

Literasi Pemanfaatan Teknologi Digital “Canva” bagi Siswa di SDN 57 Pasar Bengkulu dan SMPN 7 Pasar Bengkulu

Ardeya Wulandari¹, Putri Wahyuni², Mellysa Pratama³, Khairul Bahrn⁴

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu ,
Bengkulu, Indonesia^{1,2,3,4}

Email Korespondensi: ardeyawulandari4@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 20-09-2026
Disetujui 26-09-2026
Diterbitkan 28-09-2026

ABSTRACT

The development of digital technology provides opportunities for students to use technology as a means of learning and producing creative works. One technology that can be utilized is Canva, a design platform that allows students to create various digital works in a simple and attractive way. This activity aimed to provide students with an understanding of the use of Canva as a digital technology and to encourage them to use technology wisely, creatively, and productively. The activity was conducted with students at SDN 57 Pasar Bengkulu and SMPN 7 Pasar Bengkulu through material presentation, discussion and question-and-answer sessions, demonstrations of Canva use, digital work creation practices, and simple evaluations. The materials covered the use of technology in everyday life, digital information selection, personal data security, digital ethics, and the use of Canva as a medium for creative work. The results showed that students responded positively and actively participated throughout the activities, particularly during the Canva practice session. Students were able to explore basic Canva features, such as selecting templates, adding text and design elements, and creating digital works based on their own ideas and creativity. These activities demonstrate that the use of Canva can provide students with experience in utilizing technology not only for entertainment but also as a means of learning and producing creative and educational works. Therefore, the use of Canva as a digital technology can be one of the activities that supports the development of students' technology literacy in schools.

Keyword: Technology literacy, digital technology, Canva, school students, creativity

PENDAHULUAN

Pengembangan literasi merupakan hal yang krusial, karena literasi adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap individu sebagai bekal untuk menghadapi masa depan. Era digital membawa transformasi mendasar dalam banyak aspek kehidupan (Siswa et al., n.d.) Literasi yang diajarkan sejak usia dini, atau yang dikenal dengan istilah literasi dini, cenderung memberikan hasil yang lebih maksimal. Keterampilan literasi siswa sangat berhubungan dengan kebutuhan akan kemampuan membaca yang meliputi pemahaman, analisis, dan penerapan informasi (Theresia et al., 2024). Literasi digital merupakan suatu upaya pembelajaran berbasis media digital, di mana adanya penggabungan antara ilmu pendidikan dengan teknologi (Kompetensi et al., 2024). Faktanya walaupun literasi digital awalnya dirasa sulit dilaksanakan karena kurangnya minat guru dalam menggunakan platform digital pada proses pembelajaran dan kurang paham dalam memanfaatkan teknologi digital (Ramadhani et al., 2024).

Anak-anak pada umumnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, maka platform digital misalnya YouTube dan media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan sarana penanaman nilai karakter (Alam et al., 2026). Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang diperkuat dengan instrumen digital interaktif serta ruang untuk eksplorasi dan kolaborasi, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Ayunda & Jannah, 2024) Sebagai langkah awal, pengembangan literasi digital dapat dimulai dengan mengenalkan perangkat lunak yang ramah pengguna, seperti aplikasi pengolah kata maupun platform desain grafis layaknya Canva (Hgl et al., 2025). siswa mendapatkan peluang untuk lebih terlibat dalam proses belajar dengan menggunakan teknologi yang mereka anggap familier dan menarik (Pancasila et al., 2025).

Salah satu aspek penting dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar adalah penggunaan platform pembelajaran digital (Puspitoningrum et al., 2024). Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah wajah pendidikan, termasuk cara guru merancang dan menyampaikan pembelajaran (Di et al., 2026). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang mudah diakses, terutama bagi guru yang menggunakan akun belajar.id. Dengan koneksi internet, Canva memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menerima materi, melainkan juga dapat membuat konten pembelajaran secara mandiri serta berkolaborasi secara daring (Amini et al., n.d.). Selain itu, fitur drag and drop serta dukungan kolaborasi daring membuat proses desain menjadi lebih praktis dan efisien, sekaligus meningkatkan kreativitas guru dan siswa untuk kegiatan belajar mengajar (Kreatif & Kolaboratif, 2023).

Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang menawarkan kemudahan dalam membuat berbagai media visual, mulai dari poster, infografis, hingga presentasi interaktif (Makmur et al., 2025). Canva juga memiliki berbagai keunggulan dalam pengembangan media pembelajaran. Platform ini menyediakan beragam template, animasi, dan elemen desain yang menarik sehingga memudahkan guru dalam membuat media seperti poster, infografis, presentasi, dan video pembelajaran (Sitorus et al., 2023).

Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Literasi Pemanfaatan Teknologi Digital “Canva” Bagi Siswa di SDN 57 Pasar Bengkulu dan SMPN 7 Pasar Bengkulu” dilaksanakan untuk membangun pemahaman siswa tentang penggunaan teknologi yang aman, bijak, dan produktif. Kegiatan ini tidak hanya menekankan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mengarahkan siswa agar mampu memilih informasi, menjaga keamanan diri, memahami etika digital, dan memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi siswa agar mampu menggunakan teknologi digital secara cerdas, aman, etis, dan produktif. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan fungsi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kemampuan siswa dalam memilih dan menggunakan informasi digital secara kritis, serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya menjaga keamanan data pribadi. Perkembangan teknologi kemudian berkembang hingga menciptakan teknologi-teknologi baru, seperti handphone, media sosial, dan lain sebagainya (Widagdo et al., 2026).

Kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa terhadap jejak digital dan etika dalam berkomunikasi di ruang digital, serta mendorong siswa memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar dan berkarya secara kreatif. Melalui praktik Canva, siswa diharapkan mampu menggunakan teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menghasilkan karya digital sederhana.

Kegiatan ini memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Siswa dapat lebih memahami cara memilih informasi yang benar, mengenali informasi yang mencurigakan, menjaga data pribadi, serta memahami pentingnya etika ketika menggunakan internet dan media sosial. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan Canva, untuk menghadapi tuntutan zaman dan dalam upaya penguatan literasi digital sehingga dapat mengembangkan kreativitas (Tengah, 2026), kemampuan menuangkan ide, dan keberanian dalam menyampaikan hasil karya. Selain itu kegiatan ini membantu siswa melihat teknologi sebagai sarana yang dapat digunakan untuk belajar, mencari informasi yang relevan, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya yang positif dan edukatif.

Kegiatan ini bertujuan memberi pemahaman tentang fungsi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kemampuan siswa memilih dan menggunakan informasi digital secara kritis, mengenalkan prinsip dasar keamanan data pribadi, menumbuhkan kesadaran akan jejak digital dan etika bermedia, serta mendorong siswa memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar dan berkarya secara kreatif

METODE PELAKSANAAN

Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran dan sosialisasi literasi teknologi kepada siswa di sekolah dengan mengangkat tema “Literasi Pemanfaatan Teknologi Digital “Canva” Bagi Siswa SDN 57 Pasar Bengkulu dan SMPN 7 Pasar Bengkulu”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan tersebut disusun untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan teknologi secara bijak sekaligus memberikan pengalaman praktik dalam memanfaatkan Canva sebagai media untuk menghasilkan karya kreatif.

Tahapan Pelaksanaan

1) Tahapan Persiapan:

Tahap persiapan dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, menentukan sasaran peserta, menyiapkan materi pembelajaran, serta mempersiapkan media yang digunakan selama kegiatan. Materi disusun dengan menyesuaikan karakteristik dan tingkat pemahaman siswa agar dapat disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Materi pembelajaran meliputi pengenalan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, cara memilih informasi digital, keamanan data pribadi, penggunaan internet dan media sosial secara bijak, jejak digital, etika dalam berkomunikasi di ruang digital, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar dan berkarya. Selain materi tersebut, disiapkan pula materi praktik penggunaan Canva sebagai media untuk membuat karya digital sederhana.

2) Tahapan Pelaksanaan:

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan utama yang dilakukan secara langsung bersama siswa. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa aktivitas, yaitu penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, praktik menggunakan Canva, serta penyampaian hasil karya.

1. Penyampaian Materi

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai literasi teknologi melalui penjelasan dan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya menggunakan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab. Pada bagian “Cerdas Memilih”, siswa diajak memahami cara memilih informasi yang benar, menjaga data pribadi, mengenali informasi yang mencurigakan, serta memahami pentingnya menjaga perilaku ketika menggunakan media digital.

2. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Siswa diberikan contoh situasi yang sering ditemui ketika menggunakan teknologi, kemudian diajak menentukan tindakan yang tepat. Kegiatan ini dilakukan untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dan menghubungkan materi yang diberikan dengan pengalaman mereka sehari-hari.

3. Praktik Kreatif Berkarya Menggunakan Canva

Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan aplikasi *Canva* sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menghasilkan karya digital. Pemateri memberikan demonstrasi mengenai langkah-langkah dasar penggunaan Canva, seperti memilih template, menambahkan teks, memasukkan gambar atau elemen desain, serta mengatur tampilan karya.

Setelah demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba membuat karya sederhana menggunakan Canva dengan pendampingan dari pemateri. Praktik ini menjadi bagian dari tema “Kreatif Berkarya” karena siswa tidak hanya menerima materi mengenai teknologi, tetapi juga menggunakannya secara langsung untuk menghasilkan karya digital.

