

Literasi Media Digital Canva Mahasiswa dalam Menyusun Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

*Umar Mansyur¹, Mantasiah², Juanda³ **

¹Universitas Muslim Indonesia, ^{2,3} Universitas Negeri Makassar

Riwayat artikel:

Dikirim: 22 Desember 2024

Direvisi: 28 Februari 2025

Diterima: 3 Maret 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Canva; digital literacy; media; learning technology

Katakunci:

Canva; literasi digital; media; teknologi pembelajaran

Alamat email

umar.mansyur@umi.ac.id

mantasiah@unm.ac.id

juanda@unm.ac.id

Abstract

This study aims to measure the level of digital literacy of students using Canva in preparing Indonesian learning materials. The research used a quantitative approach with a descriptive survey method, involving respondents from students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, Universitas Muslim Indonesia. The results showed that the overall level of digital literacy of students was classified as moderate with an average score of 68.5/100. In the aspect of technical ability, 65% of students were at an intermediate level, but only 10% mastered Canva's advanced features. In design creativity, 45% of students showed moderate ability, while 30% were in the high category. As many as 75% of students were able to adapt the design to learning needs, although only 20% showed in-depth mastery. In addition, 70% of students found Canva helpful in creating interesting and easy-to-understand materials. These results make a significant contribution to the development of technology-based education curriculum for higher education. This study recommends project-based digital literacy training, as well as faculty and student collaboration to improve digital literacy. Future research should expand the sample, use mixed-methods for more in-depth analysis, and explore other dimensions of digital literacy.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat literasi digital mahasiswa menggunakan Canva dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei deskriptif, dengan melibatkan responden dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muslim Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan tingkat literasi digital mahasiswa secara keseluruhan tergolong sedang dengan rata-rata skor 68,5/100. Pada aspek kemampuan teknis, 65% mahasiswa berada pada tingkat menengah, namun hanya 10% yang menguasai fitur lanjutan Canva. Dalam kreativitas desain, 45% mahasiswa menunjukkan kemampuan sedang, sementara 30% berada pada kategori tinggi. Sebanyak 75% mahasiswa mampu menyesuaikan desain dengan kebutuhan pembelajaran, meskipun hanya 20% yang menunjukkan penguasaan mendalam. Selain itu, 70% mahasiswa merasa Canva membantu menciptakan materi yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan literasi digital berbasis proyek, serta kolaborasi dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan literasi digital. Untuk penelitian ke depan disarankan memperluas sampel, menggunakan metode mixed-methods untuk analisis yang lebih mendalam, serta mengeksplorasi dimensi literasi digital lainnya.

2025, pp. 19–27.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakancana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Peningkatan literasi digital di kalangan mahasiswa menjadi krusial dalam era teknologi informasi saat ini, terutama dalam konteks pendidikan. Kemampuan literasi digital tidak hanya mencakup pemahaman dasar tentang penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga melibatkan keterampilan dalam mengakses, menganalisis, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif (Aksenta et al., 2023); (Firdausi et al., 2023). Literasi digital, khususnya pada materi pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi, memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar berbasis daring. Pemahaman dan keterampilan literasi digital memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran (Anggrasari, 2020); (Demmanggasa et al., 2023). Salah satu cara untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif adalah dengan menggunakan media kreatif, seperti Canva (Revola, 2023); (Herwinsyah et al., 2024).

Media digital Canva program desain grafis berbasis web yang menyediakan bermacam konten visual secara mudah dan interaktif. Media ini tidak hanya mudah diakses secara daring, tetapi juga menyediakan berbagai fitur desain yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021); (Yuliana et al., 2023). Dengan memanfaatkan Canva, dosen dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi mahasiswa. Selain itu, penggunaan media seperti ini juga mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang kreatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan kebutuhan dunia pendidikan di era digital, yang menuntut pendekatan pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pemahaman dan penguasaan materi secara lebih mendalam (Selegi & Aryaningrum, 2022); (Rachmi et al., 2024).

