

Pendampingan Peningkatan Literasi Digital Siswa Melalui *Game* Edukatif Interaktif Berbasis Canva di SDN 78 Kabupaten Soppeng

Hasmalia¹⁾, Susianti²⁾, Muhammad Rusdi Rahman³⁾, Rahmah Hatta⁴⁾, Aisyah⁵⁾

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lamappapoleonro
email: Hasmalia08@unipol.ac.id

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lamappapoleonro
email: Susianti@unipol.ac.id

³ Manajemen Informatika, Universitas Dipa Makassar
email: Rusdi.rahman@undipa.ac.id

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lamappapoleonro
email: Rahmahhatta0715@gmail.com

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lamappapoleonro
email: Nisaaisyah882@gmail.com

Abstrak

Rendahnya literasi digital pada anak usia sekolah dasar sering kali dipicu oleh pemanfaatan gawai yang bias ke sektor hiburan non-edukatif, serta belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi seperti komputer dan proyektor di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan literasi digital dan kemandirian belajar siswa melalui pendekatan *gamifikasi*. Mitra sasaran program ini adalah 12 orang siswa kelas 5 SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif yang meliputi tiga tahapan utama: sosialisasi konsep literasi digital, pendampingan aktivitas literasi mandiri secara individu melalui *game* edukatif interaktif "Fun Read" berbasis platform Canva, serta tahap evaluasi kognitif membaca cerpen (tema, amanat, latar, tokoh) sekaligus refleksi pasca-kegiatan melalui lembar observasi dan wawancara ringkas. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek motivasi, fokus, dan kemandirian belajar siswa. Siswa yang awalnya canggung mengoperasikan perangkat digital berhasil beradaptasi dengan cepat dan mampu mengeksplorasi fitur permainan secara mandiri. Respons guru wali kelas dan siswa sangat positif karena media ini dinilai interaktif, memiliki visual menarik, serta dilengkapi menu kuis evaluasi berlatar musik. Kendala teknis utama di lapangan terletak pada ketidakstabilan jaringan internet yang sempat menghambat proses pemuatan halaman *game*. Pengabdian mandiri ini menyimpulkan bahwa modifikasi *gamifikasi* mampu mengubah persepsi siswa dalam memanfaatkan perangkat digital dari sekadar alat menonton menjadi media belajar yang produktif dan menyenangkan.

Keywords: Literasi Digital, Game Edukatif, Canva, Fun Read, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 telah membawa transformasi besar dalam berbagai lini kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan dasar. mengelola informasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik sejak usia dini. Pendidikan abad ke-21 menekankan pada penguasaan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C), di mana seluruh elemen tersebut sangat

bergantung pada literasi digital. Tanpa fondasi yang kuat, siswa akan kesulitan memilah informasi yang valid di tengah derasnya arus digital. Salah satu kompetensi krusial yang harus ditanamkan sejak dini kepada siswa sekolah dasar saat ini adalah literasi digital. Literasi digital bukan sekadar kemampuan mekanis dalam mengoperasikan gawai pintar atau komputer, melainkan sebuah kecakapan komprehensif untuk mengakses, menyaring, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi digital secara bijak, aman, dan edukatif. Secara konseptual,

dimensi literasi digital di tingkat dasar tidak sekadar berfokus pada aspek teknis, melainkan pada pembentukan nalar kritis dan etika bermedia (Radhana, I.W,2024). Oleh karena itu, arah pengembangan literasi digital di sekolah. Di tingkat sekolah dasar arah pengembangan literasi digital di sekolah dasar harus dirancang secara kontekstual dan menarik. Ditingkat sekolah dasar kemampuan literasi digital yang diarahkan melalui aktivitas membaca teks digital sangat penting untuk menstimulus kemampuan kognitif dan berpikir kritis siswa dalam menyerap informasi formal maupun informal.