4. Penyampaian Hasil Karya

Setelah menyelesaikan praktik, siswa diarahkan untuk menunjukkan hasil karya yang telah dibuat menggunakan Canva. Beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil karyanya di hadapan peserta lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan ruang kepada siswa dalam mengekspresikan ide serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan hasil karya.

3) Tahapan Evaluasi:

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Evaluasi dilakukan secara sederhana melalui pertanyaan dan kuis berkaitan dengan materi yang telah diberikan. Evaluasi mencakup pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi secara bijak, pemilihan informasi, keamanan data pribadi, jejak digital, etika bermedia, serta pemanfaatan Canva sebagai sarana untuk menghasilkan karya kreatif.

Selain melalui pertanyaan dan kuis, evaluasi juga dilakukan dengan mengamati keterlibatan siswa

selama kegiatan, terutama pada saat diskusi dan praktik Canva. Hasil karya yang dibuat siswa menjadi salah satu gambaran keterampilan siswa dalam menerapkan materi yang telah disampaikan. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya melihat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga keterlibatan dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penguatan Literasi Teknologi

Kegiatan penguatan literasi teknologi dilaksanakan sebagai salah satu rangkaian kegiatan KKN yang ditujukan kepada siswa di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan secara interaktif dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Pada tahap awal, siswa diberikan pemahaman mengenai perkembangan teknologi dan contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diajak untuk mengenali berbagai bentuk teknologi yang dekat dengan aktivitas mereka, seperti telepon pintar, internet, media sosial, serta berbagai aplikasi digital. Penyampaian materi tidak hanya dilakukan dalam bentuk penjelasan, tetapi juga disertai dengan pertanyaan dan diskusi sehingga siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Selanjutnya, pembahasan diarahkan pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak. Siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya memilih informasi yang benar, menjaga keamanan data pribadi, serta memperhatikan etika ketika menggunakan media digital. Hal ini penting karena penggunaan teknologi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan untuk menentukan bagaimana teknologi digunakan secara tepat dan bertanggung jawab. Kegiatan penyampaian materi berlangsung secara interaktif. Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan memberikan contoh berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi. Interaksi tersebut membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta memudahkan siswa memahami materi yang diberikan.



Gambar 1. Penyampaian Materi Literasi Teknologi Kepada Siswa SMPN 7 Pasar Bengkulu



Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi Teknologi Kepada Siswa SDN 57 Pasar Bengkulu

Kreatif Berkarya di Era Digital Menggunakan Canva

Selain memperoleh pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak, siswa juga diarahkan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana menghasilkan karya. Pada bagian ini, siswa diperkenalkan dengan canva sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat karya digital secara sederhana dan menarik. Pengenalan Canva dilakukan dengan menjelaskan fungsi dasar aplikasi serta beberapa fitur yang dapat digunakan dalam proses pembuatan desain. Siswa diperkenalkan dengan penggunaan template, penambahan teks, pemilihan elemen, serta pengaturan tampilan desain. Penyampaian materi dilakukan secara langsung agar siswa dapat mengikuti setiap tahapan yang diberikan. Setelah memperoleh penjelasan, siswa melakukan praktik menggunakan Canva. Praktik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba secara langsung berbagai fitur yang telah dijelaskan. Siswa diarahkan untuk membuat karya digital sederhana dengan memanfaatkan kreativitas masing-masing. Dalam proses tersebut, siswa dapat menentukan tampilan, menambahkan tulisan, serta memilih elemen yang sesuai dengan karya yang dibuat.

Kegiatan praktik menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat diarahkan tidak hanya sebagai sarana konsumsi informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk berkarya. Melalui Canva, siswa dapat menuangkan ide dan kreativitas dalam bentuk karya digital. Aktivitas praktik juga memberikan pengalaman kepada siswa bahwa teknologi dapat digunakan untuk kegiatan yang bersifat produktif dan edukatif



Gambar 3. Penyampaian Materi Canva Kepada Siswa SMPN 7 Pasar Bengkulu

Respons Siswa terhadap Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan mendapatkan respons yang cukup baik dari siswa. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa selama penyampaian materi, diskusi, serta praktik penggunaan Canva. Siswa menunjukkan ketertarikan ketika materi dikaitkan dengan teknologi yang sudah mereka kenal dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. Siswa Mempraktikan Penggunaan Canva

Pada saat praktik Canva, siswa terlihat antusias dalam mencoba fitur-fitur yang diperkenalkan. Kegiatan praktik memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan penyampaian materi secara teori karena siswa dapat langsung mencoba dan menghasilkan sebuah karya. Pendampingan selama praktik juga dilakukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penguatan literasi teknologi dapat dilakukan melalui perpaduan antara pemahaman konsep dan praktik secara langsung. Materi mengenai penggunaan teknologi secara cerdas memberikan dasar bagi siswa untuk memahami pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, sedangkan praktik Canva memberikan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa literasi teknologi bagi siswa tidak cukup hanya diberikan melalui penjelasan mengenai penggunaan perangkat digital. Siswa juga perlu diberikan pengalaman untuk menggunakan teknologi secara produktif. Sementara itu, Program ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui pemanfaatan aplikasi digital, dalam kegiatan ini menggunakan Canva.

Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berorientasi pada kemampuan siswa dalam mengenal teknologi, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan menggunakan teknologi untuk kegiatan yang positif. Pengalaman praktik menggunakan Canva menjadi salah satu bentuk penerapan langsung dari materi yang telah disampaikan. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencoba menerapkan teknologi untuk menghasilkan suatu karya. Secara keseluruhan, kegiatan penguatan literasi teknologi memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan aspek pemahaman, penggunaan, dan kreativitas. Pendekatan

tersebut dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan edukatif untuk membantu siswa mengenal pemanfaatan teknologi secara lebih bijak dan produktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan literasi pemanfaatan teknologi digital Canva bagi siswa di SDN 57 Pasar Bengkulu dan SMPN 7 Pasar Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan selama penyampaian materi, diskusi, serta praktik menggunakan Canva. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab, termasuk dalam memilih informasi, menjaga data pribadi, memahami etika bermedia, serta menggunakan teknologi untuk kegiatan yang positif. Selain itu, praktik Canva memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam membuat karya digital dengan menggunakan template, teks, gambar, dan elemen desain sesuai kreativitas mereka.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi salah satu media untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam menghasilkan karya digital. Kegiatan yang memadukan penyampaian materi dengan praktik secara langsung juga membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dan berkarya secara kreatif dan edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah, guru, dan siswa, serta semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan sehingga program penguatan literasi teknologi ini dapat berjalan dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak perguruan tinggi dan tim KKN atas dukungan yang diberikan selama persiapan hingga pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, H. S., Grana, E., Dewi, A., Andriana, I. M. R., Putri, K., & Citra, I. (2026). *Belajar Kreatif di Era Digital : Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Canva di SD No 4 Dalung*. 4(4), 24438–24445.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., Urfany, N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *Pengaruh globalisasi terhadap siswa sekolah dasar*. 2(September 2020), 375–385.
- Ayunda, V., & Jannah, A. M. (2024). *Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar*. 1(3), 259–273.
- Di, P., Negeri, S. D., & Utara, M. (2026). *No Title*. 11(September).
- Hgl, T. W. M., Siregar, F. N., Edyanto, M., Wiatantri, C. Z., & Wulandari, K. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo*. 4(1), 64–75.
- Kompetensi, P., Digital, L., Guru, B., & Dasar, S. (2024). *Jurnal abadimas adi buana*. 7(02), 237–246.
- Kreatif, P., & Kolaboratif, D. A. N. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO*. 6, 247–257.
- Makmur, E., Nuran, A. S., Elektro, P. T., Makassar, U. N., Tamangapa, K., Pembelajaran, T., & Digital, L. (2025). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran melalui Canva untuk Siswa*. 3, 276–280.

- Pancasila, P., Puspita, R. D., Dasar, P., Terbuka, U., Dasar, P., & Ikip, U. (2025). *Jurnal perseda*. 8(1), 77–86.
- Puspitoningrum, E., Nurnoviyati, I., & Suhartono, S. (2024). Dampak Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar: Studi Kasus pada Efektivitas Penggunaan Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 970. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3635>
- Ramadhani, R. P., Setyowati, R. N., & Kristanto, A. (2024). *Use of Interactive Multimedia to Improve Digital Literacy in Elementary Schools*. 2(2), 1–13.
- Siswa, B., Dasar, S., & Dahlan, N. A. (n.d.). *Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil*.
- Sitorus, F. R., Naibaho, P., & Silalahi, W. P. (2023). *Experience , challenges , and engagement amidst pandemic : The online learning to onsite learning Pengalaman , tantangan , dan keterlibatan di tengah pandemic : Pembelajaran online hingga pembelajaran luring*. 16(1), 13–21.
- Tengah, L. (2026). *No Title*. 6(1), 1–11.
- Theresia, A., Maulida, E., Agustina, F., & Cinantya, C. (2024). *Memfaatkan Gerakan Literasi Sekolah Untuk Membentuk Karakter Kreatif Dan Inovatif Di Kalangan Warga Sekolah SDN Kuin Utara*. 6. 01(02), 264–272.
- Widagdo, A., Viqueque, D., Exlecia, F., Ali, M. A., Nur, S., Munandar, A., Sasy, N. N., & Rahmadhani, T. O. (2026). *Dampak Teknologi Digital : Positif & Negatif The Impact of Digital Technology : Positive & Negative*. 9(1), 144–146. <https://doi.org/10.56338/jks.v9i1.9799>