

## **Penugasan *PowerPoint* melalui Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta**

**Afridha Laily Alindra<sup>1</sup>, Adesti Novita Sari<sup>2</sup>, Andini Nursyahbani<sup>3</sup>, Ninis Andini Wafa Tufahati<sup>4</sup>, Nita Melia<sup>5</sup>, Puput Trisnawati<sup>6</sup>, Rifa Aminah Salsabila<sup>7</sup>**

1,2,3,4,5,6,7 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [afridhalaily@upi.edu](mailto:afridhalaily@upi.edu)<sup>1</sup>, [novitaadesti@upi.edu](mailto:novitaadesti@upi.edu)<sup>2</sup>, [andininursyahbani@upi.edu](mailto:andininursyahbani@upi.edu)<sup>3</sup>, [ninisandini@upi.edu](mailto:ninisandini@upi.edu)<sup>4</sup>, [melianita18@upi.edu](mailto:melianita18@upi.edu)<sup>5</sup>, [puputtrisnawati@upi.edu](mailto:puputtrisnawati@upi.edu)<sup>6</sup>, [rifaaminahs@upi.edu](mailto:rifaaminahs@upi.edu)<sup>7</sup>

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan SDN Ciwangi memberikan penugasan berbentuk power point digital yang dibuat secara kreatif oleh siswa melalui canva untuk meningkatkan literasi digital siswa. Pendekatan penelitian adalah kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif, dengan subjek penelitian 31 orang siswa kelas 6B dan 1 orang guru wali kelas. Instrumen penelitian berupa angket untuk guru dan siswa serta observasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, pengisian angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penugasan power point melalui canva disenangi oleh siswa dan memberikan pengetahuan baru terutama dalam literasi digital. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata seluruh data kuesioner yaitu sebesar 56,2% dan tercapainya indikator literasi digital yaitu kemampuan transliteracy, menyaring informasi, peningkatan kreativitas, dan kemampuan penyebarluasan informasi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan penugasan power point dapat meningkatkan literasi digital siswa.

**Kata kunci:** *Power Point, Canva, Literasi Digital, Studi Kasus.*

### **Abstract**

The research aims to see the success rate of SDN Ciwangi in providing assignments in the form of digital power points created creatively by students via canva to increase students' digital literacy. The research approach is qualitative with a descriptive case study method, with research subjects being 31 class 6B students and 1 homeroom teacher. The research instruments were questionnaires for teachers and students as well as observations. Data collection techniques include observation, filling out questionnaires, interviews and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results prove that students enjoy PowerPoint assignments via canva and provide new knowledge, especially in digital literacy. This can be seen from the

average results of all questionnaire data, namely 56.2% and the achievement of digital literacy indicators, namely transliteracy skills, filtering information, increasing creativity and the ability to disseminate information. Based on these results, it can be concluded that power point assignments can increase students' digital literacy.

**Keywords :** *Power Point, Canva, Digital Literacy, Case Study.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan sepanjang hayat, pendidikan mewariskan kekayaan pemikiran dalam kehidupan. Pendidikan dimulai dari dasar. Menurut Ihsan (2013: 22) "Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, membutuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah". Salah satu lembaga penyedia pendidikan dasar adalah Sekolah Dasar (SD). Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar tidak lepas dari penugasan-penugasan yang diberikan tenaga pendidik kepada siswa, menurut Sagala (2003) penugasan merupakan cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar, kemudian harus di pertanggung jawabkan. Dalam penugasan ini guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mendukung dan membantu siswa.

Dengan adanya pemberian tugas siswa akan mengulang kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan di sekolah, dapat mengisi waktu luang dengan cara yang bermanfaat, serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab atas apa yang menjadi tugasnya. Menurut Afa (2021) pemberian tugas sangat penting karena pemberian tugas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan, menurut Supini (2020) adanya penugasan membantu siswa menemukan gaya belajar yang sesuai, serta dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya penugasan dapat menimbulkan rasa percaya diri siswa dengan cara guru memberikan komentar positif.

Namun, pemberian tugas harus bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, berdasarkan penelitian Riyadi (2021) pemberian tugas yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada era digital ini, pemberian penugasan sudah banyak menggunakan digital. Salah satu variasi penugasan digital yaitu berbentuk presentasi *PowerPoint* (PPT). Dengan adanya pemberian tugas berbentuk PPT dapat bermanfaat ke jenjang pendidikan selanjutnya dan juga untuk kehidupan berkelanjutan. Pembuatan PPT dapat melalui aplikasi power point sendiri. Namun, aplikasi power point terbatas pada tingkat kreativitas dalam pembuatan PPT.

