yang belum faham pada waktu menggunakan *chromebook* bisa membantunya. Untuk saat ini *chromebook* sudah digunakan di semua jenjang mulai dari kelas satu sampai kelas enam terutama dalam kegiatan ekstra kurikuler komputer. Untuk peserta didik kelas IV, penggunaan media *chromebook* dipakai juga dalam pembelajaran tematik sebab SDN Pandanrejo 01 Kota Batu masih menerapkan Kurikulum 2013.

Keterampilan literasi digital dirasakan penting untuk diteliti di SDN Pandanrejo 01 Kota Batu khususnya di kelas IV. Hal ini disebabkan karena ketika menulis secara

konvensional di buku tulis, peserta didik tidak nampak bersemangat dan bergairah untuk menulis, sehingga keterampilan literasi baca tulis peserta didik hasilnya belum maksimal. Padahal literasi baca tulis merupakan bagian yang vital dalam dunia pendidikan, karena literasi adalah dasar untuk berpikir. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan literasi yang arahnya nanti pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan tema yang sedang dipelajari di SDN Pandanrejo 01 khususnya kelas IV, prestasi belajar dalam memecahkan masalah juga hasilnya masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik di SDN Pandanrejo 01 Kota Batu khususnya di kelas IV. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. Dengan demikian keingintahuan peserta didik dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari bersama guru akan semakin meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media *chromebook* dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti berminat untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: “Upaya Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media *Chromebook* Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses dan menganalisis peningkatan keterampilan literasi digital pada pembelajaran tema 7 siswa kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi *canva*.

a) KAJIAN PUSTAKA

1. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan dalam membaca dan menulis secara digital. Saat ini kita menemukan banyak bentuk pendidikan digital di internet atau di perpustakaan kota dan perpustakaan daerah. Salah satu bentuk literasi digital yang sering kita jumpai di internet adalah e-book atau bahan bacaan digital yang tidak memerlukan publikasi online. Pentingnya literasi digital kini mulai berkembang. Bukan hanya pendidikan digital dan pendidikan pada umumnya. Ada juga istilah seperti literasi komputer, literasi media, literasi sekolah, dan literasi sains. Makna literasi digital sebenarnya dapat diartikan secara luas sebagai upaya untuk memahami, menggunakan, menggabungkan, mengubah, dan menganalisis teks. Dimana kelima hal tersebut benar-benar fokus pada kompetensi atau pengembangan keterampilan literasi.

Media digital saat ini memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dengan cepat karena setiap pengguna dapat saling berbagi informasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut memberikan dampak positif dan negatif bagi para penggunanya,

khususnya para remaja. Di Indonesia, jumlah pengguna internet didominasi oleh kalangan remaja, sehingga remaja sangat rentan terkena dampaknya.

Menurut Retnowati (2015: 314) penggunaan internet yang baik dapat meningkatkan kinerja penggunanya, tetapi penggunaan yang buruk dapat memberikan efek negatif bagi kaum muda. Contoh yang umum terjadi saat ini adalah kasus fitnah, pelecehan, bahkan prostitusi, yang pasti menyebabkan depresi remaja. Kenapa ini terjadi? Karena belum memahami sepenuhnya akibat penggunaan media digital. Padahal mereka (kaum muda) sedang memperoleh literasi dalam artian literasi, tetapi mereka masih belum melek secara digital.

Untuk mengurangi risiko negatif yang dihadapi peserta didik melalui penggunaan internet yang tidak sehat, sekolah harus mengembangkan kebijakan yang menangani upaya menyimpang. Langkah yang dilakukan adalah menerapkan strategi literasi digital yang memandu peserta didik untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, mengelola, dan membuat informasi dari Web dengan cara yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan kata lain, perangkat digital mereka hanya digunakan untuk belajar.

2. Media pembelajaran

Menurut Gagne' dan Briggs bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), dsbnya. Jadi media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Di sisi lain, Asosiasi Pendidikan Nasional mendefinisikan media massa sebagai bentuk komunikasi, baik cetak maupun audiovisual, dan perlengkapannya; sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Selain itu, media massa juga dibutuhkan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Kemp dan Dayton (1985) menyatakan: "Belajar dari media sosial dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif,..." (dikutip dalam Susilana dan Riyana, 2009: 9).

Dikutip dari Keemp dan Dayton, 1985 (dalam Susilana, 2009: 9) tentang manfaat kajian media dalam pembelajaran siswa, antara lain: a) Penyampaian pesan pelatihan dapat lebih terstandar, b) Pembelajaran lebih menarik, c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui penerapan teori belajar, d) Durasi pelatihan bisa dipersingkat, misalnya. e) Meningkatkan kualitas pendidikan, f) Belajar dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja, g) Dimungkinkan untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pendidikan dan proses pendidikan, h) Peran guru berubah ke arah yang positif.

3. Media Chromebook

Singkatnya, *Chromebook* mengacu pada komputer laptop Google Chrome OS (John, 2016). Untuk membedakan dengan jelas antara *Chromebook* dan laptop tradisional, dua fakta harus diperiksa. pertama adalah *Chromebook* menggunakan sistem operasi yang sama dengan - Chrome OS. Chrome OS adalah produk Google yang dirilis

pada sebagai modifikasi dari Chromium OS, sebuah proyek open source yang bisa untuk diakses, dimodifikasi, dan membangunnya. Dua sistem operasi memiliki basis kode yang sama; Namun, Chrome OS memiliki banyak fitur tambahan lainnya dan didukung oleh Google dalam program pembaruan otomatisnya dan hanya berjalan pada perangkat keras yang secara khusus dioptimalkan untuk peningkatan kinerja dan keamanan. Hal ini dikarenakan Chromium OS adalah sistem operasi terbuka dan setiap orang dipersilakan untuk meningkatkan dan memperluasnya, sebab Google adalah salah satu pengembang Chromium OS. Situs web resmi Chromium OS juga menyebutkan bahwa keduanya hanya berbeda pada logo sebelumnya berwarna biru, sedangkan yang terakhir memiliki tiga warna (hijau, kuning dan merah) dan setiap *Chromebook* - Sampulnya terlihat (Chrome, 2020). Sebagai kesimpulan, *Chromebook* adalah perangkat teknologi canggih yang berpusat pada peserta didik dan mampu membantu peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran (Nie, 2018).