Penelitian tentang literasi digital berbasis Canva telah dilakukan oleh (Junaedi, 2021); (Revola, 2023); (Herwinsyah et al., 2024). Literasi digital Canva menurut (Junaedi, 2021) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa. Selanjutnya, meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan motivasi belajar mahasiswa (Herwinsyah et al., 2024). Selain itu, membantu pengajar dalam implementasi pembelajaran daring dan luring (Revola, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penulis belum menemukan kajian pada peningkatan literasi digital mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Canva.

Untuk memaksimalkan pemanfaatan penggunaan Canva di perguruan tinggi diperlukan peningkatan literasi digital di kalangan mahasiswa. Mahasiswa perlu dibekali dengan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, memahami prinsip-prinsip desain yang efektif, serta mampu menyesuaikan konten dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi literasi digital dalam kurikulum pendidikan tinggi menjadi penting untuk memastikan bahwa mahasiswa siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Menurut Gilster (1997), literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format yang disajikan melalui komputer. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, literasi

digital memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya adalah Canva (Masitoh, 2018).

Melalui Canva, mahasiswa dapat membuat berbagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar-mengajar. Penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif serta memudahkan pemahaman konsep-konsep bahasa Indonesia (Yanti, 2024). Selain itu, penggunaan Canva juga mendorong mahasiswa lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan, mahasiswa dapat menyesuaikan desain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Hal ini sejalan dengan Bélisle (2006) yang menjelaskan bahwa evolusi konsep keaksaraan melibatkan penguasaan keterampilan kognitif dan praktis, termasuk kemampuan menciptakan sistem pembelajaran yang kaya dan mengembangkan pemahaman (Pratama et al., 2022).

Dalam upaya meningkatkan literasi digital mahasiswa melalui penggunaan aplikasi Canva untuk menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat beberapa permasalahan penelitian yang dapat diidentifikasi, yaitu tingkat literasi digital mahasiswa yang tergolong masih rendah (Yanti et al., 2021). Maka dari itu, untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan Canva, diperlukan peningkatan literasi digital di kalangan mahasiswa. Mahasiswa perlu dibekali dengan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, memahami prinsip-prinsip desain yang efektif, serta mampu menyesuaikan konten dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi literasi digital dalam kurikulum pendidikan tinggi menjadi penting untuk memastikan bahwa mahasiswa siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Suhendri et al., 2021); (Mustofa, 2023).

Penelitian ini menganalisis adanya kesenjangan penelitian dalam penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa, khususnya dalam konteks penyusunan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Meskipun literasi digital dan penggunaan media kreatif seperti Canva telah banyak diteliti, tetapi fokus pada peningkatan literasi digital mahasiswa dalam penyusunan materi pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya untuk mengkaji secara mendalam peningkatan keterampilan literasi digital mahasiswa dalam mengoperasikan Canva, bukan hanya dari sisi teknis, tetapi juga dalam memahami prinsip desain yang efektif dan menyesuaikan konten dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat literasi digital mahasiswa dalam menggunakan Canva dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia, menilai kemampuan mahasiswa dalam menguasai prinsip desain visual, serta menganalisis efektivitas integrasi literasi digital berbasis Canva dalam kurikulum pendidikan tinggi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada literasi digital, seperti yang dijelaskan oleh Gilster (1997) yang menekankan pada kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi digital dalam berbagai format. Selain itu, teori desain visual dalam pembelajaran (Bélisle, 2006) juga digunakan untuk menilai bagaimana mahasiswa dapat Menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan Canva. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum pendidikan berbasis teknologi, sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dan siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran.