Oleh sebab itu, diperlukan aplikasi yang lebih mudah digunakan tetapi juga mendukung untuk meningkatkan kreativitas. Salah satu aplikasi pembuatan PPT yang mendukung kreativitas adalah canva. Hasil penelitian Ardana, Dayu, Hastuti (2022) menyatakan nilai t-tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = 0,001 < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Hasil *effect size* yang diperoleh sebesar 1,455, dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada

pembelajaran. Hasil nilai t-tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan =  $0,002 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,083 dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik.

Selain itu, manfaat lain yang dirasakan siswa dengan adanya penugasan berbasis digital membuat PPT melalui canva adalah meningkatnya kemampuan literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami informasi yang didapatkan secara digital. Literasi digital menurut Suherdi (2021) merupakan pengetahuan dalam penggunaan dan pemanfaatan media digital seperti alat komunikasi, jaringan internet, dan media digital lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Nisak (2021), pemberian tugas berbentuk digital dapat meningkatkan literasi digital. Melalui literasi digital dapat meningkatkan kemampuan membaca, memahami isi bacaan, dan mengolah informasi melalui pemanfaatan digitalisasi.

Salah satu Sekolah Dasar yang telah berhasil memberikan penugasan dengan kreatif dan juga inovatif karena memberikan penugasan yang bukan lagi konvensional. Tetapi, berbentuk power point digital yang dibuat secara kreatif oleh siswa melalui canva dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa adalah Sekolah Dasar Negeri Ciwangi. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian untuk mendeskripsikan keberhasilan tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif. Strauss & Corbin (2003) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengutamakan proses dan makna yang tidak diukur atau diuji ketepatannya dan datanya berupa data deskriptif. Adapun menurut Saryono (dalam Harahap, 2020) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan sebuah pengaruh sosial yang tidak dapat diukur atau digambarkan oleh pendekatan kuantitatif. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk menggali lebih dalam suatu peristiwa sosial yang tidak dapat diukur dan diuji oleh pendekatan kuantitatif karena menggunakan data berbentuk deskriptif.

Salah satu metode yang ada pada pendekatan kualitatif ialah studi kasus. Yin (2015) mengungkapkan bahwa studi kasus adalah proses pencarian pengetahuan untuk menyelidiki dan memeriksa fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata yang sejalan dengan pendapat Stake (dalam Fitrah, 2018) penelitian studi kasus bertujuan untuk mengungkapkan kekhasan atau keunikan yang terdapat dalam kasus yang diteliti. Yang artinya studi kasus ini merupakan penelitian kualitatif untuk menggali lebih dalam suatu kasus yang dianggap unik dalam kehidupan sosial Masyarakat.

Peneliti memilih desain penelitian ini karena penugasan menggunakan powerpoint itu sendiri cukup jarang ditemui di kalangan siswa sekolah dasar di Purwakarta. Apalagi menggunakan canva dalam penugasannya sehingga menjadi kasus yang unik dan menarik minat peneliti untuk membahasnya sebagai inovasi dari guru untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 November 2023 di SDN Ciwangi, kecamatan Bungursari, kabupaten Purwakarta.

Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif dikenal dengan informan karena subjek merupakan orang yang memberikan informasi mengenai data yang dibutuhkan peneliti dalam melangsungkan penelitiannya (Winata, 2020). Adapun pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa kelas 6B yang berjumlah 31 siswa dan guru wali kelasnya yang menerapkan penugasan berbentuk *PowerPoint* menggunakan *canva*.

Selanjutnya terdapat prosedur penelitian yakni langkah-langkah yang ditempuh atau dilakukan untuk mendapatkan suatu data, informasi, atau jawaban atas permasalahan-permasalahan yang sedang diselidiki. Prosedur penelitian ini diawali dengan observasi dilanjutkan dengan pemberian angket dan wawancara untuk guru maupun siswa, serta dokumentasi. Selain itu, peneliti juga mencari informasi tambahan melalui media cetak, media online, dan media-media lainnya, yang kemudian dijadikan referensi untuk kelengkapan artikel penelitian ini.

