

mengarahkan proses belajar mereka sendiri dengan inisiatif pribadi, baik secara individu maupun dalam kelompok belajar menggunakan aplikasi pembelajaran online. Peran guru adalah sebagai fasilitator yang menyediakan materil, media, serta mendukung proses belajar yang penuh kreasi. Pembelajaran Jarak Jauh memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, meningkatkan akses pendidikan terutama bagi peserta di daerah terpencil, sekaligus menghemat biaya. Namun demikian kelambatan seperti keterbatasan interaksi sosial yang dialami peserta didik serta kebutuhan akan keahlian teknologi yang memadai dan tantangan terkait keamanan data juga perlu diatasi agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Tentunya program pembelajaran jarak jauh harus dibuat sedemikian rupa sehingga dapat membawa perubahan perilaku peserta didik dengan efektif dan memenuhi standar pendidikan yang berlaku (Sleman, 2025).

Pencapaian dalam proses pembelajaran atau hasil belajar merujuk pada pencapaian peserta didik berdasarkan penilaian tertentu yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pencapaian dalam pembelajaran mencerminkan sejauh mana kesuksesan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan serta perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar individunya dengan lingkungan. Pencapaian pembelajaran melibatkan tiga aspek utama, yaitu kognitif (berpikir/logika), afektif (sikap/perasaan), dan psikomotor (keterampilan/kemampuan fisik). Dengan demikian, kemajuan belajar mencerminkan perubahan positif dalam pemikiran, pandangan hidup, dan ketrampilan siswa (Imel Ahmarita Meliana & Marsofiyati Marsofiyati, 2024). Hasil pembelajaran adalah perubahan yang berlangsung pada siswa sesudah melalui prosedur pembelajaran yang melibatkan elemen kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil ini bisa diukur lewat evaluasi tes, pengamatan, dan penilaian sesuai dengan tujuan Pendidikan (Erawati, 2022).

Motivasi untuk belajar terdiri dari dorongan baik internal maupun eksternal yang memengaruhi minat serta usaha siswa dalam prosesi pembelajaran mereka. Motivasi ini berperan sebagai pendorong utama yang mendorong siswa untuk memahami materinya dengan baik dan mengatasi segala tantangan pembelajaran yang dihadapi (Elisa Maharani, 2024). Lebih pentingnya motivasi intrinsik yakni dorongan berasal dari dirinya sendiri seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik yang didasarkan pada

faktor dari luar seperti hadiah atau hukuman. Motivasi intrinsik mendorong pembelajaran yang lebih mandiri serta berkelanjutan sementara motivasi ekstrinsik dapat menimbulkan keterampilan serta mengurangi tingkat kepercayaan dirinya siswa (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi berperan sebagai motor penggerak kegiatan pembelajaran siswa yang menguatkan ilmu belajar mereka dalam periode tertentu. Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal (minat, kebutuhan, harapan) dan faktor eksternal (lingkungan pendidikan, bantuan guru serta orang tua, media pembelajaran) (Abdurahman et al., 2024). Media pembelajaran yang terbaik dan suasana belajar yang kondusif juga merangsang motivasi siswa. Seorang pendidik seharusnya memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar serta menciptakan lingkungan yang mendukung guna meningkatkan motivasi belajar siswa mereka. Memberikan panduan yang jelas dan memotivasi serta menetapkan harapan yang realistis juga merupakan langkah penting dalam meningkatkan semangat belajar.