Chromebook dilengkapi dengan software Chrome Device Management (CDM) yang mendaftarkan *Chromebook* dengan domain Learn.id. Registrasi (pendaftaran) dilakukan oleh penyedia jasa yang memiliki persyaratan tertentu. Sekolah yang mendukung *Chromebook* dapat mengakses perangkat tersebut melalui akun Learn.id. Setelan Google Chrome terpenting pada perangkat *Chromebook* terdaftar adalah: 1) belajar.id, 2) belajar.kemdikbud.go.id, 3) mail.google.com, 4) calendar.google.com, 5) drive.google.com, 5) classroom.google.com.

4. Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai desain grafis, antara lain: presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan sampul Facebook (Dian et al. 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva memudahkan guru dalam mendesain proses pembelajaran karena (Triningsih, 2021) mengatakan bahwa Canva memudahkan guru dan siswa dalam mengimplementasikan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya. Hasil desain dengan Canva mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan motivasi siswa dengan menyajikan bahan dan materi pembelajaran secara menarik

Sejak diluncurkan Tahun 2013, Canva merupakan aplikasi platform yang dapat membantu dalam segi pembuatan desain dan mempublikasikan secara online. Canva untuk Pendidikan merupakan paket peningkatan gratis untuk Pendidik, Peserta Didik, dan Tenaga Kependidikan disemua jenjang Pendidikan sehingga memudahkan dalam membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara visual di kelas. Keuntungan dalam pemanfaatan Canva untuk Pendidikan, kita akan memperoleh semua keuntungan fitur premium seperti berbagai gambar, font, desain grafis, tayangan video, animasi, dan template, serta ruang kelas khusus untuk berkolaborasi dengan Peserta Didik maupun rekan Pendidik kita. Canva untuk Pendidikan hanya untuk penggunaan pendidikan, non-komersial dan bukan untuk penggunaan bisnis atau komersial atau pribadi.

b)

c) **5. Penelitian Terkait**

- 1) Muhammad Afdhaluzzikri. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. Skripsi. Program Studi Pendidikan Tehnologi Informasi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry. Hasil yang diperoleh terdiri atas hasil uji efektifitas diperoleh dari validasi ahli media 95,38% kategori sangat layak, ahli materi 98% kategori sangat layak, uji coba siswa 92,31% menjawab sangat layak, kemudian hasil post-test dengan persentase klasikal 100% kategori sangat baik. Dengan demikian pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat layak digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II SD Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat.
- 2) Rohmatul Hidayah. (2022). Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform *Canva* Pada Kelas V SD. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses implementasi literasi digital berbasis platform *canva*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital di SDN Sumur Welut III Surabaya sudah berjalan dengan baik, hal ini didukung dengan fasilitas seperti wifi, LCD, proyektor, dan lab komputer. Adapun kendala dalam proses pelaksanaan literasi digital adalah kegiatan literasi digital dalam membuat poster dengan menggunakan aplikasi *canva* memiliki beberapa kendala seperti, gangguan jaringan saat membuka web aplikasi canva, siswa masih kebingungan dalam memasukkan gambar, tulisan, serta hiasan sehingga masih memerlukan dampingan guru. Kegiatan literasi digital ini memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi. dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka.
- 3) Muhamad Aryono Rangko. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SD 14 Mataram. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan (Reseach and Development/R&D). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon siswa, dan wawancara. Subjek pada penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah 11 orang. Adapun hasil pada penelitian ini, berdasarkan validasi ahli media dan materi di peroleh rata-rata 93,5 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat valid. Dan berdasarkan analisis angket respon respon siswa dalam mendapatkan tingkat

kepraktisan media, diperoleh rata-rata nilai sebesar 95 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat praktis.

- 4) Niken Rohana. (2021). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Pada Membelajarkan Matematika Kelas V SD Negeri Pucung Girisubo. Prosiding Seminar Nasional. Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Pucung Girisubo dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai salah satu inovasi pembelajaran selama pandemi Covid-19 pada pembelajaran matematika. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Inovasi pembelajaran yang digunakan adalah memanfaatkan aplikasi canva. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat kepada peserta didik serta mempermudah peserta didik dalam mengakses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi canva selama pandemi Covid-19 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri Pucung Girisubo, dibuktikan dengan hasil tes pada akhir siklus I terdapat 10 peserta didik dengan persentase ketuntasan sebesar 59% dan mengalami peningkatan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 84% dari 16 peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa target persentase ketuntasan peserta didik telah melebihi dari nilai batas minimal.
- 5) Syafrianti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam. SDN 16 Rejang Lebong. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Tempat penelitian ini di SDN 16 Rejang Lebong Kelas VI Tahun Pelajaran 2021/2022. Di Kelas VI SDN 16 Rejang Lebong, dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran terlihat jelas semangat belajar anak menjadi meningkat, anak bisa lebih fokus terhadap materi ajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat hal ini terlihat dari nilai capaian siswa saat melakukan evaluasi akhir pembelajaran ternyata diatas rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah diterapkan sebelumnya. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 16 Rejang Lebong. Hal ini dapat dilihat dari Hasil tes menunjukkan adanya persentase ketuntasan hasil belajar, yaitu pada Siklus I 62,5% dan meningkat pada siklus II 87,5%. Dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran siswa menjadi aktif, kreatif dan belajar menjadi menyenangkan, Keterampilan menggunakan komputer dan teknologi informasi menjadi kebutuhan dalam mengembangkan diri guru dan pembelajarannya, pemanfaatan Canva meningkatkan motivasi belajar anak dan membangkitkan rasa

ingin tahu tentang banyak hal, memberikan apresiasi dan inspirasi untuk dapat berkreasi sendiri bagi guru dan siswa.

d) METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan data kualitatif dan data kuantitatif. Hal ini didasarkan pada tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil kemampuan peserta didik dalam ketrampilan digital dengan menggunakan media chromebook berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tema 7. Data kualitatif berupa data perilaku guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media chromebook berbasis aplikasi canva melalui hasil observasi. Data kuantitatif berupa hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai tema 7, hasil portofolio dan respons siswa.