Dalam penelitian, instrumen penelitian menentukan hasil dari penelitian itu sendiri. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mendapatkan data atau informasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk guru dan siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi langsung yang terdiri dari 4 pernyataan untuk siswa, pengisian angket/kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan tertutup untuk siswa, wawancara secara terstruktur dengan 4 daftar pertanyaan dan wawancara tidak terstruktur, serta dokumentasi sebagai data primer serta pengumpulan informasi melalui karya ilmiah sebagai data sekunder untuk mendukung penelitian ini. Sutrisno Hadi (dalam Septiani, 2019) berpendapat bahwa observasi adalah proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi seringkali diartikan sebagai pengamatan dan berinteraksi secara langsung antara peneliti dengan yang diteliti atau responden. Observasi secara langsung dapat disebut dengan observasi partisipatif. Observasi dilakukan untuk mengamati sikap dan perilaku responden yang menggunakan alat panca indera. Berikut lembar observasi yang digunakan oleh peneliti.

**Tabel 1. Lembar Observasi**

No.	Kegiatan Siswa	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Terlihatnya kemampuan <i>transliteracy</i> yang merupakan salah satu komponen literasi digital pada saat siswa membuat <i>PowerPoint</i> melalui <i>canva</i> .		
2.	Dapat menyaring informasi mengenai materi penugasan melalui internet dengan baik.		
3.	Terlihat kreativitas siswa dalam membuat <i>PowerPoint</i> melalui <i>canva</i> .		
4.	Dapat menyebarkan <i>PowerPoint</i> yang dibuat oleh siswa melalui media sosial.		

Angket atau kuesioner dapat diartikan sama halnya dengan wawancara, hanya saja pertanyaan-pertanyaan tidak disampaikan secara langsung, melainkan daftar pertanyaan

disusun menjadi sebuah tulisan dan diisi oleh responden. Dalam menyusun kuesioner perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Penggunaan kata-kata yang mudah dimengerti.
- 2) Pertanyaan tidak bersifat terlalu umum.
- 3) Tidak menggunakan pertanyaan yang menyinggung perasaan responden.
- 4) Menggunakan pertanyaan yang jelas dan tidak ambigu.

Berikut pertanyaan-pertanyaan angket/kuesioner untuk siswa yang digunakan oleh peneliti:

**Tabel 2. Daftar Pertanyaan Kuesioner Siswa**

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana respon Anda saat guru (Ibu Meli) memberikan tugas untuk membuat powerpoint di canva?
2.	Apakah Anda mendapatkan cukup pengetahuan mengenai canva dari guru (Ibu Meli) sebelum pemberian tugas?
3.	Apa saja kesulitan yang Anda alami dalam mengerjakan penugasan ini?
4.	Apakah menurut Anda fasilitas di SDN Ciwangi sudah cukup memadai untuk mendukung penugasan yang diberikan oleh guru (Ibu Meli)?
5.	Bagaimana perasaan Anda setelah diberikan penugasan ini?

Wawancara dapat diartikan sebagai interview. Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan (Eko Putro dalam Septiani, 2019). Wawancara ini dilakukan untuk memperkuat data lebih akurat dari subjek penelitian. Adapun pertanyaan yang peneliti lakukan dalam wawancara adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Daftar Pertanyaan Wawancara Guru**

No.	Pertanyaan
1.	Penjelasan seperti apa yang Ibu meli berikan pada siswa sebelum memberikan tugas?
2.	Mengapa aplikasi canva yang dipilih untuk memberikan penugasan?
3.	Apakah setelah diberikan penugasan, anak-anak menjadi lebih kreatif seperti yang ibu harapkan?
4.	Mengapa Ibu memilih penugasan berbentuk PowerPoint canva sebagai media dalam penugasan?

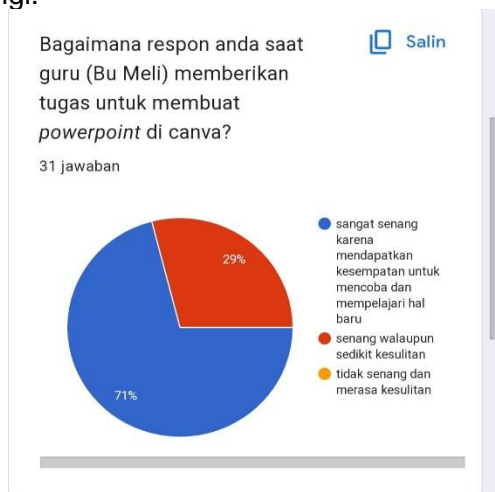
Dokumentasi adalah pengambilan gambar baik berupa foto ataupun video untuk memperkuat bukti dalam memperoleh data. Dokumentasi merupakan teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk memperkuat hasil penelitian dengan bukti fisik yang didapatkan dari hasil rekaman kamera.