Canva merupakan sebuah platform desain grafis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media visual seperti poster, presentasi, video animasi, brosur, dan materil pembelajaran lainnya dengan mudah, bahkan bagi mereka yang belum berpengalaman dalam bidang desain. Aplikasi ini menyediakan jutaan gambar, ikon, font, dan template yang dapat diakses secara online (Farisia et al., 2024). Dengan Canva, guru dan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif. Canva juga membantu dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual yang lebih interaktif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik (Adelbertus Gading Ananta Putra, 2024). Pemanfaatan Canva juga memungkinkan kolaborasi online antara guru dan siswa dalam membuat tugas atau proyek pembelajaran secara bersama-sama secara daring maupun offline di dalam kelas. Secara signifikan membantu dalam membuat media pembelajaran karena menyediakan berbagai template yang bisa langsung digunakan serta fitur yang user-friendly baik melalui komputer maupun perangkat mobile. Guru dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, mengatur jenis huruf, warna, dan elemen-elemen desain lainnya sehingga materinya menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Afianti, 2024). Canva bukan hanya memudahkan dalam

penyampaian materi tetapi juga telah teruji dapat meningkatkan kreativitas serta kemampuan presentasi dan hasil pembelajaran mahasiswa dan siswa karena materi yang disampaikan lebih menarik dan interaktif hal ini juga mendukung pengembangan kemampuan teknologi dan kolaborasi di era digital (Aryanto Nur, 2024).

Literasi digital adalah kemampuan individu untuk menggunakan dan menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam berbagai format digital melalui perangkat komputer dan jaringan internet dengan kritis serta bijaksana. Ini mencakup kemampuan untuk menilai kebenaran informasi dari sumber online sehingga dapat dipercaya (Nugraha, 2022). Literasi digital melibatkan pemahaman dan pemanfaatan informasi dari berbagai format di lingkungan digital. Ini merupakan kombinasi dari keahlian komputer, dan media. Individu diperlukan untuk tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga memiliki sikap bijaksana dalam mengelola informasi digital secara kreatif dan kritis (Dr. Abdul Karim Batubara, M.A, 2024). Literasi digital tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital tetapi juga melibatkan aspek kognitif dan kritis seperti penilaian konten informasi menciptakan konten baru berkomunikasi efektif di dunia digital dan bertanggung jawab secara sosial (civic). Literasi digital terbagi menjadi beberapa jenis termasuk literasi foto-visual (kemampuan membaca informasi dari gambar) literasi reproduksi (kemampuan menghasilkan kembali konten digital) dan aspek kreatif serta kritis lainnya (Naufal, 2021).

Keterbatasan waktu pembelajaran yang terus terpotong dengan materi yang padat, maka peneliti merasa perlu melaksanakan pembelajaran dengan metode jarak jauh. Hal ini diperlukan agar terpenuhinya target materi yang harus tersampaikan hingga akhir tahun ajaran. Selain itu, seiring berkembangnya teknologi yang tersedia di *handphone* peserta didik, maka perlu adanya pembelajaran yang menekankan pada peningkatan penguasaan teknologi. Sehingga peserta didik memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi. Bukan teknologi yang menguasai peserta didik. Berkembangnya teknologi juga dibarengi dengan meningkatnya ketersediaan informasi. Oleh sebab itu, peserta didik memerlukan keterampilan untuk mengolah informasi. Mulai dari memahami informasi yang dibutuhkan, pemilihan informasi yang tersedia, pengolahan informasi yang tersedia dan penyampaian informasi yang telah diolah. Semua keterampilan tersebut ada di dalam cakupan