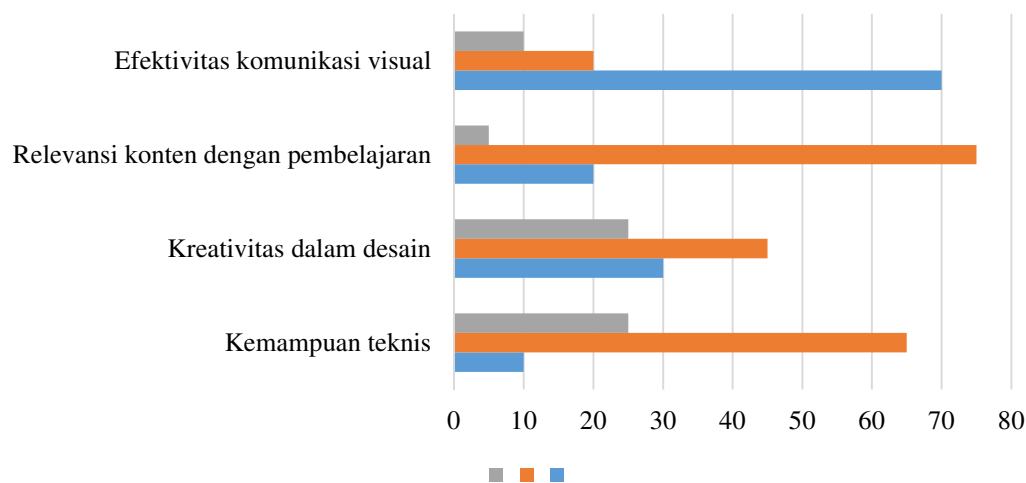
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei deskriptif untuk mengukur tingkat literasi digital mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran bahasa

Indonesia menggunakan Canva (Lukitasari et al., 2022). Data dikumpulkan melalui instrumen berupa kuesioner yang terdiri dari empat aspek utama literasi digital: kemampuan teknis, kreativitas dalam desain, relevansi konten dengan pembelajaran, dan efektivitas komunikasi visual. Selain itu, dokumentasi hasil tes tugas mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Canva. Responden adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muslim Indonesia yang dipilih secara purposif. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat literasi digital mahasiswa dan statistik inferensial untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan Canva dan peningkatan keterampilan literasi digital mahasiswa.

HASIL PENELITIAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia berada pada kategori sedang, dengan rata-rata skor 68,5 dari skala 100. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki potensi untuk mengembangkan literasi digital mereka, tetapi membutuhkan dukungan lebih lanjut, terutama dalam aspek kemampuan teknis dan kreativitas desain. Hal ini memberikan gambaran rinci tentang tingkat literasi digital mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Canva. Secara visual, gambaran hasil penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Tingkat Literasi Digital Canva Mahasiswa

Secara rinci, berikut disajikan hasil analisis data penelitian berdasarkan aspek utama literasi digital, yaitu kemampuan teknis, kreativitas dalam desain, relevansi konten dengan pembelajaran, dan efektivitas komunikasi visual.

Pada aspek *kemampuan teknis*, sebagian besar mahasiswa (65%) memiliki kemampuan teknis yang tergolong menengah dalam menggunakan Canva. Mereka mampu melakukan pengoperasian dasar, seperti memilih *template*, menambahkan elemen desain, dan menyusun konten sederhana. Namun, 25% mahasiswa masih berada pada tingkat rendah, yang menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap fitur-fitur lanjutan Canva, seperti pengaturan interaktivitas atau penggunaan elemen visual secara lebih kompleks. Hanya 10% mahasiswa yang menunjukkan kemampuan tinggi, termasuk penggunaan fitur-fitur seperti animasi, pengelolaan layer, dan pengoptimalan desain untuk kebutuhan tertentu. Temuan ini

menunjukkan bahwa kemampuan teknis mahasiswa masih memerlukan penguatan melalui pelatihan intensif untuk mengeksplorasi potensi Canva secara maksimal.