Penelitian ini dilakukan sekaligus dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang menjadi tugas utama sebagai pendidik, sehingga tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya yang sudah disusun. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung dengan situasi nyata dalam pembelajaran. Di dalam melaksanakan PTK ini melibatkan guru yang lain di SDN Pandanrejo 01 Kota Batu yaitu Ibu Roichanah Insafi yang berperan sebagai kolaborator dan observer.

e) 2. Kehadiran Peneliti

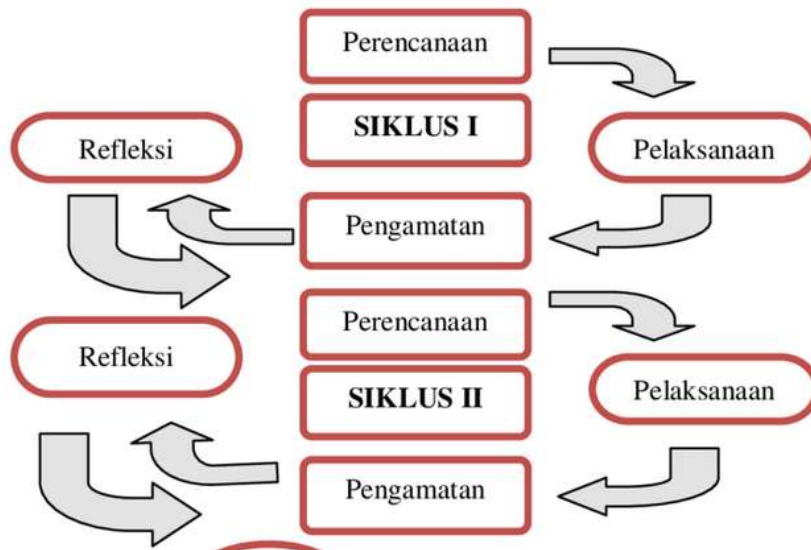
Peneliti sekaligus sebagai guru di SDN Pandanrejo 01 Kota Batu. Proses penelitian dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan rekan sejawat/observer yaitu sesama guru kelas lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan data kualitatif dan data kuantitatif, sehingga peneliti bersama observer bekerja sama secara tim mulai perencanaan, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian (Moleong, 2006). Kehadiran peneliti di lapangan merupakan bagian yang sangat penting karena peneliti juga sebagai objek yang diteliti.

Hubungan timbal balik yang tercipta baik antara peneliti dan subyek (key person informan) sebelum, selama, dan sesudah pelaksanaan penelitian merupakan hal yang utama dalam proses pengumpulan data. Hubungan yang terjalin baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalinnya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: 1) Apprehention (perhatian/keinginan); 2) exploration (penjelajahan/penjajagan); 3) cooperation (bekerjasama) dan 4) participation (keikutsertaan).

f) 3. Alur PTK

Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti dilakukan berdasarkan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Dasna,

2013:18). Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas 4 tahapan, yaitu 1) *Planning* (perencanaan), 2) *Acting* (pelaksanaan atau tindakan), 3) *Observing* (observasi atau pengamatan), dan 4) *Reflecting* (refleksi). Metode penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

g)

h) 4. Indikator Keberhasilan

Persentase dan indikator ketercapaian proses dan hasil belajar sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan (terlampir). Untuk ketuntasan belajar ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu perorangan dan klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Kemendikbud, 2015), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75% atau nilai 75, dan kelas disebut tuntas belajar apabila di kelas tersebut terdapat 80% yang telah mencapai ketuntasan.

i) 5. Sumber Data

Adapun sumber data diambil dari : 1) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, 2) Pencapaian hasil belajar dan aktifitas guru selama proses pembelajaran tema dengan menggunakan media cromebook berbasis aplikasi canva.

6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1) Observasi

Catatan observasi dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian hingga siklus kedua bersama kolaborasi. Observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media cromebook melalui aplikasi canva, sedangkan evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tema 7

sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran tema dengan menggunakan media chromebook berbasis aplikasi canva.

2) Diskusi dan Wawancara Mendalam

Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lisan dengan menggunakan instrumen wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

3) Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan berhitung dengan metode bernyanyi. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru kolega sebagai observer yang telah mengamati proses dan hasil pembelajaran dalam penelitian ini.

4) Dokumentasi

j) Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevansi isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari : Gambaran umum sasaran, Perencanaan tindakan pembelajaran metode, Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode, dan Evaluasi Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode.

Dokumentasi dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan tindakan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus I maupun siklus II. Hasil dokumentasi diinventarisir oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan sebagian kecil berupa video pembelajaran.

k) 7. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan setelah seluruh data diperoleh. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka-angka yaitu hasil tes yang dilakukan siswa dan hasil kuesioner siswa. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan kuesioner yang diinterpretasikan menggunakan kata-kata. Analisa data dilakukan berdasarkan persentase pencapaian sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan, yaitu berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media *cromebook* melalui aplikasi canva, serta prestasi hasil belajar.

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002), yaitu :

1) Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagianr efektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

2) Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perludijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode

tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

4) Pengecekan Keabsahan Data

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), secara umum pengecekan keabsahan data dapat dilakukan dengan cara membandingkan hasil pengamatan partisipasi keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media chromebook berbasis aplikasi canva serta hasil belajar siswa pada tes akhir pembelajaran pada siklus I dengan siklus II. Menurut Noeng Muhadjir (2002) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedangkan transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda. Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

l)

m) HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian adalah melakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik

yang berhubungan dengan ketrampilan digital. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran tema 7 sebelum menggunakan media *chromebook*. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik SDN Pandanrejo 01 Kota Batu. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar tema 7 dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva dalam rangka peningkatan ketrampilan literasi digital.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan rekan guru bidang studi lain tentang permasalahan dan kesulitan yang dihadapi siswa Kelas IV terutama dalam ketrampilan literasi digital. Hasil pembelajaran sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas adalah seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Aktivitas dan Hasil Belajar
Ketrampilan Digital PraPTK Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu

NO	Aspek Yang Diobservasi	Kriteria				Persentase
		SB	B	C	K	
1.	Mampu mengoperasikan laptop	3	7	16	5	32 %
2.	Mampu mengakses internet	3	7	16	5	32 %
3.	Mencari informasi lewat literasi digital	3	7	16	5	32 %
4.	Mampu mengolah informasi dengan menggunakan aplikasi canva	-	-	9	22	0 %
5.	Intensitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran	-	-	V	-	50%
6.	Aktivitas Guru	-	-	V	-	70%
7..	Hasil Belajar/pretes	-	16	11	4	57%

Tabel 4.2
Penilaian Hasil Produk/Portofolio PraPTK

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		
		91 - 100	80 90	70 - 79
1.	Hasil Produk	5	5	21
2.	Sikap Kerja	4	7	20
3.	Waktu	4	12	10

n) 2. Siklus I

1) Perencanaan Siklus I

Perencanaan Tindakan siklus I didasarkan pada hasil analisis data praPTK, berdasarkan hasil observasi prapenelitian , wawancara pada praPTK yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva dalam rangka peningkatan literasi digital pada peserta didik SDN

Pandanrejo 01 Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023 khususnya materi tema 7. Pada siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 x 35 menit.