kemampuan literasi. Dikarenakan proses pengolahan informasi tersebut menggunakan alat-alat teknologi, maka kemampuan yang diperlukan peserta didik adalah kemampuan literasi digital.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Apakah terdapat peningkatan pada hasil belajar ranah kognitif pada pembelajaran dengan metode PJJ? 2) Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru saat PJJ? 3) Bagaimana dampak tutorial membuat presentasi di Canva yang diberikan oleh guru saat PJJ? 4) Bagaimana dampak pemberian tugas pembuatan presentasi menggunakan Canva terhadap motivasi belajar peserta didik? 5) Bagaimana kemampuan pemilihan informasi pada kemampuan literasi digital peserta didik setelah melakukan PJJ? 6) Bagaimana kemampuan pengolahan dan penggunaan informasi yang diperoleh pada kemampuan literasi digital peserta didik setelah melakukan PJJ? 7) Bagaimana kemampuan menyampaikan atau mempresentasi informasi yang sudah dipilih dan diolah pada kemampuan literasi digital peserta didik setelah melakukan PJJ? Melalui penelitian ini, maka diharapkan, seluruh rumusan masalah dapat terjawab. Sehingga hasil pada penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk melakukan PJJ dalam mengembangkan kemampuan literasi digital peserta didik di tengah cepatnya perkembangan teknologi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan *metode pre-experimental* dengan sampel *one-shot group pretest-posttest*. Metode penelitian *pre-experimental* dapat dipahami sebagai metode yang menerapkan sebuah perlakuan, akan tetapi, metode *pre-experimental* tidak bisa dikatakan sebagai metode eksperimen secara utuh dikarenakan terdapat keterbatasan pada variabel tertentu yang dapat mengontrol atau memberikan pengaruh terhadap variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi. Sehingga, hasil yang diperoleh hanya berupa hasil praduga atau perkiraan. Yang artinya mungkin saja ada variabel lain yang mempengaruhi hasil dari sebuah perlakuan. Penelitian ini menggunakan sampel *one-shot group pretest-posttest* karena terbatasnya jumlah kelas. (Dr. Sugiyono, 2013)

Pembelajaran dilakukan secara daring atau online menggunakan aplikasi *google meet*. Hal ini dilakukan karena *google meet* tidak memiliki

batasan waktu saat digunakan dengan fitur yang gratis (tidak bayar langganan).

Materi pelajaran disampaikan dengan menampilkan presentasi menggunakan aplikasi Canva. Setelah itu guru mengirimkan tutorial pembuatan presentasi menggunakan Canva dalam bentuk video dan gambar.

Pembelajaran dilakukan dari tanggal 5 Mei hingga 16 Mei 2025. Pembelajaran dilakukan sebanyak enam kali pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet*. Pembelajaran pertama dilakukan oleh guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, pembagian kelompok, pembagian materi, tutorial membuat presentasi dan materi pengantar.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan penyebaran angket questioner secara online menggunakan *google form* dengan skala likert dari 1 hingga 5. Dengan penjelasan skala sebagai berikut; 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju). Latihan soal *pretest-posttest* menggunakan *quizziz*. Serta rubrik penilaian untuk mengukur kemampuan literasi digital.

Analisis untuk kemampuan kognitif peserta didik, dilakukan menggunakan *n-gain* untuk mengetahui apakah ada peningkatan antara sebelum dan sesudah perlakuan PJJ dilakukan. Dengan rumus *n-gain* adalah sebagai berikut:

$$Ngain = \frac{Skor_{posttest} - Skor_{pretest}}{Skor_{maksimum} - Skor_{pretest}}$$

Dan interpretasi skor *n-gain* adalah sebagai berikut:

Skor N-Gain	Interpretasi
> 0,70	Tinggi
0,30 < G ≤ 0,70	Sedang
≤ 0,30	Rendah
G = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 < G ≤ 0,00	Terjadi penurunan

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel. Analisis data dilakukan menggunakan excel dengan mencari nilai *n-gain* untuk hasil belajar. Dan tabulasi data terhadap hasil survey dan kemampuan literasi digital.

Tabel 1 merupakan gambaran pengukuran kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Pengukuran kemampuan kognitif peserta didik dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* dalam bentuk latihan soal menggunakan *quizziz*. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan setelah diberikan tindakan, maka dilakukan analisis *n-gain*.