Teknik analisis data diartikan sebagai cara mengolah data atau informasi yang telah diperoleh peneliti untuk menjadi sebuah hasil yakni berupa jawaban dari permasalahan yang diteliti. Analisis data adalah proses mencari data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya untuk diolah dan disebarluaskan kepada pembaca lainnya. Analisis data dimulai sejak observasi, kemudian ke tahap-tahap selanjutnya. Analisis data dalam penelitian ini melalui kegiatan: (1) reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan pengabstrakan yang akan digunakan peneliti di lapangan dalam memperoleh data; (2) penyajian data (*display data*) yaitu proses penyajian data yang disusun sedemikian rupa untuk menarik kesimpulan dan pengambilan data; (3) penarikan kesimpulan (*verifikasi*) yaitu menyimpulkan data secara menyeluruh atau kegiatan akhir dari pengolahan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SDN Ciwangi pada tanggal 8 November 2023, mengenai penugasan *PowerPoint* melalui canva siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru dan pengisian kuesioner siswa terdapat beberapa informasi mengenai bagaimana penugasan *PowerPoint* melalui canva tersebut. Sesuai dengan instruksi dari wali kelas 6 digunakanlah inovasi pembelajaran yang dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran siswa melalui *Powerpoint* dengan berbantuan canva untuk meningkatkan literasi digital. Akan tetapi dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala pada saat mengakses canva di handphone karena sistem tidak mendukung. Oleh karena itu, diperlukannya dukungan fasilitas dari sekolah untuk menunjang siswa yang terkendala dalam mengakses canva.

Dari permasalahan tersebut kami memberikan kuesioner mengenai pemahaman canva dan kendala yang dialami siswa dalam penugasan *PowerPoint* canva tersebut. Kuesioner diberikan secara online melalui google form yang terdiri dari lima pertanyaan yaitu satu pertanyaan tentang identitas, tiga pertanyaan tentang pengetahuan mengenai aplikasi canva dan satu pertanyaan tentang perasaan mengenai penugasan yang diberikan. Kuesioner ini diisi oleh 31 siswa SDN Ciwangi.



Gambar 1. Respon Siswa Ketika Guru memberikan penugasan melalui canva

Pertanyaan pertama yang diajukan yaitu terkait bagaimana respon siswa ketika guru memberikan penugasan melalui canva. Dari kuesioner didapatkan data bahwa terdapat 71% sangat senang mendapatkan kesempatan mencoba hal baru yaitu melalui canva serta sebanyak 29% senang walaupun sedikit kesulitan dalam menggunakan canva. Hasil kuesioner terlihat pada Gambar 1.



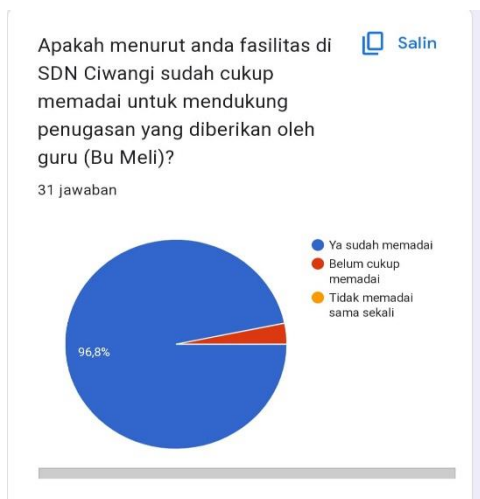
**Gambar 2. Respon Siswa Mengenai Penjelasan Canva oleh Guru**

Pertanyaan kedua membahas tentang penjelasan mengenai canva sebelum diberikannya tugas, dari kuesioner didapatkan hasil bahwa 90,3% siswa merasa cukup dan jelas terhadap penjelasan dari guru. Sedangkan sebanyak 9,7% siswa merasa cukup namun kurang jelas terhadap penjelasan dari guru mengenai canva. Hasil kuesioner tersebut terlihat pada Gambar 2.