Untuk mempersiapkan Siklus I ini, sejumlah persiapan dilakukan yaitu:

- a) Menyusun rencana atau skenario pembelajaran (RPP) untuk satu pertemuan.
- b) Menyiapkan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran, berupa LCD dan *chromebook*.
- c) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS)
- d) Menyiapkan instrumen observasi (lembar pengamatan untuk aktivitas peserta didik dan pendidik, pengamatan angket pendapat siswa.
- e) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto dan video.

Dalam menyusun RPP dan menyiapkan perangkat pengambilan data, peneliti bekerja sama dengan guru sejawat yang bertindak sebagai observer.

o) 2) Pelaksanaan Siklus I

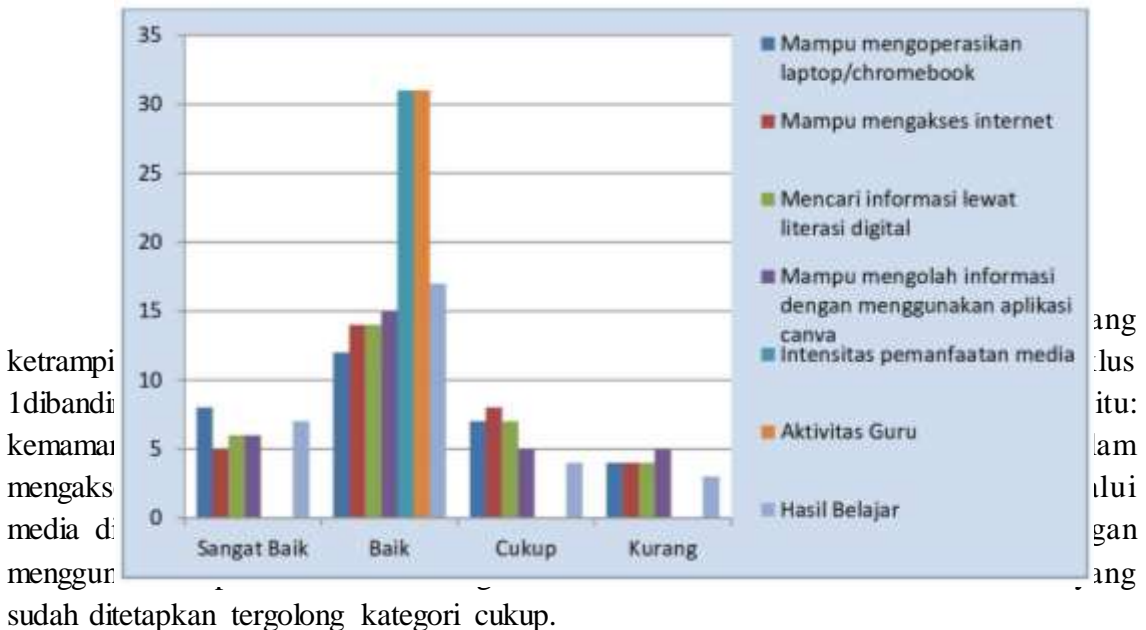
Adapun pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah berdasarkan langkah-langkah yang sudah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan dengan memberikan layanan bimbingan tentang penggunaan media *chromebook* berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran tema 7, baik bimbingan secara kelompok maupun individu. Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan ketiga siklus I sebagai berikut :

- a) Peneliti yang juga bertindak sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu dalam kegiatan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi *canva*.
- b) Sebagian besar peserta didik sudah mulai dapat menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi *canva*, walaupun diawal-awalnya masih banyak yang agak kebingungan sehingga terlihat ada beberapa peserta didik yang terlihat mondar mandir ke tempat kelompok lain.
- c) Bagi Sebagian kecil peserta didik yang masih kurang menguasai penggunaan media *chromebook* melalui aplikasi *canva*, maka peneliti melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan ketrampilan literasi digitalnya.
- d) Bimbingan keterampilan literasi digitalnya difokuskan pada penggunaan media *chromebook* melalui aplikasi *canva* secara benar sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan dan didemonstrasikan peneliti serta dapat berkreasi dan menghasilkan karya terbaiknya.

p) 3) Observasi Siklus I

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan fokus pada aktifitas peserta didik dalam pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi *canva*. Dalam melakukan observasi peneliti dan observer menggunakan instrument yang telah disiapkan sebelumnya secara ilmiah dengan berdasar pada landasan yang tertulis dalam kajian Pustaka. Peneliti dan kolaborator berusaha melakukan observasi dan memberikan layanan bimbingan dengan baik sehingga tidak mengganggu aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menghasilkan

data kuantitatif. Untuk lebih jelas data tersebut kami sajikan dalam gambar sebagai berikut:



Untuk aktivitas guru dalam mengajar dan intensitas penggunaan media dalam pembelajaran sudah meningkat 25%, sehingga sudah tergolong kategori baik, tetapi masih perlu ditingkatkan lagi agar maksimal. Hasil belajar peserta didik melalui teknik tes tulis yang diadakan sesudah pelaksanaan penelitian siklus I untuk mengukur pemahaman materi yang sudah dipelajari dan sudah diatas nilai KKM mencapai 77%, hal ini mengalami peningkatan sebesar 20% dibandingkan PraPTK sehingga untuk hasil belajarnya sudah baik dan masih perlu ditingkatkan lagi sebab kriteria ketuntasan kelas masih belum mencapai 80% dari kriteria ketuntasan kelas yang sudah ditetapkan, sehingga masih tergolong belum tuntas.

