



Edukasi Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Pendukung Pembelajaran bagi Siswa SDN Kiarapayung 1

Mohammad Syamsul Aziz¹, Andina Suci Ariyani², Eliyana Anturi³, Rahmawati
Nur Intan⁴, Stevanus Melvin⁵, Zidni Kanzul Ilmi⁶, Alma Camelia^{7*}

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Bina Sarana Informatika

*Penulis Korespondensi: Andinasuci0@gmail.com

Abstract. *This study aims to provide education on the use of digital technology, specifically Chromebooks and Canva, to support learning for 5th-grade students at SDN Kiarapayung 1. The methods used include pretests, material delivery, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and post-tests. The results showed an increase in student understanding, with an average post-test score of 91.94. Students responded positively to the use of Chromebooks and Canva, with the majority feeling helped and able to create simple visual works. This activity is expected to improve students' digital literacy and encourage the educational and creative use of technology.*

Keywords: *Canva; Chromebook; Digital Literacy; Education; Learning Technology.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pemanfaatan teknologi digital, khususnya Chromebook dan Canva, sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa kelas 5 SDN Kiarapayung 1. Metode yang digunakan mencakup pretest, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dengan rata-rata nilai post-test mencapai 91,94. Siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Chromebook dan Canva, di mana mayoritas siswa merasa terbantu dan mampu membuat karya visual sederhana. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa dan mendorong pemanfaatan teknologi secara edukatif dan kreatif.

Kata kunci: Canva; Chromebook; Edukasi; Literasi Digital; Teknologi Pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran kini tak hanya menggunakan media konvensional tetapi mulai beralih dengan memanfaatkan teknologi di berbagai perangkat untuk sumber belajar digital. Perubahan tersebut membuat kemampuan dalam menggunakan teknologi menjadi salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam lingkungan pendidikan. (Achmad & Utami, 2023) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mendorong integrasi teknologi digital dalam pendidikan, sehingga penguasaan literasi digital menjadi kebutuhan bagi peserta didik, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, serta menghasilkan suatu karya. (Ningsih et al., 2021) menyatakan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung proses

pembelajaran dan perlu dikembangkan oleh berbagai pihak dalam lingkungan pendidikan. Pengembangan literasi digital tidak hanya serta merta mengenalkan perangkat tetapi juga terkait pengenalan aplikasi digital yang dapat dijadikan sumber belajar edukatif serta sesuai untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa dalam memperoleh sumber belajar yang lebih beragam. Penelitian (Divina et al., 2022) terhadap siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar, dan sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui media digital. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa seluruh siswa yang menjadi responden merasa senang menggunakan media digital sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa siswa belum memiliki kemampuan yang memadai dalam menggunakan perangkat digital, sementara ketersediaan fasilitas dan pengalaman penggunaan teknologi juga dapat berbeda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Penelitian (Hutami, n.d.) menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat dan kurangnya penguasaan teknologi menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengenalan teknologi kepada siswa perlu dilakukan secara bertahap melalui kegiatan yang tidak hanya memberikan penjelasan secara teori, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan menggunakan teknologi secara langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, sangat diperlukan kegiatan edukasi yang dapat membantu siswa untuk lebih mengenal, memanfaatkan dan menggunakan teknologi secara tepat untuk kegiatan yang bermanfaat. Salah satunya yaitu dengan mengenalkan penggunaan Chromebook dan penggunaan aplikasi Canva. Chromebook digunakan untuk melatih dan mengenalkan siswa terkait perangkat selain Handphone yang biasa mereka gunakan dan sebagai sarana belajar baru untuk mereka gunakan, sedangkan canva dipilih karena dapat menyalurkan kreativitasan siswa dengan membuat karya visual sederhana. Pemanfaatan teknologi secara langsung dapat membuat siswa lebih memahami bahwa perangkat digital bukan hanya untuk hiburan semata tetapi, dapat digunakan untuk kegiatan belajar dan membuat suatu karya. Atas dasar tersebut, kegiatan “Edukasi

Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Pendukung Pembelajaran bagi Siswa SDN Kiarapayung 1” dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan BSI Explore 2026. Kegiatan ini dilakukan melalui kegiatan pretest sebagai bahan tinjauan dasar, lalu penyampaian materi, demonstrasi, praktik penggunaan Chromebook dan Canva, serta pendampingan kepada siswa dan di akhiri dengan melakukan post test untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terkait Chromebook dan Canva. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital serta mampu memanfaatkannya secara positif, kreatif, dan bertanggung jawab untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah mengenai bagaimana pemahaman siswa SDN Kiarapayung 1 terhadap penggunaan teknologi digital, bagaimana pelaksanaan edukasi pemanfaatannya, dan bagaimana pemanfaatan Chromebook serta Canva sebagai pendukung kegiatan pembelajaran siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai teknologi digital, mengenalkan penggunaan Chromebook, dan mengenalkan Canva sebagai media untuk membuat karya digital sederhana. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa untuk menambah pengetahuan dan keterampilan, bagi sekolah sebagai dukungan peningkatan literasi digital, dan bagi mahasiswa sebagai sarana penerapan pengetahuan dan kontribusi kepada masyarakat.

2. KAJIAN TEORITIS

Teknologi Dalam Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang yang memiliki fokus pada penyediaan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Teknologi dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih giat, sehingga pembelajaran dapat lebih efektif melalui proses penciptaan, pemanfaatan, serta pengolahan teknologi secara tepat. Penerapan teknologi dalam pendidikan memiliki potensi untuk mempercepat proses pembelajaran (rate of learning), sehingga guru dapat memanfaatkan waktu yang tersedia secara lebih efektif dan efisien (Hakim & Yulia, 2024) Pemanfaatan teknologi digital secara strategis dan sesuai dengan kebutuhan dalam bidang pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi yang tepat dapat mendukung

proses pembelajaran yang lebih efektif sekaligus membantu menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas bagi peserta didik (Mufliva & Permana, n.d.) Melalui jurnal (Marryono Jamun et al., 2023) membahas mengenai penelitian yang dilakukan Ahmad 2017 di SD Islam Al Madina Kota Semarang. Hasil penelitian tersebut menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi disekolah dasar seperti video, gambar animasi dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, pengenalan dan pendampingan pemanfaatan teknologi digital penting diberikan kepada siswa sekolah dasar agar teknologi dapat digunakan secara tepat dan produktif sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Literasi Digital

Menurut (Pitrianti et al., 2023) Literasi digital merupakan kemampuan yang penting dalam membantu masyarakat mengakses dan memanfaatkan berbagai informasi dari berbagai bidang, seperti pendidikan, hukum, teknologi, sosial, dan ekonomi. Peningkatan kemampuan literasi digital dapat memperluas kesempatan masyarakat dalam memperoleh pengetahuan dan pendidikan serta mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan sosial. Dalam bidang pendidikan, literasi digital dapat mempermudah akses terhadap pembelajaran daring, konten edukatif, kursus, dan pelatihan sehingga dapat mendukung peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat. Literasi digital membantu peserta didik memahami dampak penggunaan teknologi terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Selain itu, literasi digital dapat membangun kesadaran mengenai etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital. Dengan demikian, literasi digital memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh wawasan yang lebih luas, sedangkan pendidikan karakter menjadi dasar moral dalam menggunakan dan berinteraksi melalui teknologi secara bijak.(Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi et al., n.d.)

Chromebook sebagai metode pembelajaran

Chromebook merupakan perangkat berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan Chromebook dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik. Perangkat ini memiliki fungsi

yang menyerupai laptop dan dapat digunakan untuk mengakses berbagai sumber serta aplikasi pembelajaran secara daring. Penggunaan Chromebook dalam kegiatan pembelajaran juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik karena memberikan pengalaman belajar dengan memanfaatkan teknologi digital (Astuti et al., 2023). Heriansyah (2021) dan Setiawan (2021) dalam jurnal (Qosim et al., 2023) Chromebook merupakan perangkat yang dikembangkan oleh Google untuk memberikan pengalaman penggunaan web yang lebih optimal. Perangkat ini dapat digunakan secara daring maupun luring dengan memanfaatkan sistem penyimpanan berbasis cloud, sehingga tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan internal yang besar. Karakteristik tersebut menjadikan Chromebook sebagai salah satu perangkat yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan uraian keduanya maka didapati bahwa Chromebook ialah suatu perangkat digital yang mendukung proses pembelajaran melalui pemberian akses terhadap sumber informasi maupun dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang sesuai. Penggunaan Chromebook ini juga akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif, sekaligus membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam pemanfaatan digital.