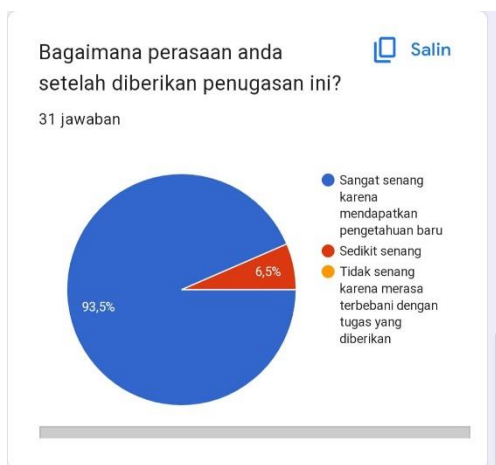
**Gambar 3. Kesulitan yang dialami saat Pengerjaan Tugas**

Pertanyaan ketiga mengenai kesulitan yang dialami saat pengerjaan tugas, dari kuesioner didapatkan hasil 38,7% siswa tidak mengalami kesulitan apapun, 41,9% mengalami kesulitan menggunakan canva karena koneksi internet yang buruk dan 19,4% siswa kesulitan dalam menggunakan canva karena pertama kali. Seperti terlihat pada Gambar 3.



**Gambar 4. Respon Siswa Mengenai Fasilitas yang terdapat di Sekolah**

Pertanyaan keempat apakah fasilitas yang terdapat di SD Ciwangi sudah cukup memadai untuk mendukung penugasan yang diberikan, dari kuesioner didapatkan hasil 96,8% bahwa fasilitas dari SDN Ciwangi sudah memadai. Hasil kuesioner terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 5. Respon Siswa Mengenai Perasaan setelah diberikan penugasan**



Pertanyaan kelima mengenai perasaan setelah diberikannya penugasan tersebut, dari kuesioner tersebut didapatkan 93,5% sangat merasa senang karena mendapatkan pengetahuan baru, sedangkan 6,5% merasa tidak senang dengan adanya penugasan tersebut. Hasil kuesioner terlihat pada Gambar 5.

Terbukti dengan adanya hasil kuesioner yang kami gunakan sebagai sumber data dari siswa bahwasannya penugasan *PowerPoint* melalui canva sangat disenangi oleh siswa dan dapat memberikan pengetahuan baru terutama dalam literasi digital. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata seluruh data kuesioner yaitu sebesar 56,2%.

Penelitian ini tidak hanya mengambil data dari kuesioner siswa akan tetapi menggunakan data hasil wawancara guru wali kelas. Dari hasil wawancara guru tersebut menjelaskan pemilihan penugasan berbentuk *PowerPoint* melalui canva dilakukan agar pembelajaran lebih menarik, dan bisa mengembangkan kreativitas siswa, dengan adanya penugasan ini juga siswa dapat mengetahui, mempelajari, dan membuat *PowerPoint* dengan canva. Hal ini didukung dengan adanya kurikulum merdeka yang mengharuskan siswa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan harus mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa (Sukmadinata & Syaodih, 2005).

Pada penugasan ini memuat pembelajaran tematik, adapun sarana yang mendukung penugasan tersebut ialah dengan memberikan akun belajar bagi peserta didik agar dapat mengakses akun canva pro, menyediakan layar TV untuk menampilkan hasil *PowerPoint* siswa dan sarana Wifi sekolah. Dengan penugasan yang diberikan siswa sangat antusias dalam mengerjakannya karena siswa sangat tertarik dan dapat menyampaikan ide-ide yang dimiliki dan membuat pembelajaran tidak monoton.

Canva termasuk ke dalam media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan karena banyak menyediakan berbagai macam template presentasi yang dapat digunakan. Selain itu, canva juga menyediakan berbagai poster, resume, *PowerPoint*, spanduk, brosur, infografis, grafik, atau pamflet (Inggih, 2014). Penelitian ini juga didasarkan oleh hasil observasi melalui hasil penugasan *PowerPoint* melalui canva. Adapun hasil observasi tersebut dapat dilihat dari data berikut ini:

Terlihatnya kemampuan *transliteracy* yang merupakan salah satu komponen literasi digital pada saat siswa membuat *PowerPoint* melalui canva. Dari pernyataan tersebut diketahui melalui hasil penugasan *Powerpoint* melalui canva siswa mampu memanfaatkan platform berbeda untuk mengumpulkan hasil karyanya, dengan melalui Google Drive yang sudah disediakan oleh guru.