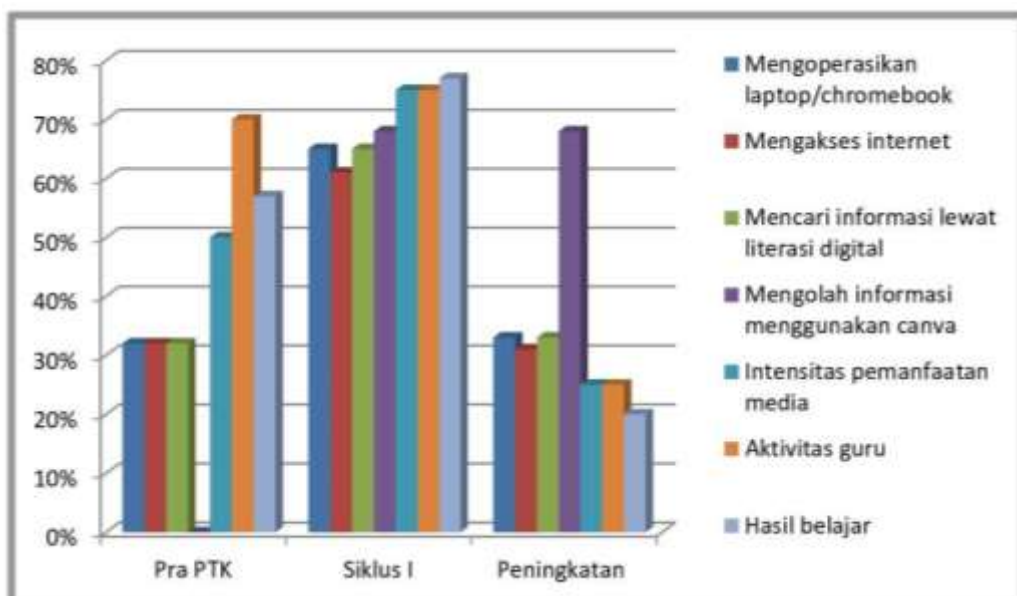
Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus I yang berhubungan dengan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva dalam rangka meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

- q) Peneliti yang juga bertindak sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu dalam kegiatan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva.
- r) Sebagian besar peserta didik sudah mulai dapat menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva, walaupun diawal-awalnya masih banyak yang agak

kebingungan sehingga terlihat ada beberapa peserta didik yang terlihat mondar mandir ke tempat kelompok lain.

- s) Pada kegiatan tersebut sebagian besar peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan sendiri dalam menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva.
- t) Peserta didik mulai berusaha untuk mampu membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva, sehingga kegiatan tutor sebaya dapat terlaksana.
- u) Peserta didik mulai merasa memiliki pengalaman baru dalam belajar menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva tanpa bantuan dan tidak tergantung pada orang lain.
- v) Peserta didik mulai merasa terbiasa melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan ketrampilan digital dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva tanpa bantuan orang lain.
- w) Bagi sebagian kecil peserta didik yang masih kurang menguasai penggunaan media *chromebook* melalui aplikasi canva, maka peneliti melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan ketrampilan literasi digitalnya.
- x) Bimbingan keterampilan literasi digital difokuskan pada penggunaan media *chromebook* melalui aplikasi canva secara benar sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan dan didemonstrasikan peneliti serta dapat berkreasi dan menghasilkan karya terbaiknya

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui efektifitas layanan bimbingan kelompok pada siklus I dapat meningkatkan ketrampilan literasi digital dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva. Besarnya peningkatan ketrampilan literasi digital peserta didik dari PraPTK dibandingkan dengan siklus I dapat kita lihat pada diagram berikut ini:



Gambar 3 Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Pra PTK dengan Siklus I

y) **4) Refleksi Siklus 1**

Dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan mengkaji hal-hal yang masih menjadi kendala dalam pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Pembelajaran dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi *canva* pada siklus I ini sangat menyenangkan terbukti dari hasil tanya jawab tentang kesan-kesan yang disampaikan siswa di akhir pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusias dan keaktifan siswa serta hasil belajar yang diperoleh sudah meningkat dibandingkan pembelajaran sebelum diadakan penelitian. Keterampilan literasi digital peserta didik juga sudah mulai meningkat.

Dari hasil refleksi dan diskusi peneliti bersama observer ada beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran pada siklus I belum maksimal dan perlu direkomendasikan untuk perbaikan pada siklus II yaitu:

- a) Penggunaan aplikasi *canva* semakin ditingkatkan dengan mengenalkan fitur-fitur yang ada sehingga pada siklus II peserta didik akan lebih kreatif lagi dalam mengkreasikan hasil karyanya melalui literasi digital.
- b) Jaringan yang tersedia kurang dapat terjangkau kalau pembelajaran di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran dilaksanakan diluar kelas yang dekat dengan server wifi, selain itu juga untuk mencari suasana yang segar di luar kelas.
- c) Waktu yang tersedia terbatas, sehingga belum dapat diselesaikan semua sesuai RPP, oleh sebab itu perlu dikaji ulang masalah waktu.
- d) Pada langkah pembelajaran yang ada di RPP perlu diperbaiki yaitu perlu bimbingan kepada siswa dalam memanfaatkan waktu agar tugas dapat terselesaikan 100%.
- e) Berdasarkan diagnosis kelemahan pada setiap tahap bimbingan kelompok dan seperti yang telah dijabarkan di atas maka peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan tindakan dengan bimbingan kelompok pada siklus II, sebagai upaya perbaikan dalam upaya meningkatkan kecerdasan dan kemandirian peserta didik. Pada siklus II, peneliti berencana melakukan perbaikan pada kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I baik dari kelemahan peneliti, observer, maupun kelemahan dari peserta didik.

z) **3. Siklus II**

1) **Perencanaan Siklus II**

Perencanaan Tindakan siklus II didasarkan pada hasil analisis data refleksi siklus I, serta berdasarkan hasil observasi praPTK, wawancara pada praPTK yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian dengan menggunakan media *chromebook*

berbasis aplikasi canva dalam rangka peningkatan literasi digital pada peserta didik kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023 khususnya materi tema 7. Pada siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 x 35 menit.

