Implementation of Teachers' Digital Literacy Skills Through Digital Learning Media in Elementary School
[Implementasi Keterampilan Literasi Digital Guru melalui Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar]

Siti Nurhayati[1)], Ermawati Zulikhatin Nuroh[*,2)]

[1)]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
[2)] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email Penulis Korespondensi: ermawati@umsida.ac.id

Abstract. *The aim of this research is to investigate the digital competency of instructors at SD Negeri 2 Karangmulyo by analyzing their use of digital educational tools. This research closely explores the ways in which teachers implement their digital skills during classroom instruction by employing a qualitative casestudy approach. This study involved three teachers from the first, third, and fifth grades. To collect information, methods such as participatory observation, detailed interviews, and documentation related to the teaching process along with the digital tools used by the teachers were utilized. The collected data were analyzed using the qualitative data analysis technique of Miles and Huberman, which includes data condensation, data display, and conclusion drawing. The results of the study show that teachers have demonstrated good digital literacy skills in supporting the learning process through digital media. Teachers are able to operate digital devices such as laptops and projectors, utilize digital platforms including Canva, YouTube, Wordwall, and Educaplay, design creative learning media, collaborate with fellow teachers, and evaluate the effectiveness of digital media used in learning. In addition, teachers also guide students in understanding digital ethics and online safety. The implication of this study indicates that the integration of teachers' digital literacy skills through digital learning media can enhance interactive, effective, and engaging learning experiences for elementary school students.*

Keywords – *Digital Literacy; Digital Media; Elementary School Teachers*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan literasi digital guru melalui penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Karangmulyo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk melihat bagaimana guru memasukkan literasi digital ke dalam proses pembelajaran di kelas. Sampel terdiri dari tiga guru dari tingkat berbeda, satu guru kelas 1, satu guru kelas 3, dan satu guru kelas 5. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta pengumpulan dokumentasi terkait pemakaian media digital oleh guru dan aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Analisis data mengikuti tahapan Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa para guru memiliki kemampuan literasi digital yang cukup dan mampu mendukung pembelajaran dengan pemanfaatan media digital. Mereka mampu mengoperasikan perangkat seperti laptop dan proyektor, menggunakan berbagai platform online seperti Canva, Youtube, WordWall, dan Educaplay, membuat media pembelajaran yang kreatif, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital di kelas. Selain itu, guru juga membimbing siswa dalam memahami etika digital dan keamanan dalam penggunaan internet. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi keterampilan literasi digital guru melalui media pembelajaran digital dapat meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.*

Kata Kunci – *Guru Sekolah Dasar; Literasi Digital; Media Digital*

I. PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pendidikan. Sejak tahun 2016, pemakaian internet di Indonesia mengalami kenaikan yang konsisten, sebagaimana dilaporkan oleh survei APJII. Hal ini menggambarkan seberapa signifikan perkembangan teknologi digital bagi masyarakat, termasuk di bidang pendidikan [1]. Pendidikan di era modern memerlukan siswa untuk berpikir secara kritis, berinovasi, berinteraksi, dan berkolaborasi. Karena itu, pendidik perlu memanfaatkan teknologi guna menjadikan proses belajar lebih menarik dan efisien. [2]. Selain itu, perkembangan dalam bidang sains dan teknologi komunikasi sangat berkaitan, keduanya dapat mendukung proses pembelajaran yang inovatif [3]. Dalam proses pembelajaran, berbagai media pembelajaran diperlukan untuk mendukung keterampilan literasi digital siswa [4] Literasi digital adalah kemampuan menggunakan perangkat digital untuk berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, menemukan dan menyaring data, dan melindungi data Anda [5]. Literasi digital juga berarti kemampuan untuk

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

menggunakan media digital dan jaringan komunikasi dengan bijak, efektif, dan efisien [6]. Untuk mendukung proses pembelajaran di era modern, guru harus memiliki kedua keterampilan pedagogis dan penguasaan teknologi [7]. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan untuk memilah informasi yang akurat melalui proses pengecekan dan pengecekan berbagai sumber digital [8].

Media pembelajaran digital digunakan untuk mendukung keterampilan literasi digital guru. Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi sehingga pembelajaran lebih efektif dan lebih mudah dipahami siswa [9]. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran digital adalah media berbasis teknologi yang dapat berbentuk visual, audio, atau audiovisual [10].