Dapat menyaring informasi mengenai materi penugasan melalui internet dengan baik. Dari pernyataan ini siswa dapat mencari sumber materi dari internet maupun buku dan siswa dapat menyimpulkan materi yang akan dicantumkan dalam *PowerPoint*. Terlihat kreativitas siswa dalam membuat *PowerPoint* melalui canva. Dari pernyataan ini terlihat bahwa siswa dapat mengkreasikan *PowerPoint* dengan menggunakan beberapa elemen yang terdapat pada canva dan memilih template yang menarik. Dapat menyebarluaskan *PowerPoint* yang

dibuat oleh siswa melalui media social. Dari pernyataan tersebut siswa dapat menyebarkan hasil *PowerPoint* melalui media sosial yang mereka miliki. Adapun hasil dari penugasan siswa berbentuk *PowerPoint* melalui canva dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 6. Contoh Penugasan Menggunakan Media Canva Materi Bangun Datar



Gambar 7. Contoh Penugasan Siswa Menggunakan Media Canva Materi Jari-jari Lingkaran

## SIMPULAN

Penelitian mengenai Penugasan *PowerPoint* melalui canva untuk meningkatkan literasi digital siswa di SDN Ciwangi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Inovasi pembelajaran ini diterima dengan baik oleh siswa merujuk pada hasil kuesioner sebelumnya dan didukung pula oleh orang tua serta pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengakses *handphone* pada jam pembelajaran. Inovasi ini menawarkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajarnya. Dengan

penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan strategi dan inovasi baru yang dapat memanfaatkan teknologi yang sangat penting pada abad 21 ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). Pelatihan Media Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Anak Di Desa Sumberjaya. *An-Nizam*, 1(1), 81–86. doi: <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i1.3726>.
- Afa, N. A. (2021). *Pemberian Tugas Setiap Hari Dianggap Efektif untuk Pembelajaran Secara Tatap Muka di Tengah Pandemi Covid 19?* [Online]. Diakses dari <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/30441>.
- Ardana, Dayu, & Hastuti. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. 3(4). 407-419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2993>
- Fitrah, M. (2018). *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publsih).
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Ihsan, F. (2013). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Inggih, P. (2022). *Mari Mengetahui Apa itu Canva Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya*. [online]. Diakses dari <https://idmetafora.com/news/read/894/Mari-Mengetahui-Apa-itu-Canva-Pengertian-Fitur-dan-Cara-Menggunakannya.html>
- Netrasari, E. (2015). Studi Kasus Perilaku Agresif Remaja Di Pondok Pesantren. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. doi: <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/viewFile/224/205>
- Nisak, H. (2021). Efektivitas Literasi Digital Pembelajaran Jarak Jaauh Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMAN 1 Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (hlm. 47). Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Pambudi, M. A., & Windasari. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(3), 636–646. doi: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/48999>.
- Riyadi, S. (2021). Pengaruh Pemberian Tugas Bervariasi Disertai Umpan Balik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 6 (1), 81-86.
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, B. A., & Nurdiansyah, N. (2020). Penguatan Literasi Digital melalui Model Pengembangan Kurikulum SMA Islam Berbasis Media Digital di Era 4.0. *Islamika*, 2(1), 36–45. doi: <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.483>.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi Arikunto. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (hlm. 14-16). Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Medan: Cattelya Darmaya Fortuna.
- Sukmadinata & Syaodih, N. (2005). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supini, E. (2020). *Seberapa Pentingkah Tugas? Bagaimana jika Guru Tidak Memberikan Tugas?* [online]. Diakses dari <https://blog.kejarcita.id/seberapa-pentingkah-tugas-bagaimana-jika-guru-tidak-memberi-tugas/>.
- Ulfa, M., Solikin, I., Amin, Z., & Adly, R. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Di Desa Durian Gadis. *Bina Darma Conference on Community Service Result*, 1(1), 75–84. doi: <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BC2SR/article/view/3313>.
- Winata, F.C. (2020) Peran Media Digital Dalam Mengkomunikasikan Misi Perusahaan (Studi Kasus 'Catatan Najwa: Episode Maudy Ayunda Suka Belajar') / Felicia Cindy Winata / 60180525 / Pembimbing: Deavvy M.R.Y. Johassan. Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, Jakarta.
- Yin, Robert K. (2015). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.