

IMPLEMENTASI WORKSHOP DIGITALISASI MELALUI APLIKASI CANVA DAN MICROSOFT WORD SDN PANGARANGAN III

Kholifah Ardillah¹, Nasihatud Diniyyah², Regina Maharani³, Zaka Helayatul Mahmuda⁴, Ila Nur Damayanti⁵, Arief Dharmawan⁶
Universitas PGRI Sumenep, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Corresponding Author: kholifahardillah05@gmail.com¹, dnasihatud177@gmail.com², reginamaharani176@gmail.com³, zakahelia@gmail.com⁴, ilanurdy03@gmail.com⁵, ariefd674@gmail.com⁶

Info Artikel

Submitted: 26 Maret 2026

Revised : 31 Maret 2026

Accepted: 23 April 2026

Published: 04 Mei 2026

Keywords: Implementation, Digitalization of Learning, Canva, Word.

Kata Kunci: Implementasi, Digitalisasi Pembelajaran, Canva, Word.

Abstract

This study is motivated by the low level of digital literacy among elementary school students in responding to rapid technological development, which requires innovative learning efforts through digitalization workshops. This study aims to analyze the implementation of digitalization workshops using Canva and Microsoft Word for fifth and sixth grade students at SDN Pangarangan III. This research employs a qualitative descriptive approach. The subjects are fifth and sixth grade students participating in the workshop. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of the digitalization workshop runs effectively and has a positive impact on improving students' digital skills. Students are able to create simple designs using Canva and organize documents systematically using Microsoft Word. In addition, the workshop enhances students' creativity, activeness, and learning interest. The conclusion shows that digitalization workshops are effective in improving students' digital literacy and creativity while supporting innovative and interactive learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital siswa sekolah dasar dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif melalui kegiatan workshop digitalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi workshop digitalisasi melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word pada siswa kelas V dan VI di SDN Pangarangan III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dan VI yang mengikuti kegiatan workshop. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa workshop digitalisasi berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital siswa. Siswa mampu membuat desain sederhana menggunakan Canva serta menyusun dokumen secara rapi dan sistematis menggunakan Microsoft Word. Kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan minat belajar siswa. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa workshop digitalisasi efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa serta mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif.



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

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini berkembang sangat cepat dan membawa dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Perubahan menuju digitalisasi telah menggeser proses pembelajaran dari yang semula bersifat tradisional menjadi lebih modern, interaktif, dan memanfaatkan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya memudahkan akses terhadap informasi, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas serta efisiensi dalam proses pembelajaran. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak bisa dihindari. Guru diharapkan memiliki kemampuan digital yang memadai agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Salah satu bentuk penerapannya adalah dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital sebagai media pembelajaran (Sulistianingsi, Anfani, Nurfitriah, Aida Zulwahidah, 2025)

Dalam perjalanan waktu, berbagai kemajuan di bidang teknologi telah memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi serta berkomunikasi. Oleh karena itu, integrasi antara teknologi dan pendidikan menjadi hal yang penting untuk mendukung kemudahan dalam memperoleh informasi dan berkomunikasi di lingkungan pendidikan. Salah satu bentuk penerapannya adalah peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi yang banyak digunakan saat ini, seperti Canva, serta pengenalan perangkat lunak Microsoft Office (Word) kepada siswa (A. Hasibuan et al., 2026). Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena tampilannya yang sederhana dan mudah dioperasikan, serta mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, pelaksanaan workshop yang berfokus pada penggunaan Canva juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif (Ayu & Widowati, 2023).

Sementara itu, Microsoft Word sebagai aplikasi pengolah kata memiliki peran yang tidak kalah

penting dalam mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini banyak digunakan dalam penyusunan materi ajar, kegiatan administrasi, serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dasar di bidang teknologi. Pengenalan dan pelatihan penggunaan Microsoft Word sejak tingkat sekolah dasar diketahui mampu meningkatkan literasi digital siswa serta keterampilan mereka dalam mengoperasikan perangkat lunak secara lebih efektif. Berbagai program workshop digitalisasi telah banyak diselenggarakan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan pendidikan. Kegiatan tersebut umumnya dilakukan melalui metode ceramah, praktik langsung, serta diskusi guna memperdalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa workshop digital mampu membantu guru dalam meningkatkan kemampuan mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi sekaligus mendorong munculnya inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi seperti Canva dalam mendukung literasi digital juga berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan serta memberdayakan masyarakat (Kurniasih et al., 2024).