Platform digital seperti Canva, CapCut, Wordwall, dan Educaplay adalah beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital. Canva adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, dan media pembelajaran lainnya [11]. Ini memiliki banyak fitur yang membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif [12]. Selain itu, aplikasinya mudah diakses melalui komputer atau smartphone [13]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh [4], Canva adalah alat yang efektif untuk membuat media pembelajaran digital. Selain itu, CapCut juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah diakses guru [14].

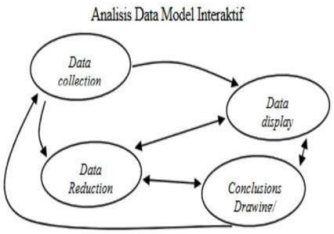
Berdasarkan studi yang telah dilakukan sebelumnya, pemanfaatan platform digital dapat memperbaiki mutu proses belajar. Dalam penelitiannya, Risky menyatakan bahwa Canva memiliki potensi untuk menjadikan pembelajaran di tingkat sekolah dasar lebih menarik dan efisien [15]. Selain itu, studi lain mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital mampu mendorong semangat dan inovasi siswa dalam proses belajar [16]. Selain itu, Rahmatillah dan Reinita menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis CapCut merupakan pilihan yang sangat baik untuk diterapkan dalam kurikulum di tingkat sekolah dasar [17]. Selain itu, penelitianWinson & Manurung menemukan bahwa penggunaan Canva dapat membantu guru menggunakan kemampuan digital mereka untuk membuat media pembelajaran mereka sendiri [18].

Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan media digital untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, dan tidak banyak penelitian yang menganalisis keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji sejauh mana guru menunjukkan ketrampilan literasi digital saat memakai media pembelajaran digital di SD Negeri 2 Karangmulyo, mengingat sekolah tersebut telah menerapkan media digital dalam kegiatan belajar. Temuan awal memperlihatkan bahwa para guru aktif menggunakan alat presentasi digital seperti Canva, YouTube, dan WordWall dalam proses mengajar. Selain itu, sekolah mendukung pembelajaran digital dengan menyediakan proyektor dan koneksi internet yang memadai. Berdasarkan latar belakang ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan guru dalam literasi digital dengan menggunakan media pembelajaran digital di SD Negeri 2 Karangmulyo.

II. METODE

Metode penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu dan aktivitas tertentu, seperti peristiwa, program, proses, institusi, atau kelompok sosial. Peneliti menggunakan berbagai metode pengumpulan data selama periode waktu tertentu untuk mendapatkan informasi yang rinci dan mendalam [19]. Dipilihnya desain ini karena penelitian ini berfokus pada kemampuan guru untuk menggunakan literasi digital dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Karangmulyo pada bulan Februari 2026.

Partisipan dalam penelitian ini melibatkan tiga guru perempuan di kelas 1, 3, dan 5 di SD Negeri 2 Karangmulyo. Fokus penelitian ini adalah keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital. Variabel penelitian adalah keterampilan literasi digital guru saat menggunakan media pembelajaran digital. Data yang digunakan terdiri dari data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai proses pembelajaran di kelas, serta media digital yang digunakan guru. Penggunaan data ini dipilih untuk memberikan gambaran mendalam tentang penggunaan media pembelajaran digital oleh guru. Dengan menggunakan media digital, pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dilakukan. Ini termasuk mencatat interaksi antara guru dan siswa serta dokumentasi produk digital yang dibuat oleh siswa dan guru.



Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Gambar 1. Analisis data (Huberman, 1994)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi media pembelajaran digital, wawancara mendalam dengan guru, dan observasi partisipatif. Interaksi antara guru dan siswa dicatat melalui observasi, dan wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman, persepsi, dan kendala guru dalam menggunakan media digital. Peneliti menentukan keabsahan data dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan informasi dari sumber yang serupa terkait hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [20]. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan dilakukan secara terusmenerus selama proses penelitian agar diperoleh gambaran menyeluruh mengenai keterampilan literasi digital guru dalam pembelajaran melalui media digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian di SD Negeri 2 Karangmulyo, terhadap 3 guru kelas, guru kelas 1, kelas 3, dan kelas 5, menunjukkan bahwa di SD tersebu telah menerapkan pembelajaran berbasis literasi digital serta guru memiliki keterampilan literasi digital yang baik. Berikut ini adalah hasil pengolahan data observasi dan wawancara mengenai keterampilan literasi digital guru di SD Negeri 2 Karangmulyo. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keterampilan literasi digital guru yang meliputi aspek persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, umpan balik dan refleksi, presentasi dan evaluasi, serta penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian wawancara dilakukan dengan menggunakan lembar wawancara yang telah disusun berdasarkan teori Hague & Payton yang terdiri dari functional skills, creativity, collaboration, communication, the ability to find and select information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding, dan yang terakhir adalah e-safety. Berikut ini disajikan hasil pengamatan hasil observasi dan wawancara.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Literasi Digital Guru