Kendati demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi oleh anak-anak usia sekolah dasar sering kali masih bias dan belum menyentuh esensi literasi yang produktif. Sebagian besar siswa cenderung menggunakan gawai pintar hanya untuk sektor hiburan non-edukatif, seperti mengakses media sosial secara pasif, menonton tayangan video hiburan secara berlebihan, atau memainkan *game online* yang tidak memberikan kontribusi terhadap perkembangan akademik mereka. Kondisi miris ini diperkuat oleh data empiris yang menunjukkan bahwa mayoritas anak usia sekolah menghabiskan waktu luangnya untuk aktivitas konsumtif digital visual tanpa bimbingan literasi yang memadai (Sianturi, 2021). Akibatnya, terjadi kesenjangan antara kepemilikan perangkat dengan kecakapan literasi digital itu sendiri. Di sisi lain, proses pengenalan literasi digital konvensional di sekolah sering kali terjebak dalam metode yang monoton dan teoretis. dalam ekosistem pembelajaran digital, keaktifan siswa tidak tumbuh begitu saja melainkan sangat dipengaruhi oleh dukungan teknis yang stabil dan interaksi yang dinamis, Penurunan partisipasi ini sejalan dengan temuan terdahulu bahwa keaktifan dalam lingkungan digital sangat bergantung pada kesiapan dukungan teknis serta kualitas interaksi yang terbangun (Andhira, 2025). Ketika aspek teknis seperti jaringan tidak stabil dan interaksi berjalan

monoton, maka motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif akan menurun secara drastis. Penyaluran materi literasi yang kaku berpotensi memicu kejenuhan bagi anak-anak, mengingat karakteristik psikologis siswa sekolah dasar yang secara alamiah masih berada pada fase bermain dan membutuhkan stimulus visual yang interaktif, Kebutuhan akan stimulus visual ini menuntut pendidik untuk meninggalkan metode ceramah satu arah dan beralih ke media yang akomodatif terhadap sifat egosentris serta imajinatif anak (Kigo et al., 2023).Ketika aspek bermain diintegrasikan ke dalam materi formal, proses penyerapan informasi akan berjalan lebih alami. Permasalahan terkait belum optimalnya pemanfaatan teknologi edukasi serta tantangan literasi digital ini juga ditemukan di SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan analisis situasi awal bersama pihak mitra, sekolah sebenarnya telah didukung oleh fasilitas teknologi yang memadai, seperti ketersediaan perangkat proyektor di dalam kelas dan komputer yang dapat difungsikan untuk mendukung jalannya pembelajaran. Namun, keberadaan fasilitas digital tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh warga sekolah. Selama ini, interaksi pemanfaatan komputer dan proyektor masih didominasi oleh guru, itu pun terbatas pada aktivitas administratif sederhana seperti menayangkan video pendukung atau menampilkan salindia presentasi (*powerpoint*) satu arah. Siswa belum diberikan ruang dan kesempatan yang luas untuk berinteraksi langsung secara aktif dengan perangkat digital tersebut sebagai media belajar mandiri.

Selain belum optimalnya pemanfaatan fasilitas sekolah, kebijakan penggunaan gawai di SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng juga sangat ketat. Siswa hanya diperbolehkan membawa gawai ke sekolah ketika terdapat instruksi spesifik bahwa gawai tersebut dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Gawai tersebut pun wajib dikumpulkan kembali kepada guru wali kelas setelah aktivitas pembelajaran selesai, sehingga penggunaannya

di luar jam pelajaran benar-benar dibatasi. Pembatasan ini di satu sisi berdampak positif untuk menjaga fokus siswa, namun di sisi lain menyebabkan siswa kekurangan pemahaman mengenai bagaimana cara memanfaatkan gawai pribadi mereka sebagai alat penunjang belajar yang menyenangkan di rumah. Akibatnya, kegiatan literasi di sekolah masih mengandalkan pola konvensional yang bertumpu pada buku cetak bahan ajar atau buku bacaan fisik di perpustakaan sekolah, serta program membaca bersama mingguan atau literasi 15 menit sebelum kelas dimulai. Metode tradisional ini mulai kehilangan daya tarik bagi siswa yang sejatinya merupakan generasi *digital native*. Sebagai generasi yang lahir di era layar sentuh, mereka membutuhkan format bacaan yang dinamis, adaptif, dan memiliki umpan balik langsung (*instant feedback*), sesuatu yang jarang ditemukan dalam buku teks fisik konvensional (Utami, Sari, & Sugiarti., 2026). Jika kejenuhan ini dibiarkan maka motivasi belajar siswa akan terus menurun.