Pada aspek *kreativitas dalam desain*, variasi tingkat kemampuan mahasiswa cukup mencolok. Sebanyak 45% mahasiswa berada pada kategori sedang, mampu menghasilkan desain yang menarik tetapi cenderung mengikuti *template* yang tersedia tanpa banyak modifikasi. Sebanyak 30% mahasiswa menunjukkan kreativitas tinggi dengan mampu membuat desain yang orisinal, inovatif, dan sesuai dengan konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Sementara itu, 25% lainnya berada pada kategori rendah, menunjukkan bahwa mereka membutuhkan panduan lebih lanjut dalam mengembangkan kreativitas, terutama terkait dengan prinsip-prinsip desain yang efektif, seperti komposisi visual, pemilihan warna, dan penggunaan tipografi.

Selanjutnya, pada aspek *relevansi konten dengan pembelajaran*, sebagian besar mahasiswa (75%) mampu menyesuaikan desain mereka dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka dapat mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran, seperti contoh teks, ilustrasi, dan infografis, ke dalam desain mereka. Namun, hanya 20% mahasiswa yang menunjukkan penguasaan mendalam dalam menyesuaikan konten dengan kompetensi pembelajaran secara spesifik. Mahasiswa dalam kelompok ini mampu menciptakan materi yang tidak hanya relevan tetapi juga mendukung pencapaian indikator pembelajaran, seperti pemahaman kaidah kebahasaan dan analisis teks. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman mahasiswa tentang bagaimana mendesain materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Terakhir, pada aspek *efektivitas komunikasi visual*, mayoritas mahasiswa (70%) menyatakan bahwa penggunaan Canva membantu mereka menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Mereka merasa bahwa elemen visual yang disediakan Canva, seperti ikon, grafik, dan *template* interaktif, sangat mendukung dalam menyampaikan ide-ide pembelajaran secara jelas dan komunikatif. Namun, sebagian mahasiswa belum sepenuhnya memahami bagaimana menggunakan elemen visual ini untuk mendukung narasi atau alur pembelajaran, sehingga materi yang dihasilkan terkadang hanya menarik secara visual tetapi kurang efektif dalam menyampaikan informasi secara sistematis.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa secara umum berada pada kategori sedang, namun terdapat kekurangan signifikan pada aspek kemampuan teknis dan kreativitas dalam desain. Temuan ini mengonfirmasi penelitian sebelumnya (Rahman et al., 2020); (Yanti et al., 2021) yang menyebutkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa di Indonesia masih cenderung rendah, terutama dalam pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi secara optimal. Pada penelitian ini, hanya 10% mahasiswa yang memiliki kemampuan teknis tinggi, dan 30% mahasiswa yang tergolong kreatif dalam desain, menandakan perlunya intervensi yang lebih fokus untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva memiliki potensi besar untuk mendukung literasi digital kepada mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan program pelatihan yang terencana dan strategi implementasi yang berkelanjutan. Dengan memadukan pelatihan teknis, kolaborasi antara dosen dan mahasiswa, serta integrasi kurikulum, literasi digital mahasiswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Sejalan dengan pendapat (Pratama et al., 2022); (Vodá et al., 2022) bahwa literasi digital yang kuat tidak hanya mencakup kemampuan kognitif tetapi juga keterampilan praktis dalam menciptakan sistem pembelajaran yang relevan dengan era digital.

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian di atas, maka dapat dijelaskan beberapa hal terkait upaya meningkatkan literasi digital mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia.

(1) *Pentingnya Pelatihan Literasi Digital.* Penguasaan kemampuan teknis tidak hanya mencakup penggunaan fitur dasar aplikasi seperti Canva, tetapi juga melibatkan eksplorasi fitur lanjutan untuk menciptakan desain yang inovatif dan interaktif. Mahasiswa yang belum terampil sering kali hanya menggunakan *template* standar, sehingga desain yang dihasilkan menjadi kurang kreatif dan cenderung monoton. Hal ini diperkuat oleh temuan (Herwinsyah et al., 2024); (Siregar, 2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital berbasis aplikasi dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan yang terintegrasi dalam kurikulum, yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis tetapi juga kreativitas desain, sangat diperlukan.