Untuk mempersiapkan Siklus II ini, sejumlah persiapan dilakukan yaitu:

- a) Menyusun rencana atau skenario pembelajaran (RPP) untuk satu pertemuan.
- b) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS).
- c) Menyiapkan instrumen observasi (lembar pengamatan untuk aktivitas peserta didik dan pendidik, pengamatan angket pendapat siswa, dan dokumentasi, dan catatan lapangan berdasar rekomendasi dari pembelajaran siklus I.
- d) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran yang lebih dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, yaitu berupa LCD dan *chromebook*.
- e) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

Dalam menyusun RPP dan menyiapkan perangkat pengambilan data, peneliti bekerja sama dengan observer.

aa) 2) Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan PTK di sini adalah layanan bimbingan kelompok maupun individu dalam penggunaan media *chromebook* berbasis aplikasi canva. Pada siklus II dilaksanakan di luar kelas mencari tempat yang mudah dalam akses jaringannya, sebab di dalam kelas agak lama sehingga berpengaruh pada keefektifan waktu penyelesaian tugas. Kegiatan pelaksanaan siklus II terbagi dalam 3 tahap yaitu: a) kegiatan pendahuluan, b) Kegiatan inti, c) Kegiatan refleksi dan penutup. Pada tahap pelaksanaan siklus II, peneliti menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu:

- a) Bimbingan kelompok dalam Peningkatan Keterampilan Literasi digital dalam pemantapan kemampuan mengoperasikan media *chromebook*, mengakses materi melalui media *chromebook* dan mengolah informasi yang diperoleh melalui aplikasi canva.
- b) Menyimak tayangan video pembelajaran yang berkaitan materi tema 7 yaitu tentang: 1) Mengidentifikasi macam-macam gaya (IPA). 2) Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. (Bahasa Indonesia).
- c) Pemantapan penggunaan aplikasi canva dan praktek langsung melalui fitur-fitur yang tersedia untuk pembuatan peta konsep tentang mengidentifikasi berbagai macam gaya secara berpasangan.
- d) Pemantapan penggunaan aplikasi canva dan praktek langsung untuk mengolah data tentang keanekaragaman kesukaan teman sekelas dalam bentuk grafik (IPS dan Matematika)

Data kualitatif yang didapat peneliti pada pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut :

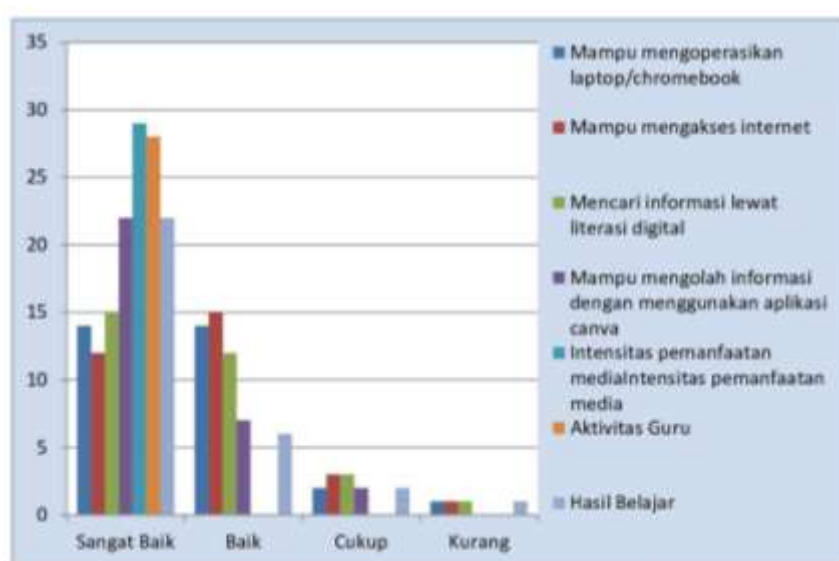
- a) Peneliti sebagai pendidik melakukan bimbingan secara kelompok maupun secara individu untuk semakin meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva melalui fitur-fitur yang ada.
- b) Kepedulian peserta didik terhadap anggota kelompoknya terus meningkat, sehingga terjadilah tutor sebaya.

- c) Sebagian besar peserta didik telah memiliki keberanian dalam menumbuhkan rasa percaya diri dengan cara memaparkah hasil kerjanya di depan peserta didik yang lainnya.
- d) Hanya tinggal dua peserta didik yang kurang memiliki kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok maupun individu di depan peserta didik yang lain, maka peneliti melakukan pendekatan dan bimbingan secara khusus untuk menumbuhkan rasa percaya diri mereka.
- e) Peneliti sebagai guru lebih intensif melakukan bimbingan kelompok untuk peningkatan keterampilan literasi digital, terutama dengan media *chromebook* berbasis aplikasi canva agar kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi semakin meningkat.
- f) Semua peserta didik kelihatan semakin meningkat kemampuan dan kreatifitasnya dalam menghasilkan portofolio baik secara individu maupun kelompok dengan cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada di aplikasi canva.

bb) 3) Observasi Siklus II

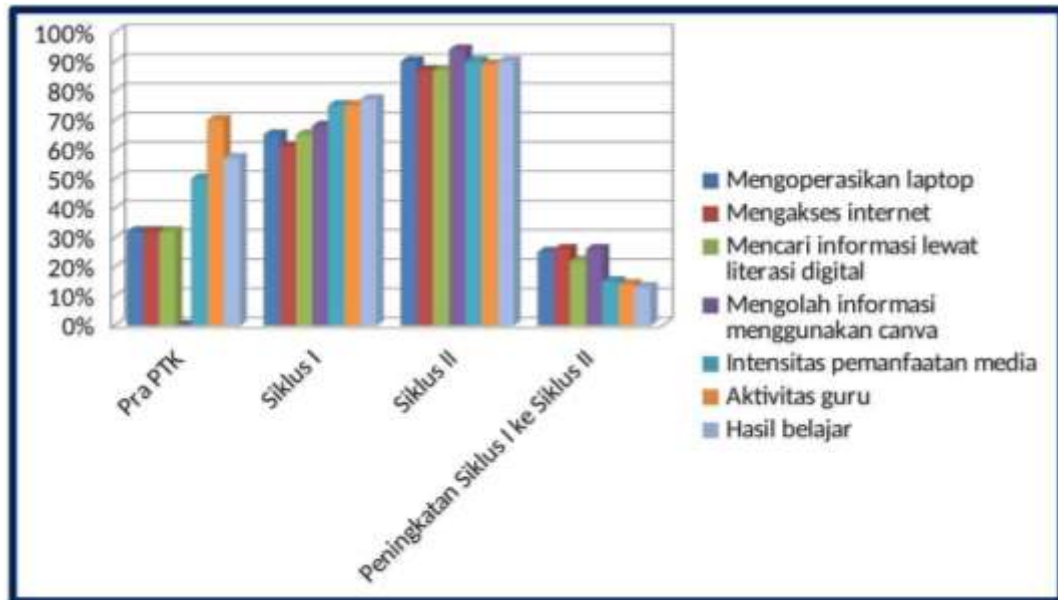
Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan fokus pada aktifitas peserta didik dalam pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi canva.