No	Indikator	Ringkasan Hasil Pengamatan
1	Persiapan dan Perencanaan	Semua guru telah menyiapkan perangkat dan media pembelajaran digital dengan baik sebelum pembelajaran dimulai. Bahkan ada 1 guru dari kelas 3 yang menyiapkan pengeras suara untuk mendukung proses pembelajaran.
2	Pelaksanaan dan Partisipasi siswa	Guru mampu melaksanakan pembelajaran berbasis media digital serta melibatkan siswa secara aktif.
3	Umpan Balik dan Refleksi	Guru memberikan umpan balik terhadap penggunaan media digital, dan refleksi pembelajaran dilakukan secara cukup maksimal oleh ketiga guru.
4	Presentasi dan Evaluasi	Guru melakukan evaluasi terhadap media digital yang digunakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil belajar.
5	Penggunaan Teknologi	Guru mampu mengoperasikan teknologi digital dan cukup mampu mengatasi kendala teknis sederhana yang muncul, serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Wawancara Literasi Digital Guru

No	Komponen Literasi Digital	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Kesimpulan
1.	Functional Skills	Guru menggunakan laptop, proyektor, dan aplikasi presentasi dalam pembelajaran	Guru menggunakan laptop dan aplikasi Canva untuk membuat	Guru menggunakan laptop, video pembelajaran, dan proyektor	Guru memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

			media pembelajaran		
2.	Creativity	Membuat PowerPoint yang berisi gambar dan warna menarik agar siswa lebih tertarik belajar	Mendesain media pembelajaran menggunakan Canva dan membuat kuis menggunakan website Educaplay.	Menggunakan video dan gambar interaktif dan membuat kuis menggunakan Wordwall.	Guru menunjukkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran digital
3.	Collaboration	Berdiskusi dengan guru lain mengenai penggunaan media digital dan cara membuat slide pembelajaran.	Berbagi file media pembelajaran melalui WhatsApp Group guru atau Google Drive serta saling memberi masukan.	Bertukar ide mengenai media pembelajaran digital yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu berkolaborasi saat proses pembelajaran seperti membantu memindah slide dsb	Terdapat kerja sama antar guru dalam pengembangan media digital
4.	Effective Communication	Menggunakan slide PowerPoint dan gambar untuk menjelaskan materi secara lebih jelas.	Menggunakan video pembelajaran dari youtube dan gambar visual yang dibuat Canva untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa.	Menggunakan media digital seperti video dan gambar agar siswa lebih mudah memahami materi.	Media digital membantu komunikasi pembelajaran
5.	Ability to Find and Select Information	Mencari materi pembelajaran melalui Google dan situs pendidikan.	Menggunakan Google dan YouTube untuk mencari referensi materi pembelajaran.	Menggunakan YouTube dan berbagai sumber belajar digital sebagai referensi pembelajaran.	Guru mampu mencari dan memilih informasi digital yang relevan
6.	Critical Thinking & Evaluation	Mengevaluasi media pembelajaran setelah digunakan di kelas untuk mengetahui keefektifannya.	Menilai kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Mengajak siswa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan.	Guru melakukan evaluasi terhadap penggunaan media digital.
7.	Cultural and Social Understanding	Guru menyesuaikan konten media digital dengan nilai budaya dan lingkungan peserta didik	Guru menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan seharihari siswa	Guru memperhatikan norma sosial dan karakter siswa dalam penggunaan media digital	Guru memahami pentingnya mempertimbangkan aspek budaya dan sosial dalam penggunaan media digital
8.	E-Safety	Mengingatkan siswa untuk menggunakan internet secara bijak saat belajar	Menjelaskan etika penggunaan teknologi digital kepada siswa.	Mengingatkan siswa mengenai hak cipta dan penggunaan sumber digital yang benar.	Guru menanamkan kesadaran keamanan digital