Tabel 1. Hasil perolehan skor pretest, posttest, dan N-gain

No	Responden	Nilai		Point N-Gain
		Pre-test	Post-test	
1	Responden 1	65	100	1
2	Responden 2	48	100	1
3	Responden 3	17	100	1
4	Responden 4	12	100	1
5	Responden 5	35	100	1
6	Responden 6	52	100	1
7	Responden 7	62	87	0,66
8	Responden 8	7	87	0,86
9	Responden 9	31	87	0,81
10	Responden 10	32	87	0,81
11	Responden 11	50	73	0,46
12	Responden 12	46	73	0,50
13	Responden 13	11	73	0,70
14	Responden 14	36	73	0,58
15	Responden 15	29	73	0,62
16	Responden 16	39	73	0,56
17	Responden 17	42	60	0,31
18	Responden 18	45	60	0,27
19	Responden 19	44	60	0,29
20	Responden 20	24	47	0,30
21	Responden 21	30	47	0,24
22	Responden 22	33	40	0,10
23	Responden 23	10	27	0,19
24	Responden 24	8	27	0,21
25	Responden 25	45	100	1
26	Responden 26	20	100	1
27	Responden 27	36	100	1
28	Responden 28	26	100	1
29	Responden 29	48	100	1
30	Responden 30	24	100	1
31	Responden 31	53	100	1
32	Responden 32	44	100	1
33	Responden 33	18	100	1
34	Responden 34	45	100	1
35	Responden 35	26	100	1
36	Responden 36	49	100	1
37	Responden 37	48	100	1
38	Responden 38	28	100	1
39	Responden 39	47	100	1
40	Responden 40	41	100	1
41	Responden 41	7	100	1
42	Responden 42	17	100	1
43	Responden 43	50	100	1
44	Responden 44	41	100	1
45	Responden 45	18	94	0,93
46	Responden 46	10	94	0,93
47	Responden 47	45	94	0,89
48	Responden 48	24	94	0,92
49	Responden 49	15	93	0,92
50	Responden 50	40	89	0,82
51	Responden 51	20	89	0,86
52	Responden 52	10	89	0,88
53	Responden 53	10	87	0,86
54	Responden 54	27	86	0,81
55	Responden 55	25	86	0,81
56	Responden 56	38	71	0,53
57	Responden 57	43	59	0,28
58	Responden 58	44	52	0,14
59	Responden 59	4	26	0,23

Berdasarkan data tabel 1, maka dapat diketahui bahwa jumlah peroleh skor *n-gain* pada kategori rendah sebanyak 9 (sembilan) orang. Kategori sedang sebanyak 10 (sepuluh) orang. Dan kategori tinggi sebanyak 40 (empat puluh) orang. Dari data tersebut, dapat dipahami bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dalam aspek kognitif setelah menjalankan pembelajaran jarak jauh atau *online*.

Tabel 2 merupakan hasil survei mengenai respon dari peserta didik terhadap contoh materi presentasi menggunakan Canva yang disajikan oleh guru saat melakukan PJJ. Survei pada tabel 2 ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang disajikan dapat dipahami oleh peserta didik, apakah materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan apakah materi yang disajikan disertakan gambar untuk membantu membangun konsep pengetahuan.

Tabel 2. Hasil survei tentang materi pelajaran yang digunakan guru

No	Aspek yang diukur	Frekuensi Skala					Total Responden
		5	4	3	2	1	
1	Materi yang mudah dipahami	9	17	20	0	2	48
2	Materi yang relevan/sesuai	19	20	7	2	0	48
3	Penyertaan gambar	23	14	7	2	1	47

Berdasarkan data tabel 2, dapat diketahui bahwa materi yang disajikan oleh guru mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini dilihat dari jumlah responden pada skala 5 (sangat setuju) berjumlah sembilan orang, skala 4 (setuju) berjumlah 17 orang, skala 3 (netral) berjumlah 20 orang, dan skala 1 (sangat tidak setuju) berjumlah 2 orang. Berdasarkan angka tersebut, jumlah yang menyatakan materi mudah dipahami lebih banyak daripada yang menyatakan materi tidak mudah dipahami.

Materi yang disampaikan oleh guru juga relevan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disampaikan di awal pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari jumlah responden skala 5 (sangat setuju) sebanyak 19 orang, skala 4 (setuju) sebanyak 20 orang, skala 3 (netral) berjumlah 7 orang dan skala 2 (tidak setuju) sebanyak 2 orang. Hal ini dapat dipahami bahwa yang menyatakan materi relevan dengan tujuan pembelajaran lebih banyak daripada yang menyatakan materi tidak relevan dengan tujuan pembelajaran.