Canva sebagai aplikasi pendukung

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah dan praktis digunakan, serta menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Dalam bidang pendidikan, Canva dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam membuat berbagai konten pembelajaran, seperti presentasi, poster, dan materi visual lainnya. Penggunaan Canva cukup mudah karena dapat diakses dengan memanfaatkan koneksi internet yang stabil (Citradevi, 2023) Menurut (Miftahul Janah et al., n.d.) Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva merupakan dampak dari pada kemajuan zaman, dimana teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah manusia, dan dalam ranah pendidikannya. Siswa nanti diarahkan untuk memiliki keterampilan baru berkaitan dengan pengembangan teknologi dan kemampuan literasi visual. (Sutinah & Suryaman, 2025) memiliki pendapat bahwa. Canva dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan aplikasi ini juga dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi visual dan kreativitas siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih

menyenangkan dan bermakna dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui uraian yang telah dijabarkan dari berbagai sumber literatur dapat diambil kesimpulan bahwa Canva merupakan sebuah media yang berasal dari dampak teknologi terbaru, yang mana nantinya akan memberikan manfaat bagi guru yang mengajar maupun bagi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan edukasi pemanfaatan teknologi digital dilaksanakan di SDN Kiarapayung 1, Desa Kiarapayung, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang. Kegiatan ini merupakan bagian dari program BSI Explore 2026 yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. Pada Kegiatan ini mahasiswa berkolaborasi dengan pihak sekolah, yang melibatkan siswa langsung sebagai peserta kegiatan. Kegiatan langsung difokuskan pada pengenalan teknologi digital melalui penggunaan Chromebook dan menggunakan website Canva sebagai media pendukung. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 5 SDN Kiarapayung 1. Kegiatan dilaksanakan dengan metode penyampaian materi yang diselingi dengan ice breaking serta kuis agar siswa memahami dan menyimak dengan baik, lalu mahasiswa berperan sebagai pelaksana kegiatan yang memberikan materi, demonstrasi, praktik, serta pendampingan selama proses edukasi berlangsung.

Metode pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan pendekatan secara edukatif serta dengan praktik langsung. Pendekatan digunakan agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teknologi secara teori, tetapi dapat langsung mencoba menggunakan perangkat dan website secara langsung, mereka juga dapat langsung mengaplikasikan apa yang mereka ingin buat dengan pendampingan. Tahapan kegiatan yang dilakukan meliputi pretest untuk mengetahui pemahaman awal, penyampaian materi berupa pengenalan Chromebook dan Canva, demonstrasi penggunaan secara langsung, praktik langsung pembuatan karya sederhana menggunakan Canva, pendampingan bagi siswa yang mengalami kesulitan, dan diakhiri dengan post-test untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi pemanfaatan teknologi digital dilaksanakan di SDN Kiarapayung 1 sebagai bagian dari kegiatan BSI Explore 2026. Kegiatan bertujuan

memberikan pemahaman dan pengalaman kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran, khususnya melalui penggunaan Chromebook dan aplikasi Canva. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan teknologi digital dan fungsi dasar Chromebook. Siswa diperkenalkan dengan beberapa bagian Chromebook, seperti keyboard dan touchpad, serta cara mengoperasikan perangkat tersebut. Setelah siswa memahami penggunaan dasar Chromebook, dilanjutkan dengan pengenalan terhadap canva sebagai wadah untuk membuat hasil karya, dan di akhiri dengan materi color teory. Pada tahap praktik, siswa diberikan kesempatan untuk membuat desain sederhana menggunakan Canva. Dengan mahasiswa yang mendemonstrasikan terlebih dahulu, kemudian mendampingi siswa untuk praktik. Setelah penyampaian materi dan praktik selesai, siswa diberikan post-test untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Post-test terdiri dari 15 pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan Chromebook dan Canva serta beberapa pertanyaan mengenai pengalaman siswa setelah mengikuti kegiatan.