SDN Pangarangan III sebagai salah satu sekolah dasar menunjukkan komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Meskipun demikian, masih terdapat kendala berupa keterbatasan penguasaan aplikasi digital, baik pada guru maupun siswa. Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mengembangkan kemampuan digital melalui penyelenggaraan workshop digitalisasi. Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan workshop digitalisasi dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Microsoft Word dapat menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan siswa. Kegiatan ini diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, menumbuhkan kreativitas, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di SDN Pangarangan III.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Menurut Nurdin (2024) penelitian kualitatif adalah sebuah model penelitian untuk fokus tertentu yang prosedur dan metodologinya sangat spesifik dan multimetode, yang didasari teori korespondensi sebagai teori kebenaran ilmiahnya dan sangat menghargai keragaman data lapangan tanpa tendensi untuk melakukan generalisasi serta melakukan proses interpretasi terhadap makna fenomena yang naturalistik. Selain itu, penelitian kualitatif bersifat deskriptif karena berupaya menggambarkan

fenomena atau kondisi yang terjadi secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh (Safarudin, 2023).

Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan serta dampak dari kegiatan workshop digitalisasi melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman fenomena secara kontekstual, khususnya terkait implementasi kegiatan workshop dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Pangarangan III pada tahun 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI yang mengikuti kegiatan workshop digitalisasi. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan workshop, sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pangarangan III pada saat kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya kegiatan workshop digitalisasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dan VI yang mengikuti kegiatan workshop digitalisasi. Teknik penentuan subjek menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti keterlibatan langsung dalam kegiatan sehingga dapat memberikan informasi yang relevan.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap perencanaan, yaitu penyusunan materi workshop yang mencakup pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi Canva serta Microsoft Word. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan workshop yang melibatkan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung oleh siswa. Tahap akhir adalah evaluasi untuk melihat sejauh mana keterampilan digital siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama mengikuti workshop. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa dan pihak terkait guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan respon terhadap kegiatan workshop. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, serta dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskriptif naratif agar mudah

dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang telah dianalisis, sehingga diperoleh gambaran mengenai efektivitas implementasi workshop digitalisasi dalam meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, serta minat belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menghasilkan temuan utama terkait implementasi workshop digitalisasi melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word pada siswa kelas V dan VI di SDN Pangarangan III. Data diperoleh melalui observasi selama kegiatan berlangsung, wawancara dengan siswa, serta dokumentasi hasil kerja siswa. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses dan dampak kegiatan secara menyeluruh. Pelaksanaan workshop berjalan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang. Kegiatan dimulai dari pengenalan konsep digitalisasi, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi, kemudian praktik langsung yang melibatkan siswa secara aktif. Situasi pembelajaran terlihat kondusif dan interaktif. Siswa menunjukkan ketertarikan sejak awal kegiatan, terutama ketika diperkenalkan dengan fitur visual pada aplikasi Canva.

Keterlibatan siswa tampak dari partisipasi aktif selama praktik berlangsung. Sebagian besar siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik, meskipun terdapat perbedaan tingkat penguasaan awal terhadap teknologi. Siswa yang telah memiliki pengalaman sebelumnya cenderung lebih cepat memahami, sedangkan siswa lain membutuhkan pendampingan. Kondisi ini tidak menghambat jalannya kegiatan, tetapi justru memperlihatkan dinamika pembelajaran yang alami. Kemampuan siswa dalam menggunakan Canva mengalami peningkatan yang cukup jelas. Siswa mampu membuat desain sederhana seperti poster, kartu ucapan, dan presentasi visual. Pemanfaatan template, pemilihan warna, serta pengaturan elemen menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek estetika dan kreativitas. Hasil karya yang dihasilkan lebih terstruktur dan menarik dibandingkan sebelum mengikuti workshop.