Materi yang disampaikan oleh guru juga disertai oleh gambar. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam membangun

konsep bentuk konkret suatu benda yang tidak bisa dilihat secara langsung yang dikarenakan ketiadaannya objek tersebut atau ukuran objek nyata yang terlalu besar. Sebanyak 23 orang sangat setuju bahwa guru menambahkan gambar pada materi pelajaran, sebanyak 14 orang setuju bahwa guru menambahkan gambar pada materi pelajaran dan sebanyak 7 orang bersikap netral mengenai penambahan gambar pada materi pelajaran serta sebanyak 2 orang tidak setuju bahwa guru menambahkan gambar pada materi pelajaran.

Tabel 3 merupakan survei mengenai respon peserta didik tentang dampak dari pemberian tutorial yang diberikan oleh guru kepada peserta didik tentang cara membuat *slide* presentasi menggunakan aplikasi Canva. Tutorial diberikan diberikan dalam 3 bentuk. Bentuk pertama, tutorial dengan demonstrasi secara langsung. Bentuk kedua, tutorial berupa video rekaman tangkapan layar ponsel menggunakan Canva. Bentuk ketiga, tutorial berupa modul yang berisi langkah-langkah pembuatan yang dilengkapi dengan gambar.

Tabel 3. Hasil survei tentang dampak pemberian tutorial terhadap memahami fitur Canva

No	Aspek yang diukur	Frekuensi Skala					Total Responden
		5	4	3	2	1	
1	Tutorial pemilihan template presentasi di aplikasi Canva via ponsel	31	7	5	3	2	48
2	Tutorial membagikan link canva tanpa bisa diedit	27	8	8	2	3	48
3	Tutorial menampilkan slide canva saat presentasi via ponsel	26	17	3	1	1	48

Selanjutnya, dapat diketahui bahwa guru juga memberikan tutorial membagikan link presentasi Canva yang tidak bisa diedit selain pemiliknya. Sebanyak 27 orang menyatakan sangat setuju, sebanyak 8 orang menyatakan setuju, sebanyak 8 orang menyatakan netral, sebanyak 2 orang menyatakan tidak setuju dan 2 orang menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa lebih banyak responden setuju daripada yang tidak setuju tentang guru yang memberikan tutorial membagikan link Canva yang tidak bisa diedit.

Sebanyak 26 orang sangat setuju bahwa guru memberikan tutorial cara menampilkan slide presentasi Canva melalui ponsel, sebanyak 17 orang setuju, sebanyak 3 orang netral, dan sebanyak 1 tidak setuju, serta sebanyak 1 orang

menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa lebih banyak jumlah responden yang setuju bahwa guru memberikan tutorial cara menampilkan slide presentasi dibandingkan jumlah responden yang tidak setuju.

Tabel 4 menunjukkan hasil survei mengenai respon atau dampak pemberian tugas terhadap motivasi belajar peserta didik selama melakukan PJJ. Aspek yang diukur adalah untuk mengetahui dampak penugasan penggunaan ponsel terhadap motivasi untuk belajar, dampak penugasan penggunaan ponsel terhadap kreativitas, terhadap motivasi peserta didik untuk mencari sumber belajar menggunakan ponsel dan dampak pemberian tugas dalam melatih kemampuan berdiskusi pada peserta didik.

Tabel 4. Hasil survei tentang dampak penugasan terhadap motivasi belajar

No	Aspek yang diukur	Frekuensi Skala					Total Responden
		5	4	3	2	1	
1	Memotivasi peserta didik dalam pemanfaatan penggunaan ponsel	21	14	9	3	1	48
2	Memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kreativitas penggunaan ponsel	20	19	6	2	1	48
3	Memotivasi peserta didik dalam mencari sumber belajar	15	20	9	0	3	47
4	Melatih Kemampuan Diskusi dengan Sesama Peserta Didik	22	12	8	4	2	48