Sebagai contoh, program pelatihan berbasis proyek (*project-based learning*) dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa. Dalam model ini, mahasiswa diajak untuk mengerjakan proyek nyata, seperti menyusun modul pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Canva, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis tetapi juga relevansi desain dengan kebutuhan pembelajaran. Lebih lanjut, (Pratama et al., 2022) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan praktis mahasiswa, mendukung hasil penelitian ini.

(2) *Relevansi Konten dengan Pembelajaran.* Pada dimensi relevansi konten, sebagian besar mahasiswa (75%) mampu menyesuaikan desain dengan kebutuhan pembelajaran, namun hanya 20% mahasiswa yang benar-benar menguasai pengintegrasian konten dengan kompetensi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan panduan lebih lanjut dalam memahami hubungan antara desain visual dan tujuan pembelajaran. Menurut (Anggrasari, 2020), materi pembelajaran yang dirancang secara visual dan relevan dengan capaian pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, dapat meningkatkan pemikiran kritis mahasiswa dalam memecahkan masalah dan menghubungkan pengetahuan teoretisnya dengan aplikasi praktis (Sime, 2022).

(3) *Kolaborasi antara Dosen dan Mahasiswa.* Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi kunci untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Ketika dosen secara aktif terlibat dalam membimbing mahasiswa dalam proses desain, mahasiswa tidak hanya merasa didukung, tetapi juga lebih percaya diri dalam mengeksplorasi fitur aplikasi. Hal ini sejalan dengan (Rachmi et al., 2024) bahwa keterlibatan dosen secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Dosen juga dapat memainkan peran penting dalam memberikan umpan balik yang membangun terkait materi pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa. Hal ini tidak hanya membantu mahasiswa meningkatkan kualitas desain, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip desain yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran (Shadiev et al., 2024).

(4) *Strategi Implementasi yang Berkelanjutan.* Untuk memaksimalkan potensi Canva dalam mendukung literasi digital mahasiswa, strategi implementasi yang sistematis dan berkelanjutan perlu dikembangkan (Revola, 2023); (Rezkyana & Agustini, 2022). Beberapa langkah yang dapat dilakukan meliputi (a) pengembangan modul literasi digital, yang dapat mencakup panduan teknis penggunaan Canva, prinsip desain visual, serta studi kasus tentang integrasi konten pembelajaran dalam desain; (b) workshop berkala, berupa pelatihan secara rutin untuk membantu mahasiswa menguasai keterampilan baru dan meningkatkan keterampilan yang

sudah dimiliki; (c) penguatan kolaborasi, lintas program studi atau fakultas dapat berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan media digital; dan (d) evaluasi berbasis proyek, dengan memberikan penilaian berbasis proyek untuk mengevaluasi efektivitas materi pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi Canva.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk menyusun materi pembelajaran bahasa Indonesia tergolong sedang, dengan rata-rata skor 68,5/100, meskipun mahasiswa memiliki potensi untuk berkembang, terutama pada aspek kemampuan teknis dan kreativitas desain. Mahasiswa mampu membuat materi yang relevan dan menarik, namun masih kurang dalam pemanfaatan fitur lanjutan dan penguasaan prinsip desain yang efektif. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti cakupan responden yang terbatas, fokus pada empat aspek literasi digital, serta risiko bias dari kuesioner. Meski demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan menambah wawasan literasi digital berbasis teknologi, serta memberikan panduan praktis untuk pengembangan pelatihan literasi digital di perguruan tinggi. Untuk penelitian ke depan, disarankan memperluas sampel, menggunakan metode mixed-methods untuk analisis yang lebih mendalam, serta mengeksplorasi dimensi literasi digital lainnya, seperti keamanan digital dan teknologi kolaborasi, termasuk menguji efektivitas pelatihan berbasis proyek dan integrasi teknologi baru, seperti kecerdasan buatan, untuk mendukung pembelajaran digital yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., & Ginting, T. W. (2023). *LITERASI DIGITAL: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan e-Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital di Era New Normal. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248–256. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>
- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M., Kasnawati, Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi Pendidikan: Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan. *Community Development Journal*, 4(5), 11158–11167. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.22045>
- Firdausi, R., Mardikawati, B., Huda, N., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Peningkatan Literasi Digital Dikalangan Pelajar: Pengenalan Dan Praktek Penggunaan Teknologi Pendidikan Dalam Komunikasi. *Communnity Development Journal*, 4(5), 10815–10824. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.21770>
- Herwinsyah, Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. *Saliha: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 7(2), 421–440. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>
- Juanda, & Afandi, I. (2024). Assessing Text Comprehension Proficiency: Indonesian Higher Education Students vs ChatGPT. *XLinguae*, 17(1), 49–68. <https://doi.org/10.18355/XL.2024.17.01.04>
- Juanda, J., Afandi, I., & Yunus, A. F. (2024). Digital Short Story Literacy and the Character of