Penggunaan Microsoft Word juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Siswa mampu mengetik teks dengan lebih rapi, mengatur ukuran dan jenis huruf, serta menyusun paragraf secara sistematis. Beberapa siswa mulai memahami penggunaan fitur sederhana seperti penomoran dan pengaturan spasi. Keterampilan ini mencerminkan peningkatan literasi digital dasar yang berkaitan langsung dengan kebutuhan akademik. Perubahan tidak hanya terlihat pada aspek keterampilan teknis, tetapi juga pada aspek sikap. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan

IMPLEMENTASI WORKSHOP DIGITALISASI MELALUI APLIKASI CANVA DAN MICROSOFT WORD SDN PANGARANGAN III

Kholifah Ardillah¹, Nasihatud Diniyah², Regina Maharani³, Zaka Helayatul Mahmuda⁴, Ila Nur Damayanti⁵, Arief Dharmawan⁶

teknologi. Keaktifan meningkat, ditunjukkan melalui keberanian bertanya, mencoba fitur baru, serta berdiskusi dengan teman. Wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selain itu, muncul kecenderungan siswa untuk mengeksplorasi fitur aplikasi secara mandiri. Beberapa siswa mencoba mengembangkan desain di luar instruksi yang diberikan. Hal ini menunjukkan adanya rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik yang tumbuh selama kegiatan berlangsung. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi kegiatan workshop digitalisasi yang tidak hanya berfokus pada penguasaan aplikasi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, kemandirian belajar, serta motivasi siswa dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Penyampaian materi pertama terkait Microsoft word



Gambar 2. Penyampaian materi kedua terkait Canva



Gambar 3. Foto Bersama saat Workshop Digitalisasi di SDN Pangarangan III

Pembahasan

Penelitian menunjukkan bahwa workshop digitalisasi memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan literasi digital siswa. Kemampuan siswa dalam menggunakan Canva dan Microsoft Word tidak hanya mencerminkan keterampilan teknis, tetapi juga menunjukkan pemahaman terhadap fungsi teknologi dalam mendukung proses belajar. Literasi digital dalam konteks ini berkembang sebagai kemampuan yang terintegrasi antara aspek teknis, kognitif, dan afektif. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pengembangan literasi digital secara lebih efektif (Bian et al., 2024). Penyajian materi dalam bentuk visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diberikan.

Kegiatan workshop yang menekankan praktik langsung menunjukkan kesesuaian dengan pendekatan konstruktivisme. Proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian informasi, tetapi melalui pengalaman langsung yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri. Aktivitas mendesain dan menyusun dokumen memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman secara mandiri. Kemampuan siswa dalam menghasilkan desain menunjukkan perkembangan kreativitas yang cukup baik. Penggunaan Canva memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengolah ide dan mengekspresikannya dalam bentuk visual. Hal ini memperkuat temuan dalam penelitian (Ningrum et al., 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis Canva dapat mengembangkan budaya literasi digital sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Di sisi lain, penggunaan Microsoft Word memberikan kontribusi terhadap penguatan keterampilan akademik dasar. Penyusunan dokumen yang lebih rapi dan sistematis menunjukkan