Berdasarkan data pada tabel 4, dapat diketahui bahwa pemberian tugas dapat memotivasi peserta didik pada penggunaan ponsel sebagai sumber belajar. Hal ini dapat diketahui melalui jumlah responden, sebanyak 21 orang sangat setuju bahwa pemberian tugas dapat memotivasi mereka dalam menggunakan ponsel untuk belajar. Sedangkan sebanyak 14 orang menyatakan setuju, 9 orang menyatakan netral, 3 orang menyatakan tidak setuju dan 1 orang menyatakan sangat tidak setuju bahwa pemberian tugas dapat memotivasi diri dalam menggunakan ponsel untuk belajar.

Data berikutnya, pemberian tugas dapat melatih kreativitas peserta didik dalam menggunakan ponsel untuk belajar. Hal ini dapat diketahui melalui jumlah responden. Sebanyak 20 orang sangat setuju bahwa penugasan melatih mereka untuk lebih kreatif, sebanyak 19 orang yang menyatakan setuju, sebanyak 9 orang menyatakan netral dan sebanyak 2 orang menyatakan tidak setuju serta sebanyak 1 orang menyatakan sangat tidak setuju bahwa pemberian tugas membuat presentasi menggunakan Canva dapat melatih kreativitas dalam menggunakan ponsel untuk belajar.

Selanjutnya, sebanyak 15 orang sangat setuju bahwa pemberian tugas dapat menumbuhkan motivasi dalam melakukan pencarian informasi yang dapat digunakan sebagai materi presentasi. Sedangkan 20 orang menyatakan setuju, 9 orang menyatakan netral dan 2 orang menyatakan sangat tidak setuju dengan pemberian tugas yang dapat menumbuhkan motivasi pencarian informasi untuk materi pelajaran.

Ada pun aspek pemberian tugas adalah untuk melatih kemampuan berdiskusi antar peserta didik dalam pengolahan informasi yang didapatkan. Sebanyak 22 orang menyatakan sangat setuju, 12 orang menyatakan setuju, 8 orang menyatakan netral, 4 orang tidak setuju dan 2 orang menyatakan sangat tidak setuju bahwa pemberian tugas dapat melatih kemampuan berdiskusi sehingga dapat menumbuhkan rasa toleransi terhadap perbedaan pendapat saat mengolah informasi yang mereka dapatkan sebelum disajikan ke dalam slide presentasi Canva.

Tabel 5 menunjukkan hasil survei terhadap kemampuan literasi digital yang dimiliki peserta didik setelah melakukan PJJ. Kemampuan

literasi digital yang diukur pada penelitian ini diuraikan menjadi 3 aspek. Aspek pertama yaitu kemampuan *curret information* (kemampuan mencari dan memilih informasi yang dibutuhkan untuk membuat materi presentasi). Aspek kedua yaitu kemampuan *practical & functional skilss*

(kemampuan mengoperasikan dan menggunakan teknologi yang dimiliki peserta didik). Dan aspek kemampuan *proficient communication* (kemampuan menyampaikan informasi yang sudah dipilih kepada orang lain).