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Karangmulyo menunjukkan bahwa guru di kelas 1, 3, dan 5 telah menggunakan keterampilan literasi digital dalam proses pembelajaran mereka. Guru memanfaatkan laptop, proyektor, Canva, YouTube, Wordwall, Educaplay, dan presentasi digital untuk mendukung kegiatan belajar. Pemanfaatan teknologi digital memiliki peran penting dalam semua fase proses pembelajaran, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi dan refleksi. Dari hasil pengamatan, dapat dilihat bahwa para pengajar telah mempersiapkan alat serta media pembelajaran berbasis digital sebelum kelas dimulai. Mereka juga sukses dalam mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dengan menggunakan media visual yang menarik, kuis interaktif, dan video pembelajaran. Di samping itu, para pengajar mampu memberikan penilaian serta umpan balik mengenai penggunaan teknologi digital. Saat proses pembelajaran berlangsung, pengajar mampu mengatasi masalah teknis sederhana dan menggunakan perangkat digital dengan baik. Hasil dari wawancara mengindikasikan bahwa kemampuan literasi digital para pengajar terdiri dari delapan komponen: keterampilan fungsional, kreativitas, kolaborasi, komunikasi yang efektif, kemampuan untuk mencari dan memilih informasi, pemahaman sosial dan budaya, serta keselamatan elektronik. Mengenai sisi kreativitas, para pengajar dapat menggunakan laptop, proyektor, dan aplikasi presentasi dalam kegiatan belajar. Dalam aspek ini, mereka menciptakan bahan ajar dengan bantuan perangkat teknologi tersebut. Berkaitan dengan kerjasama, para pengajar berinteraksi dengan rekan-rekannya melalui diskusi, berbagi file pembelajaran di grup WhatsApp dan Google Drive, serta bertukar gagasan tentang penggunaan media digital yang sesuai untuk materi pelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran yang efektif, guru memakai gambar, video pembelajaran, dan slide presentasi untuk membantu siswa menangkap konsep yang diajarkan. Mereka juga mencari bahan ajar melalui Google, YouTube, dan situs edukasi lain untuk mendapatkan sumber yang relevan. Praktik ini memperkuat kemampuan guru dalam menemukan dan memilih informasi yang tepat. Selain itu, guru melakukan penilaian kritis terhadap media digital yang digunakan dan mengajak siswa memberikan umpan balik tentang media tersebut, sehingga tercipta ruang bagi siswa untuk menilai dan memberi tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran. Pada bagian pemahaman sosial dan kultural, guru menyesuaikan konten media pembelajaran dengan lingkungan dan sifat siswa. Guru mengimbau siswa untuk berhati-hati dalam hal keselamatan internet dan etika digital saat menggunakan sumber pembelajaran digital.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, pengajar di SD Negeri 2 Karangmulyo memanfaatkan keahlian literasi digital dengan baik untuk mendukung proses pengajaran. Temuan ini sejalan dengan pemikiran yang disampaikan oleh Hague dan Payton, yang menyebutkan bahwa literasi digital terkait dengan kemampuan untuk mengenali teknologi, kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, memahami konteks sosial, dan memperhatikan elemen keamanan digital [5]. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa para pengajar dapat menggabungkan berbagai jenis media digital dalam proses pembelajaran mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa.

Functional Skills

Dalam hal keterampilan fungsional, pendidik bisa memanfaatkan alat digital seperti komputer, proyektor, dan perangkat lunak pendidikan untuk memperkuat proses pengajaran dan pembelajaran terkait keterampilan fungsional, yang mengindikasikan bahwa pendidik memiliki kompetensi dasar dalam memanfaatkan teknologi digital.



Gambar 2. Guru mengoperasikan laptop dan proyektor

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farah Abida menjelaskan bahwa keterampilan fungsional adalah kunci untuk menerapkan literasi digital guru di sekolah dasar [21]. Penggunaan perangkat digital membantu guru membuat pembelajaran yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era komputer dan internet.

Creativity

Pada aspek kreativitas, guru dapat membuat media pembelajaran digital yang menarik seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan kuis yang dibuat menggunakan Wordwall dan Educaplay. Kreativitas guru

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

menunjukkan bahwa teknologi digital digunakan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan penemuan dari Mariani bahwa kreativitas diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan perkembangan yang ada dalam pendidikan [22].



Gambar 3. Guru menggunakan wordwall dalam kuis pembelajaran

Collaboration

Melalui diskusi dan berbagi file pembelajaran, guru menunjukkan adanya kerja sama dengan sesama guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Dinata menyatakan bahwa kolaborasi merupakan komponen literasi digital yang terkait dengan saling memberikan masukan di ruang digital dan membangun pengetahuan melalui proses diskusi [23].