Dalam melakukan observasi, peneliti dan observer menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya secara ilmiah dengan berdasar pada landasan yang tertulis dalam kajian Pustaka. Peneliti dan observer berusaha melakukan observasi dengan tidak mengganggu aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peneliti disamping observasi untuk mengumpulkan data juga selalu berusaha memberikan layanan bimbingan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam literasi digital. Observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menghasilkan data kuantitatif. Untuk lebih jelas data tersebut kami sajikan dalam gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4 Keterampilan Literasi Digital Siklus II

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui efektifitas layanan bimbingan kelompok pada siklus II dapat meningkatkan ketrampilan literasi digital dengan menggunakan media *chromebook* melalui aplikasi *canva*. Besarnya peningkatan ketrampilan literasi digital peserta didik tersaji pada gambar berikut ini: Data tersebut di atas kami sajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 5 Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Dari PraPTK Sampai Siklus II

cc) 4) Refleksi Siklus II

Sudah mengalami peningkatan keterampilan literasi digital yang sangat baik, akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan pada siklus II tersebut. Yang masih perlu ditingkatkan adalah kecepatan jaringan internet, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan tujuan penelitian dapat tercapai secara maksimal.

dd) 4. Pembahasan

Dari hasil penelitian dan berdasarkan analisis data di atas, membuktikan adanya peningkatan keterampilan literasi dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi *canva* tentang materi tema 7, sebelum dan sesudah memperoleh pelayanan bimbingan baik secara kelompok maupun individu. Hasil penelitian membuktikan bahwa rata-rata peningkatan keterampilan literasi digital oleh peserta didik kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kecamatan Bumiaji kota Batu setelah mendapat layanan bimbingan menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan baik secara individu maupun kelompok. Berdasar analisis data terjadi peningkatan kemampuan mengoperasikan laptop/*chromebook* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25%, kemampuan mengakses internet ada peningkatan sebesar 26%, kemampuan mencari informasi lewat literasi digital mengalami

peningkatan sebesar 22%, dan kemampuan mengolah informasi dengan menggunakan aplikasi canva mengalami peningkatan sebesar 26%. Sedang dari PraPTK ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 25%, sedangkan peningkatan dari PraPTK dengan siklus II sebanyak 32,8%. Untuk hasil belajar yang dilakukan melalui tes secara tertulis dalam rangka melihat pemahaman materi yang sudah dipelajari juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13%.

Aktivitas guru yang dalam hal ini juga sebagai peneliti juga mengalami peningkatan sebesar 14% dari siklus I ke siklus II, sebab peneliti tertantang untuk lebih aktif memberikan layanan bimbingan pada peserta didik karena mereka semakin antusias untuk terus belajar melalui media *chromebook* berbasis aplikasi canva dimana terdapat berbagai fitur yang sangat menarik bagi peserta didik. Intensitas penggunaan media dalam pembelajaran dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 13%.

Tingkat kematangan dan perilaku peserta didik yang berhubungan dengan ketrampilan literasi digital khususnya kemampuan mengoperasikan laptop/*chromebook*, mengakses internet, mencari informasi lewat media digital serta mengolah informasi kedalam aplikasi canva sesuai dengan langkah-langkah yang benar oleh peserta didik sebelum mendapatkan bimbingan dari peneliti berdasarkan kategori yang ditetapkan dalam skala penilaian adalah kategori **Kurang**, dan setelah mendapatkan bimbingan baik secara kelompok maupun individu, berada pada kategori **Baik** bahkan mendekati kategori **Sangat Baik**. Hal ini membuktikan bahwa perilaku peserta didik yang berhubungan dengan ketrampilan literasi digital khususnya kemampuan mengoperasikan laptop/*chromebook*, mengakses internet, mencari informasi lewat media digital serta mengolah informasi kedalam aplikasi canva sesuai dengan langkah-langkah yang benar cenderung menunjukkan dan mengarah pada perilaku yang positif.

Upaya meningkatkan ketrampilan literasi digital pada materi tema 7 kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023 khususnya kemampuan mengoperasikan laptop/*chromebook*, mengakses internet, mencari informasi lewat media digital serta mengolah informasi kedalam aplikasi canva dengan menggunakan media *chromebook* dengan mengangkat pokok bahasan yaitu antara lain :

- 1) Kemampuan mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.
- 2) Kemampuan menyajikan hasil identifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.
- 3) Kemampuan menemukan informasi baru yang terdapat dalam teks.
- 4) Kemampuan menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks.
- 5) Kemampuan mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.
- 6) Kemampuan menyajikan berbagai bentuk solusi terhadap permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.
- 7) Kemampuan mengidentifikasi berbagai macam gaya.
- 8) Kemampuan menyajikan keragaman warga kelas dalam bentuk diagram

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *perilaku* peserta didik yang berhubungan dengan ketrampilan literasi digital khususnya kemampuan mengoperasikan

laptop, mengakses internet, mencari informasi lewat media digital serta mengolah informasi kedalam aplikasi canva dengan menggunakan media *chromebook* sesuai dengan langkah-langkah yang benar sebelum mendapatkan layanan bimbingan dari peneliti dan sesudah mendapat layanan bimbingan menunjukkan hal yang berbeda serta mengalami peningkatan yang signifikan dan ini tergambar pada kegiatan tutor sebaya. Hal ini dibuktikan dengan sikap dan perilaku peserta didik yang awalnya masih menunjukkan sikap yang tidak peduli terhadap teman serta tidak begitu antusias dalam belajar, kemudian setelah mendapatkan layanan bimbingan, sikap dan perilaku peserta didik berubah dalam meningkatkan dan mengembangkan perilaku yang berhubungan dengan ketrampilan literasi digital khususnya kemampuan mengoperasikan laptop/*chromebook*, mengakses internet, mencari informasi lewat media digital serta mengolah informasi kedalam aplikasi canva sesuai dengan langkah-langkah yang benar.