Tabel 5. Hasil analisis kemampuan literasi digital

No	Responden	Indikator Kemampuan Literasi Digital			Total Skor
		Curret Information	Practical & Functional Skills	Proficient Communication	
1	Responden 1	20	20	35	75
2	Responden 2	20	20	35	75
3	Responden 3	20	15	10	45
4	Responden 4	25	20	20	65
5	Responden 5	30	25	20	75
6	Responden 6	35	30	30	95
7	Responden 7	35	20	20	75
8	Responden 8	35	20	20	75
9	Responden 9	25	20	20	65
10	Responden 10	35	20	20	75
11	Responden 11	30	15	10	55
12	Responden 12	25	20	15	60
13	Responden 13	20	20	15	55
14	Responden 14	30	20	20	70
15	Responden 15	35	20	15	70
16	Responden 16	35	20	20	75
17	Responden 17	15	15	10	40
18	Responden 18	30	15	15	60
19	Responden 19	15	15	10	40
20	Responden 20	20	10	10	40
21	Responden 21	35	25	20	80
22	Responden 22	35	20	20	75
23	Responden 23	15	10	10	35
24	Responden 24	35	20	20	75
25	Responden 25	35	20	25	80
26	Responden 26	35	25	30	90
27	Responden 27	20	20	20	60
28	Responden 28	20	30	20	70
29	Responden 29	35	25	20	80
30	Responden 30	20	20	20	60
31	Responden 31	20	20	25	65
32	Responden 32	35	25	20	80
33	Responden 33	40	30	30	100
34	Responden 34	20	20	25	65
35	Responden 35	20	30	20	70
36	Responden 36	35	20	20	75
37	Responden 37	40	30	25	95
38	Responden 38	20	30	30	80
39	Responden 39	25	25	30	80
40	Responden 40	20	25	30	75
41	Responden 41	20	25	30	75
42	Responden 42	35	25	20	80
43	Responden 43	40	25	25	90
44	Responden 44	40	25	20	85
45	Responden 45	35	30	30	95
46	Responden 46	30	25	30	85

47	Responden 47	40	30	30	100
48	Responden 48	20	20	25	65
49	Responden 49	20	20	20	60
50	Responden 50	20	20	25	65
51	Responden 51	35	25	20	80
52	Responden 52	35	20	20	75
53	Responden 53	20	25	30	75
54	Responden 54	30	20	20	70
55	Responden 55	25	25	25	75
56	Responden 56	20	25	30	75
57	Responden 57	25	30	20	75
58	Responden 58	40	15	20	75
59	Responden 59	35	20	25	80
Rerata Nilai		28	22	22	

Berdasarkan hasil analisis kemampuan digital pada tabel 5 kemudian dibagi ke dalam tabel hasil kategori kemampuan literasi digital untuk dapat diketahui secara jelas berdasarkan tiga aspek. Aspek yang pertama adalah kemampuan *curret information*, yaitu kemampuan mencari dan memilih informasi yang ada di internet untuk dijadikan materi presentasi. Kemudian indikator *practical and functional skills*, yaitu kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi saat pembelajaran dengan baik. Kemudian kemampuan yang terakhir adalah *proficient communication*, yaitu kemampuan berkomunikasi melalui teknologi digital.

Tabel 6 menunjukkan range kemampuan literasi digital peserta didik pada aspek *curret information* atau kemampuan mencari dan memilih informasi dari berbagai sumber, bisa dari buku paket, buku tulis maupun internet.

Tabel 6. Hasil kategori kemampuan literasi digital berdasarkan aspek yang pertama

No	Indikator	Nilai		
		Rendah (0-10)	Sedang (14-27)	Tinggi (28-40)
1	Curret Information			Tinggi

Berdasarkan data tabel 6, hasil analisis dan hasil kategori kemampuan literasi digital di atas diperoleh rata-rata skor sebesar 28 dari total skor sebesar 40. Dapat dipahami bahwa kemampuan mencari dan memilih informasi dari internet peserta didik berada pada kategori tinggi mendekati sedang. Berarti, peserta didik dapat melakukan pencarian informasi kemudian memilih informasi yang mereka dapatkan yang berkaitan dengan materi pelajaran melalui perangkat digital yang mereka miliki.

Tabel 7 menunjukkan range kemampuan literasi digital pada aspek *practical& functional skills* atau kemampuan menggunakan dan mengoprasikan alat-alat teknologi yang dimiliki

peserta didik. Seperti *handphone* dan laptop menggunakan aplikasi Canva.

Tabel 7. Hasil kategori kemampuan literasi digital berdasarkan aspek yang kedua

No	Indikator	Nilai		
		Rendah (0-10)	Sedang (11-20)	Tinggi (21-30)
1	Practical & Functional Skills			Tinggi

Berdasarkan data tabel 5, diperoleh rata-rata skor sebesar 22 dari total skor sebesar 30. Dapat diartikan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat teknologi berada pada kategori tinggi mendekati sedang. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik mampu menggunakan perangkat teknologi saat menampulan atau menyampaikan materi menggunakan Canva saat proses pembelajaran.