Table 1 Hasil Post-Test dan Analisis jawaban

No.	Materi yang Diukur	Jawaban Benar	Persentase
1	Penggunaan <i>keyboard</i> untuk mengetik	23	95,83%
2	Fungsi <i>touchpad</i>	18	75,00%
3	Cara membuka Canva	24	100%
4	Kegunaan Canva	15	62,50%
5	Penggunaan <i>template</i>	22	91,67%
6	Fitur teks pada canva	23	95,83%
7	Fitur unggah gambar	22	91,67%
8	Keterbacaan tulisan pada poster	23	95,83%
9	Pemilihan gambar sesuai tema kebersihan	24	100%
10	Pengaturan warna teks	22	91,67%
11	Menyimpan/mengunduh desain	23	95,83%
12	Unsur poster yang baik	23	95,83%

13	Penggunaan klik pada <i>cursor</i>	22	91,67%
14	Gambar sesuai tema kemerdekaan	24	100%
15	Tindakan setelah menggunakan Chromebook	23	95,83%

Table 1 sumber : Olah data Penulis

Seluruh siswa (100%) telah memahami cara membuka Canva dan memilih gambar. Namun, pemahaman mengenai kegunaan Canva (62,50%) dan fungsi *touchpad* (75%) masih menjadi yang terendah, sehingga kedua materi tersebut memerlukan penjelasan dan praktik yang lebih mendalam pada kegiatan selanjutnya. Adapun presentase terkait pemahamannya ada pada table 2

Table 2 presentase pemahaman siswa

No	Nilai	jumlah siswa	Persentase
1	100	10	42%
2	93,33	8	33%
3	86,67	2	8%
4	80	3	13%
5	46,67	1	4%
Total		24	100%

sumber : olah data penulis

Secara keseluruhan, siswa telah mampu memahami materi Chromebook dan Canva dengan sangat baik setelah mengikuti kegiatan. Keberhasilan ini dibuktikan dengan tingginya rata-rata nilai *post-test* yang mencapai 91,94. Mayoritas peserta didik meraih hasil yang sangat memuaskan, di mana hampir separuh siswa (41,67%) mendapatkan nilai sempurna (100) dan sebagian besar lainnya memperoleh nilai di atas 80. Meskipun masih terdapat satu siswa dengan perolehan nilai terendah 46,67, hasil evaluasi secara umum menunjukkan bahwa siswa mampu menyerap dan menjawab pertanyaan terkait materi yang diberikan dengan baik.

Selain pertanyaan pengetahuan, siswa juga diberikan pertanyaan mengenai pengalaman mereka setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil *post-test* terkait pemahaman penggunaan Chromebook, dari 24 siswa, sebanyak 7 siswa (29,17%) menjawab “ya”, 14 siswa (58,33%) menjawab “lumayan”, dan 3 siswa (12,50%) menyatakan masih sedikit mengalami kesulitan dalam menggunakan Chromebook.

Terkait pemahaman penggunaan Canva, sebanyak 11 siswa (45,83%) menyatakan sudah bisa menggunakan Canva untuk membuat poster. Sementara itu, 12 siswa (50%) menjawab “lumayan”, dan hanya 1 siswa (4,17%) yang masih membutuhkan bantuan. Dengan demikian, sebanyak 95,83% siswa memberikan respons “ya” atau “lumayan” setelah mengikuti kegiatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat diterima dengan cukup baik oleh siswa sebagai media untuk membuat karya visual sederhana.

Table 3 presentase pengalaman chromebook

Respons	Jumlah	Persentasi
Ya	7	29,17%
Lumayan	14	58,33%
Sedikit kesulitan	3	12,50%
Total	24	100%

Table 4. Presentase pengalaman Canva

Respons	Jumlah	Persentasi
Ya	11	45,83%
Lumayan	12	50,00%
Masih membutuhkan bantuan	1	4,17%
Total	24	100%