Effective Communication

Pada aspek ini, untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa tentang materi, guru juga menggunakan media pembelajaran visual dan video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu komunikasi yang lebih efektif dan interaktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Mariyani & Triyani berpendapat bahwa komunikasi digital yang efektif dapat membantu pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa [24].



Gambar 4. Guru menggunakan video pembelajaran di kelas

Ability to Find and Select Information

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat mencari dan memilih informasi pembelajaran dari berbagai sumber digital, seperti Google, YouTube, dan situs pendidikan lainnya. Selanjutnya, data yang dikumpulkan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran di kelas. Kemampuan ini menunjukkan kemampuan pendidik untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber belajar yang luas dan mudah diakses. Hasil ini sejalan dengan studi Nugroho & Nasionalita, berpendapat bahwa kemampuan untuk mencari dan memilih informasi merupakan bagian penting dari literasi digital karena membantu pengguna mendapatkan informasi yang relevan dan terpercaya [25].

Cultural and Social Understanding

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menyesuaikan penggunaan media digital dengan karakteristik, lingkungan, dan budaya siswa mereka. Untuk membuat materi lebih mudah dipahami, guru menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa mereka. Temuan ini sejalan dengan Calosa & Astari yang menyatakan bahwa seseorang harus memahami betapa pentingnya aspek sosial dan budaya dalam penggunaan media digital sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan [26].

Critical Thinking and Evaluation

Guru juga mengevaluasi apakah media digital sejalan dengan sasaran pembelajaran dan meminta pendapat siswa mengenai pemanfaatan media tersebut. Ini menunjukkan bahwa guru tidak sekadar menggunakan alat digital sebagai sarana, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana alat itu dimanfaatkan secara efektif agar proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.



Gambar 5. Guru melakukan evaluasi pembelajaran

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabila Inayah yang menyatakan bahwa guru menilai media pembelajaran digital setelah digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa efektifnya [27]. Dengan mempertimbangkan dengan cermat informasi yang diperoleh dan mengevaluasi kualitas hasil pencarian untuk mengidentifikasi isi dan sumbernya.

E – Safety

Pada aspek ini, guru mengingatkan siswa untuk berhati-hati saat menggunakan internet dan menghargai hak cipta saat menggunakan sumber digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Gordillo yang menyatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan tentang cara menjaga akun aman, menghindari tindakan berbahaya, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab [28].

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru di SD Negeri 2 Karangmulyo memiliki keterampilan literasi digital yang baik dan dapat membantu siswa dengan menggunakan media digital. Dengan memanfaatkan platform digital seperti Canva, YouTube, Wordwall, dan Educaplay, pengajar bisa menggabungkan media digital dalam kelas mereka. Mereka juga bisa menambahkan pembahasan mengenai keamanan digital, kerja sama, inovasi, analisis kritis, dan komunikasi dalam pengalaman belajar mereka. Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar menjadi lebih menarik, dinamis, dan efektif dengan penerapan kemampuan literasi digital ini. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan perlu terus mendukung para guru agar menjadi lebih terampil dalam penggunaan pembelajaran digital dengan memberikan arahan dan menyediakan fasilitas yang memadai untuk kegiatan pembelajaran digital. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyelidiki keterampilan literasi digital guru pada jenjang pendidikan yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam. Untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam, penelitian ini juga diharapkan melibatkan partisipasi yang lebih besar.

REFERENSI

[1] H. A. Naufal, "Literasi Digital," *Perspektif*, vol. 1, no. 2, pp. 195–202, 2021, doi: 10.53947/perspekt.v1i2.32.

[2] R. I. W. A. Farida Rahmawati, "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717 ISSN.

[3] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.

[4] R. Fitriani, F. R. Sitorus, S. -, and P. Khairani, "Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar," *J. Bhs. Indones. Prima*, vol. 6, no. 1, pp. 38–46, 2024, doi: 10.34012/bip.v6i1.4658.

[5] Hague and Payton Futurelab, *Digital Literacy Across the Curriculum.pdf*. 2010. [Online]. Available: www.futurelab.org.uk.

[6] N. L. Nisfah and E. Z. Nurroh, "Digital Literacy in Indonesian Language Learning in Elementary Schools," *Indones. J. Educ. Methods Dev.*, vol. 12, pp. 1–5, 2020, doi: 10.21070/ijemd.v12i.581.