- Environmentally Concerned Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(2), 415-427. <https://doi.org/10.17507/jltr.1502.10>
- Juanda, J., Djumingin, S. ., R, M., Afandi, I. ., & Intang, D. (2024). Ecoliteracy Digital Short Stories Among Students in Indonesia. *Journal of Turkish Science Education*, 21(2), 254-270. <https://doi.org/10.36681/tused.2024.014>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Lukitasari, M., Murtafiah, W., Ramdiah, S., Hasan, R., & Sukri, A. (2022). Constructing Digital Literacy Instrument and its Effect on College Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 15(2), 171-188. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15210a>
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 13-34. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>
- Mustofa, F. I. (2023). Ekologi Literasi Kampus sebagai Pilar Menyongsong Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 12(1), 40. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2031>
- Pratama, A. Y., Gusrianti, N., & Haq, K. A. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 96-101. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22876>
- Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2024). Transformasi Pendidikan Nilai di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 326-335. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.254>
- Rahman, Ariawan, V. A. N., & Pratiwi, I. M. (2020). *Digital Literacy Abilities of Students in Distance Learning*. 509(Icollite), 592-598. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.092>
- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100-114. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>
- Rezkyana, D., & Agustini, S. (2022). The Use of Canva in Teaching Writing. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 71-74. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.267>
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77-89. <https://doi.org/10.53696/27219283.144>
- Shadiev, R., Reynolds, B. L., & Li, R. (2024). The Use of Digital Technology for Sustainable Teaching and Learning. *Sustainability (Switzerland)* , 16(13), 2-5. <https://doi.org/10.3390/su16135353>
- Sime, J.-A. (2022). Visual Literacies and Visual Technologies for Teaching, Learning and Inclusion: Introduction to the Special Issue. *Studies in Technology Enhanced Learning*,

2(1), 1–9. <https://doi.org/10.21428/8c225f6e.46bb5c93>

Siregar, K. E. (2024). Increasing Digital Literacy In Education : Analysis Of Challenges And Opportunities Through Literature Study. *International Journal of Multilingual Education and Applied Linguistics*, 1(2), 10–25. <https://doi.org/10.61132/ijmeal.v1i2.18>

Suhendri, S., Sabri, R., Arifin, Z., Rahman, M. A., Ainaya, T., & Fahmi, H. A. (2021). Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) DOD Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(1), 1–5.

Vodă, A. I., Cautisanu, C., Grădinaru, C., Tănăsescu, C., & de Moraes, G. H. S. M. (2022). Exploring Digital Literacy Skills in Economics and Social Sciences and Humanities Students. *Sustainability*, 14(5), 1–31. <https://doi.org/10.3390/su14052483>

Yanti, N. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 8(2), 312–325.

Yanti, N., Mulyati, Y., Sunendar, D., & Damaianti, V. (2021). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 59–71. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i1.22391>

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>