Sumber : Olah Data Penulis

Sedangkan tiga aktivitas yang paling banyak disukai siswa dalam menggunakan Canva adalah mengubah warna dan tampilan (29,17%), menambahkan gambar (29,17%), serta memilih template (29,17%). Menambahkan tulisan disukai oleh sebagian kecil lainnya (12,50%). Hal tersebut menunjukkan bahwa fitur visual Canva menjadi bagian yang menarik bagi siswa. Meskipun demikian, berdasarkan jawaban terbuka, beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam menggunakan keyboard, mengetik, memilih template, mengatur tata letak, memilih gambar, mengubah warna teks, serta mengingat fungsi beberapa fitur Canva. Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan selanjutnya, di mana materi penggunaan keyboard dan Chromebook dapat diberikan dengan latihan yang lebih sederhana dan berulang, sedangkan penggunaan Canva dapat difokuskan pada fitur-fitur dasar sebelum siswa

diarahkan pada pembuatan desain yang lebih kompleks. Adapun terkait minat, siswa menunjukkan antusiasme untuk membuat berbagai poster edukatif seperti tema kemerdekaan, kebersihan sekolah, literasi dan numerasi, jadwal pelajaran, hingga luar angkasa.

Table 5. Minat siswa

Bagian Canva	Jumlah Siswa	Persentasi
Mengubah warna dan tampilan	7	29,17%
Menambahkan gambar	7	29,17%
Memilih template	7	29,17%
Menambahkan tulisan	3	12,50%
Total	24	100%

sumber : Olah Data Penulis

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil post-test menunjukkan bahwa secara umum siswa SDN Kiarapayung 1 memiliki pemahaman yang baik mengenai materi dasar Chromebook dan Canva, dengan pencapaian nilai rata-rata sebesar 91,94. Hasil evaluasi pengalaman siswa juga menunjukkan respons yang cukup positif, di mana sebagian besar siswa menyatakan penggunaan Chromebook dan Canva terasa lebih mudah dan dapat dipahami dengan baik setelah mengikuti kegiatan edukasi ini. Temuan tersebut menegaskan bahwa teknologi digital dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, sekaligus memfasilitasi pengembangan kreativitas melalui karya visual. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti penggunaan touchpad dan pengetikan di keyboard masih menjadi kendala teknis bagi sebagian kecil siswa. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pengenalan teknologi ini tidak hanya berhenti pada satu sesi, melainkan dilanjutkan dengan praktik secara berkala. Selain itu, pendampingan yang lebih intensif pada tahap-tahap awal penggunaan fitur dasar sangat direkomendasikan agar seluruh siswa dapat beradaptasi dengan perangkat digital secara optimal dan merata.

DAFTAR REFERENSI

- Achmad, W. K. S., & Utami, U. (2023). Sense-making of Digital Literacy for Future Education Era: A Literature Review. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 47–53. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.52911>
- Astuti, A. P., Suyoto, S., Sumarno, S., & Rumiarci, E. (2023). Penggunaan Chromebook Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 938–942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4825>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Divina, A., Kusumaningrum, S. R., Sukma, R., & Dewi, I. (2022). *Analysis of Student's Response to Implementation of Merdeka Belajar Based Information Technology After Pandemic Analisis Respon Siswa dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Basis Teknologi Informasi Setelah Pandemi*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Hutami, E. R. (n.d.). *KENDALA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI BAGI SISWA SD, GURU, DAN ORANGTUA*.
- Marryono Jamun, Y., Rudiyanto Eso Ntelok, Z., & Ngalu, R. (2023). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar*. 4(2), 2149–2158. <http://jurnaledukasia.org>
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Mufliva, R., & Permana, J. (n.d.). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan*.
- Ningsih, I. W., Widodo, A., & Asrin, A. (2021). Urgensi kompetensi literasi digital dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.35912>

- Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi, I., Arifin, B., Nur Salim, A., Muzakki, A., & Arifudin, O. (n.d.). Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4, 13547–13555.
- Pitrianti, S., Sampetoding, E. A. M., Purba, A. A., Pongtambing, Y. S., Kalimantan, T., Kesehatan, A., Keolahragaan, I., Kesehatan, D., & Makassar, U. N. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2023 Surabaya*.
- Qosim, Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. (2023). Pengenalan Dasar Chromebook sebagai Digitalisasi Pembelajaran. *Ahmad Dahlan Mengabdi*, 2(1), 6–10. <https://doi.org/10.58906/abadi.v2i1.87>
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 6, Number 9).