Peserta didik dapat bersaing secara sehat dan begitu bersemangat dalam menanggapi, berkomentar, bertanya dan menunjukkan kemampuannya masing-masing ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam pemecahan persoalan-persoalan yang muncul. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku peserta didik yang berhubungan dengan mengolah informasi dan mempresentasikan informasi dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva peserta didik sudah mulai mengalami peningkatan dan cenderung mengarah pada peningkatan dan pengembangan perilaku peserta didik yang positif.

Menurut pendapat siswa, penggunaan media *chromebook* berbasis aplikasi canva ini ditanggapi dengan sangat baik. Dimana siswa yang menuliskan kesan-kesan mereka mengenai penggunaan media *chromebook* berbasis canva ini merasa senang karena mereka mendapatkan pengalaman baru. Hambatan yang mereka rasakan adalah terbatasnya waktu yang tersedia dalam menghasilkan dan mengkreasikan portofolio sehingga diawal-awal siklus I hasilnya belum maksimal, tetapi pada siklus II mereka sudah sangat kreatif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Mereka masih antusias melakukan kegiatan tersebut meskipun waktunya habis.

Siswa merasa senang dan gembira, sebab kegiatan pembelajaran tidak hanya berada di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas mencari tempat yang mudah terjangkau jaringan internet, sehingga mereka tidak jenuh hanya tinggal di kelas saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi perilaku positif pada siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva ini.

Peningkatan ketrampilan literasi digital khususnya kemampuan mengoperasikan laptop, mengakses internet, mencari informasi lewat media digital serta mengolah informasi kedalam aplikasi canva dengan menggunakan media *chromebook* sesuai dengan langkah-langkah yang benar dari siklus I ke siklus II semakin menunjukkan peningkatan. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Burton dalam Hamalik, 2007:28) bahwa "*A good learning situation consist of a rich ang varied series of lerining experience iunified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich, varied, ang propocative environment*". Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

ee) KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) Upaya peningkatan keterampilan literasi digital peserta didik melalui penggunaan media *chromebook* berbasis aplikasi canva baik dari pembelajaran siklus I maupun siklus II dilakukan dengan pendampingan peserta didik selama proses pembelajaran melalui pembimbingan baik secara kelompok maupun individu.
- 2) Peserta didik kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota batu tahun pelajaran 2022/2023 aktif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital melalui penggunaan media *chromebook* berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tema 7. Peserta didik merasa telah memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan untuk belajar literasi digital menggunakan media *chromebook* berbasis aplikasi canva. Peserta didik juga menjadi terbiasa melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan keterampilan literasi digital.
- 3) Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan keterampilan literasi digital dari siklus I ke siklus II yaitu kemampuan mengoperasikan laptop/*chromebook* mengalami peningkatan sebesar 25%, kemampuan mengakses internet mengalami peningkatan sebesar 26%, kemampuan mencari informasi lewat literasi digital mengalami peningkatan sebesar 22% dan kemampuan mengolah informasi dengan menggunakan aplikasi canva mengalami peningkatan sebesar 26%. Sedangkan untuk intensitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15%, aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 14%, dan untuk hasil belajar melalui tes ada peningkatan sebesar 13%.

ff) 2. Saran

Mengacu kepada kesimpulan di atas peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- 1) Bimbingan kelompok yang berorientasi pada peningkatan keterampilan literasi digital dapat juga dengan menggunakan metode dan media lain yang lebih efektif dan efisien dengan mengembangkan hasil PTK ini.
- 2) Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan media dan aplikasi yang lain untuk mendukung standar proses pembelajaran, terutama pada peserta didik kelas IV.

gg) DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Prabu Mangkunegara. 2015. *Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Cetakan kedua belas. Remaja Rosdakarya.
- Bogdan & Biklen, 2005. *Qualitative Data Analysis : A Sourcebook of New Methods*. California : Sage
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. 2021. *Webinar Pelatihan Media*

- Pembelajaran*. *Jurnal Lapa-Lapa*...,1,143–151.
<https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867> Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85.
- Ghufron, G. 2018. *Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi 73 Dunia Pendidikan*. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018, 1(1): 332–337.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- John, P. 2016. *Chrome Book In Nutshell: An Extraordinary Laptop For Extraordinary People* /by Peter john | Medium. Tersedia
<https://medium.com/@atomicnorthca/chrome-book-in-nutshell-an-extraordinary-laptop-for-extraordinary-people-9da262e49b45> [Diakses 20 Januari 2023].
- Kemendikbud. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, M.B., dan A.M. Huberman, 2002. *Analisa Data Kualitatif*, terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta : Universitas Indonesia Press
- Moleong, L.J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhamad Aryono Rangko. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SD 14 Mataram*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
<http://repository.ummat.ac.id/6418/1/COVER-BAB%20III.pdf>
- Muhammad Afdhaluzzikri. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Tehnologi Informasi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry.
<https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/25309/1/Muhammad%20Afdhaluzzikri%2C%20170212048%2C%20FTK%2C%20PTI.pdf>
- Nie, L. 2018. *Utilizing Chromebook in Ontario Elementary Schools: Teachers' Perspectives*. Faculty of Education, Brock University St. Catharines, Ontario, Brock University St. Catharines.
- Niken Rohana. 2021. *Inovasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Pada Membelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Pucung Girisubo*. Prosiding Seminar Nasional. Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
<file:///C:/Users/asus/Downloads/045+Prosiding+SemNas+Niken+Rohayati+MP-PLAYEN-1.pdf>
- Noeng Muhadjir, 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi IV*. Yogyakarta: Penerbit Rake Sarasin Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik
- Retnowati, Yuni. 2015. *Urgensi Literasi Media untuk Remaja Sebagai Panduan Mengkritisi Media Sosial*. (Diunduh tanggal 20 Januari 2023)

<http://akindo.ac.id/downlot.php?file=13Urgensi%20Literasi%20Media%20untuk%20Remaja%20Sebagai%20Panduan%20Mengkritisi%20Media%20Sosial.pdf>

Rohmatul Hidayah. 2022. *Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/410/354>

Rosdakarya:Bandung

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wahana Prima. (halaman 9)

Syafrianti. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam. SDN 16 Rejang Lebong.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj6ufDP34fAhVnhGMGHXCgDbsQFnoECBYQAAQ&url>

Triningsih, diah erna. 2021. *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 15 15 (1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.