bahwa siswa mulai memahami pentingnya struktur dalam penulisan. Keterampilan ini memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan belajar di jenjang berikutnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat (D. Hasibuan et al., 2025) yang menekankan bahwa penguasaan aplikasi pengolah kata merupakan bagian penting dari kompetensi digital. Analisis menggunakan kerangka TPACK menunjukkan bahwa kegiatan workshop telah mengintegrasikan unsur teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Teknologi tidak digunakan secara terpisah, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Peran guru dalam mengarahkan penggunaan teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa menjadi indikator bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana yang lebih interaktif. Siswa lebih terlibat dalam proses belajar, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai pelaku aktif. Teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, beberapa kendala masih ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan. Perbedaan kemampuan awal siswa menyebabkan variasi dalam kecepatan memahami materi. Selain itu, keterbatasan fasilitas menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis teknologi memerlukan perencanaan yang matang serta dukungan sarana yang memadai. Hasil penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah subjek dan konteks penelitian yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Kondisi lingkungan belajar yang berbeda dapat memberikan hasil yang berbeda pula.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa workshop digitalisasi dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga mendorong kreativitas, kemandirian, serta motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi langkah penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan penelitian serta mengintegrasikan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan keterampilan secara lebih terukur. Selain itu, penggunaan aplikasi digital lainnya juga dapat menjadi fokus penelitian berikutnya.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa workshop digitalisasi melalui Canva dan Microsoft Word merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang relevan, kontekstual, serta

mampu mendukung pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi workshop digitalisasi melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word pada siswa kelas V dan VI di SDN Pangarangan III mampu menjawab tujuan penelitian, yaitu menganalisis proses pelaksanaan serta dampaknya terhadap keterampilan digital siswa. Kegiatan workshop yang dirancang secara sistematis melalui tahapan pengenalan, demonstrasi, dan praktik langsung terbukti berjalan efektif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya mampu mengoperasikan kedua aplikasi tersebut secara dasar, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam menyusun dokumen secara rapi serta menghasilkan desain visual yang kreatif dan menarik.

Selain peningkatan keterampilan teknis, workshop ini juga berdampak pada aspek afektif dan kognitif siswa, seperti meningkatnya keaktifan, rasa percaya diri, kreativitas, serta minat belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil pembahasan yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses belajar. Dengan demikian, workshop digitalisasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan teknologi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan literasi digital secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Sumenep yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SDN Pangarangan III, khususnya kepala sekolah, guru, serta siswa kelas V dan VI yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan workshop digitalisasi sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Selain itu, penulis mengapresiasi kontribusi seluruh pihak yang telah membantu dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan penelitian ini. Dukungan tersebut sangat membantu dalam terlaksananya kegiatan workshop digitalisasi sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ayu, R., & Widowati, D. (2023). *Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni*

IMPLEMENTASI WORKSHOP DIGITALISASI MELALUI APLIKASI CANVA DAN MICROSOFT WORD SDN PANGARANGAN III

Kholifah Ardillah¹, Nasihatud Diniyyah², Regina Maharani³, Zaka Helayatul Mahmuda⁴, Ila Nur Damayanti⁵, Arief Dharmawan⁶

Budaya di Madrasah Tsanawiyah. 2(1).

- Bian, Y., Mokodompit, M., & Sari, Y. P. (2024). *Pemanfaatan Canva For Education dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka : Sebuah Analisis Studi Pustaka. 6, 12–20.* <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.404>
- Hasibuan, A., Ritonga, A. Z., Lubis, L. H., & Ritonga, A. (2026). *Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Canva untuk Guru. 2(1), 150–158.*
- Hasibuan, D., Siagian, K. N., & Harahap, S. H. (2025). *Pemanfaatan Platform Canva sebagai Inovasi Pembelajaran Menulis Cerpen di Era Digital : Kajian Literatur terhadap Kreativitas dan Literasi Siswa. 9, 31221–31225.*
- Kurniasih, P. R., Hidayat, J. W., & Erlangga, R. (2024). *PENGENALAN MICROSOFT WORD DAN APLIKASI CANVA DI SD NEGERI 25 Pendahuluan Metode. 17–22.*
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Sarah. 8(2), 1500–1511.*
- Nurdin, A., & Samudi. (2024). *Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Pendidikan: Teori, Konsep dan Implementasinya.* Yogyakarta: Bintang Semesta Media
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian kualitatif. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(2), 9680–9694.*
- Sulistianingsi, Anfani, Nurfitriah, Aida Zulwahidah, K. A. (2025). *Implementasi Etika Bisnis dalam Menjalankan Bisnis pada UMKM di Desa Punt. 2–5.*