Tabel 8 menunjukkan range kemampuan literasi digital pada aspek *proficient communication* atau aspek menyampaikan informasi yang sudah diperoleh kepada orang lain.

Tabel 8. Hasil kategori kemampuan literasi digital berdasarkan aspek yang ketiga

No	Indikator	Nilai		
		Rendah (0-10)	Sedang (11-20)	Tinggi (21-30)
1	Proficient communication			Tinggi

Berdasarkan data tabel 5 , diperoleh rata-rata skor sebesar 22 dari total skor sebesar 30. Dapat diartikan bahwa peserta didik dapat menyampaikan informasi yang telah mereka dapatkan dan mereka pilih menggunakan perangkat teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi pesera didik

menggunakan perangkat teknologi termasuk baik. Peserta didik juga dapat menjelaskan istilah-istilah baru yang berkaitan dengan materi pelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasi belajar, dan kemampuan literasi digital peserta didik di SMPIT Bina Bangsa. Terbukti dari nilai rata-rata N-gain sebesar 0,77 yang termasuk kategori tinggi, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Penyampaian materi yang mudah dipahami, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta dilengkapi gambar visual terbukti membantu membangun pemahaman konsep secara konkret. Tutorial Canva yang diberikan guru juga efektif memudahkan peserta didik dalam membuat presentasi, sementara penugasan mampu menumbuhkan motivasi internal untuk belajar. Di sisi lain, kemampuan literasi digital peserta didik, meliputi aspek mencari dan memilih informasi, mengoperasikan perangkat teknologi, serta menyampaikan informasi melalui perangkat digital, berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan Canva bukan hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga mendukung penguatan keterampilan abad 21, khususnya dalam penguasaan teknologi dan komunikasi digital.

Saran untuk penelitian berikutnya adalah ketersediaan variabel yang dapat dijadikan kontrol dari perlakuan. Sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih akurat atau meminimalisir pengaruh lain dari variabel luar yang mungkin saja dapat mempengaruhi hasil penelitian. Terutama pada saat mengukur dampak PJJ terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

Daftar Pustaka

- Abdul Karim Batubara, M.A, D. (2024). Model Literasi Digital Universitas. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Abdurahman, K., Aghtiar Rakhman, P., & Rokmanah, S. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 3025–3293. <https://doi.org/https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1497>
- Adelbertus Gading Ananta Putra, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 5(4), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3521>
- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Andy Ahmad, A. H. M. (2024). Pendidikan Jarak Jauh sebagai Salah Satu Solusi Pemerataan Pendidikan di Indonesia. <https://doi.org/https://doi.org/10.56773/pier.v2i1.50>
- Aryanto Nur, D. (2024). Penelitian Penggunaan Aplikasi Canva bagi Mahasiswa. 4(11), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.3785/ko-hesi.v4i11.6667>
- Elisa Maharani, D. (2024). Motivasi Belajar dalam Pendidikan (pp. 1–29).
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Farisia, Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Jannah, S. W., & Irsyad, A. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(3), 51–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jp.t.v3i3.1875>
- Imel Ahmarita Meliana, & Marsofiyati Marsofiyati. (2024). Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(2), 188–199. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.352>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. In *Perspektif* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Putri, C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Ppkn Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Sma PGRI 2 Kota Jambi. *Universitas Jambi*, 7. [https://repository.unja.ac.id/43617/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43617/4/BAB II KAJIAN TEORI.pdf](https://repository.unja.ac.id/43617/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43617/4/BAB%20II%20KAJIAN%20TEORI.pdf)

- Sleman, M. N. 8. (2025). *Pendidikan Jarak Jauh: Tantangan dan Peluang di Masa Depan*. <https://mtsn8sleman.sch.id/blog/pendidikan-jarak-jauh-tantangan-dan-peluang-di-masa-depan/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>