[7] Zahara Salma, Mutiah Nasution, and M. Ardiansyah Panjaitan, "Pengembangan Profesionalisme Guru Di Era Digital," *Tarb. bil Qalam J. Pendidik. Agama dan Sains*, vol. 8, no. 1, pp. 88–95, 2024, doi: 10.58822/tbq.v8i1.200.

[8] U. Astutik, "Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada SDN Pandanrejo 01 Kota Batu," *Pendidik. Taman*, vol. 2, no. 2, pp. 775–800, 2023.

[9] M. P. Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 167–186, 2021, doi: 10.29303/jppm.v4i3.2817.

[10] Pujiati, "Media Pembelajaran Digital dan Manfaatnya," deepublish. [Online]. Available:

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

https://penerbitdeepublish.com/media-pembelajaran-digital/
[11] L. Widayanti, A. Kala'lembang, W. Adhariyanty Rahayu, S. Yulia Riska, and Y. Arya Sapoetra, "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva," *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 91–102, 2021, doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.
[12] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022, [Online]. Available: http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34
[13] F. N. Miftahul Jannah, H. Nuroso, M. Mudzanatun, and E. Isnuryantono, "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: 10.20961/jpd.v11i1.72716.
[14] S. Nurhasani and A. F. Luthfi, "Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 5, no. 4, pp. 398–402, 2024, doi: 10.54371/ainj.v5i4.597.
[15] Y. Risky, S. Pgri, S. Nashita, A. Moridina, and K. Penulis, "Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Siswa Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep," *J. Multidisiplin Ilmu Akad.*, vol. 1, no. 3, pp. 817–827, 2024, doi: 10.61722/jmia.v1i3.1744.
[16] Juhri Apriyani, "MENINGKATKAN KREATIVITAS Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Canva, Pendekatan Mengatasi Bullying dan Mendorong Minat Baca Melalui Puisi di Sekolah Dasar," *J. Teor. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 13–23, 2025, [Online]. Available: https://journal.fexaria.com/j/index.php/jtpb%0AVol.
[17] N. P. Rahmatillah and R. Reinita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, pp. 228–238, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.727.
[18] D. C. Winson and L. A. Manurung, "Kemampuan Digital Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva," pp. 666–674, 2020, doi: 10.24912/jbmi.v7i3.32564.
[19] Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.pdf*, 5th ed. 2018.
[20] M. & Huberman, *Qualitative-Data-Analysis.pdf*, vol. 17. 1994.
[21] E. Z. N. Farah Abida Ryzqiyah, "Analysis Of Teachers' Digital Literacy Skills In Integrating Digital Storytelling In Elementary Schools," vol. 14, no. 3, pp. 456–466, 2025, doi: 10.22373/pjp.v14i3.30789.
[22] M. Huda, N. Mariana, and E. B. Rahaju, "Evaluating the Effectiveness of Khan Academy for Fraction Word Problem Solving," *J. Innov. Res. Prim. Educ.*, vol. 4, no. 4, pp. 2954–2962, 2025, doi: 10.56916/jirpe.v4i4.1789.
[23] K. B. Dinata, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa," *Ilmu Pendidik.*, vol. 19, pp. 105–119, 2021, doi: 10.31571/edukasi.v19i1.2499.
[24] Mariyani and Triyani, "Profil Literasi Digital Mahasiswa Di Era Digitalisasi," *Bhineka Tunggal Ika Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik. PKN*, vol. 10, no. 1, pp. 50–57, 2023.
[25] C. Nugroho and K. Nasionalita, "Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia," *J. Pekommas*, vol. 5, no. 2, p. 215, 2020, doi: 10.30818/jpkm.2020.2050210.
[26] P. G. Calosa and D. W. Astari, "Literasi Digital Sebagai Upaya Mengatasi Sadfishing Penyalahgunaan Donasi di Aplikasi X," *WACANA J. Ilm. Ilmu Komun.*, no. 204, pp. 338–351, 2024, doi: 10.32509/wacana.v23i2.4388.
[27] A. A. F. Nabila Inayah Rachmatika, "Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Kudus," pp. 458–474, 2023.
[28] A. Gordillo, E. Barra, S. López-Pernas, and J. Quemada, "Development of teacher digital competence in the area of e-safety through educational video games," *Sustain.*, vol. 13, no. 15, pp. 1–12, 2021, doi: 10.3390/su13158485.

Conflict of Interest Statement:
The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.