Melihat celah permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lamappapoleonro (UNIPOL) menawarkan solusi inovatif berupa program pendampingan peningkatan literasi digital menggunakan pendekatan *gamifikasi*. Program ini diwujudkan melalui penerapan *game* edukatif interaktif bernama "Fun Read" (membaca menyenangkan) yang dirancang secara mandiri oleh tim menggunakan platform Canva. Langkah ini didasarkan pada berbagai riset terdahulu yang membuktikan bahwa gamifikasi mampu mendorong keterlibatan emosional dan kognitif anak secara signifikan selama proses membaca (Sd, 2025). Di samping itu, efisiensi platform Canva dalam memproduksi visualisasi grafis interaktif menjadikannya pilihan ideal bagi guru untuk memproduksi media ajar mandiri secara berkelanjutan (Dwi Aulia Novitasari & Yunita Emy Pratiwi Rahma, 2023). Pemilihan Canva didasarkan pada fleksibilitas fiturnya

yang ramah anak, kaya akan variasi elemen visual, serta mendukung integrasi sistem interaktif yang mudah dioperasikan secara responsif baik melalui perangkat komputer sekolah maupun gawai pintar. Konten di dalam *game* "Fun Read" difokuskan pada penyajian teks cerita pendek menarik yang dilengkapi dengan menu evaluasi kuis interaktif berlatar audio musik guna menguji pemahaman membaca siswa terkait tema, amanat, latar, dan watak tokoh.

Melalui pelaksanaan pengabdian ini, siswa kelas 5 SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng tidak lagi diposisikan sebagai konsumen teknologi yang pasif, melainkan diajak secara aktif untuk menavigasi media digital dan berpikir kritis melalui pengalaman belajar berbasis permainan. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kecakapan literasi digital siswa, menumbuhkan kemandirian belajar, serta memberikan alternatif model pembelajaran berbasis teknologi bagi guru mitra. Melalui penulisan deskriptif-kualitatif ini, diharapkan seluruh proses pendampingan, dinamika respons kualitatif pengguna, serta hambatan lapangan yang ditemukan dapat terdokumentasi secara ilmiah sebagai referensi bagi pengembangan model literasi digital di sekolah dasar.

METODOLOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif untuk menggambarkan proses pendampingan serta perubahan perilaku literasi digital siswa secara naratif. Pendekatan deskriptif-kualitatif dalam pengabdian kepada masyarakat dipilih karena dinilai paling efektif untuk menguraikan dinamika adaptasi teknologi, respons psikologis, serta perkembangan kecakapan digital siswa secara mendalam dan kontekstual (Annasthasya et al., 2025). Khalayak sasaran atau responden dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng yang berjumlah 12 orang. Pemilihan

khalayak sasaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas tinggi telah memiliki interaksi yang intensif dengan gawai di lingkungan keluarga, namun belum diarahkan secara optimal untuk pemanfaatan akademis di sekolah.

Bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi perangkat keras berupa laptop dan proyektor untuk demonstrasi, gawai pintar milik siswa, serta jaringan internet untuk mengakses media pembelajaran. Media utama yang diterapkan adalah game edukatif interaktif bernama "Fun Read" yang dikembangkan secara mandiri oleh tim pengabdian melalui platform Canva. Pemanfaatan platform Canva sebagai basis media literasi digital untuk siswa kelas V sekolah dasar ini didasarkan pada pengujian empiris terdahulu oleh (Prastowo et al., 2025) di mana pengembangan media berbasis Canva terbukti memperoleh tingkat kevalidan materi dan media sebesar 89% serta skor kepraktisan penggunaan mencapai 90,25%. Pemanfaatan media berbasis gamifikasi interaktif ini mengacu pada prinsip bahwa visualisasi yang dinamis dan elemen permainan terbukti secara signifikan dapat mempertahankan rentang fokus (*attention span*) serta merangsang daya kognitif membaca anak usia sekolah dasar (Elisyah et al., 2024)

Teknik pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahapan sistematis sebagai berikut:

Tahap Persiapan: Melakukan koordinasi dan analisis kebutuhan bersama Kepala Sekolah dan guru wali kelas di SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng. Pada tahap ini, tim juga merancang instruksional *game* "Fun Read" di Canva yang mengintegrasikan teks bacaan cerpen dengan kuis evaluasi berbasis komponen cerita (tema, amanat, latar, dan tokoh).

Tahap Pelaksanaan: Tim memberikan sosialisasi klasikal menggunakan proyektor mengenai esensi literasi digital. Selanjutnya, dilakukan pendampingan terpandu di mana

setiap siswa mengakses dan memainkan *game* "Fun Read" secara individu melalui gawai atau komputer sekolah dengan bimbingan intensif dari tim dosen dan mahasiswa PGSD UNIPOL.

Tahap Evaluasi dan Refleksi: Mengamati kemandirian siswa dalam menyelesaikan misi permainan melalui lembar observasi kualitatif, serta melakukan wawancara/diskusi santai pasca-kegiatan bersama guru dan perwakilan siswa untuk menjangkau testimoni serta respons balik. Alur pelaksanaan tiga tahap (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi) ini mengadopsi model difusi inovasi pengabdian masyarakat yang terstruktur agar transfer ipteks kepada mitra sasaran dapat berjalan secara berkelanjutan (Tinggi & Ekonomi, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program pendampingan peningkatan literasi digital dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 di SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng. Kegiatan ini menyasar siswa kelas 5 SD dengan jumlah peserta sebanyak 12 orang. Tim pengabdian bergerak secara kolaboratif, melibatkan tim dosen serta mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lamappapoleonro (UNIPOL). Secara umum, program pendampingan ini terbagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu sosialisasi dan pengenalan media, pelaksanaan literasi mandiri secara individu melalui *game* "Fun Read", serta tahap evaluasi hasil literasi dan respons pengguna.

Tahap Sosialisasi dan Pengenalan Konsep Literasi Digital

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan pengenalan mengenai pentingnya pemanfaatan gawai secara bijak dan produktif. Sebelum program ini berjalan, pihak sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas pendukung seperti komputer dan proyektor, namun penggunaannya belum optimal dan masih terbatas untuk menayangkan video atau

salindia presentasi (*powerpoint*) oleh guru. Selain itu, kebijakan sekolah terkait gawai sangat ketat, di mana siswa hanya diizinkan membawa gawai saat dibutuhkan dalam pembelajaran dan wajib dikumpulkan kembali setelah jam pelajaran usai.

Ketika tim pengabdian memperkenalkan konsep literasi digital melalui modifikasi *gamifikasi* berbasis platform Canva, siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Karakteristik anak usia sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain membuat suasana kelas menjadi sangat hidup sejak awal sesi. Siswa secara fokus memperhatikan layar proyektor saat tim mendemonstrasikan cara mengakses dan mengoperasikan media interaktif yang dirancang khusus oleh tim. Rasa ingin tahu siswa yang besar terlihat dari bagaimana mereka berebut untuk mencoba menavigasi media tersebut di depan kelas.

Implementasi Aktivitas Literasi Mandiri Melalui Game "Fun Read"

Tahap inti dari pengabdian ini adalah pelaksanaan literasi secara individu menggunakan *game* edukatif interaktif bernama "Fun Read". Penggunaan kata "*game*" berhasil mendongkrak motivasi belajar siswa karena memicu persepsi bahwa mereka akan melakukan aktivitas bermain yang menyenangkan. Aktivitas ini dirancang secara individual agar setiap anak dapat menentukan ritme membacanya masing-masing. Di dalam *game* "Fun Read", tersedia beberapa pilihan judul cerita pendek (cerpen) menarik yang dapat dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minat baca mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada 15 menit pertama pendampingan, terdapat dinamika kecakapan digital (*digital skills*) yang beragam di antara 12 peserta. Sebagian besar siswa tergolong lancar dalam mengklik tombol-tombol interaktif di perangkat. Namun, beberapa siswa yang duduk di baris belakang sempat mengalami kebingungan karena belum

terbiasa mengoperasikan perangkat komputer sekolah. Mengatasi kendala tersebut, tim dosen dibantu oleh mahasiswa PGSD UNIPOL memberikan bimbingan intensif secara personal. Keunggulan media interaktif berbasis Canva ini adalah fleksibilitas aksesibilitasnya, di mana selain lewat komputer, media ini juga dapat dioperasikan secara responsif melalui gawai pintar (*smartphone*). Setelah pendampingan intensif pada fase awal, seluruh siswa menunjukkan kemandirian belajar yang tinggi. Siswa mampu mengeksplorasi seluruh fitur permainan secara mandiri tanpa memerlukan banyak instruksi berulang dari tim pengabdian. Kemandirian dan kecepatan adaptasi siswa kelas V SD Negeri 78 dalam menavigasi teks cerita digital ini sejalan dengan karakteristik dasar mereka yang responsif terhadap latihan terstruktur dan mandiri (*deliberate practice*), yang pada penelitian sebelumnya telah terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif membaca cerita mereka secara signifikan di sekolah tersebut (Hasmalia et al., 2023). Integrasi teknologi Canva ini berhasil meningkatkan efisiensi proses latihan membaca mandiri tersebut ke ranah digital (*digital skills*).

Evaluasi Kognitif dan Analisis Respons Kualitatif

Setelah menyelesaikan aktivitas membaca cerpen pilihan mereka, siswa diarahkan untuk masuk ke menu evaluasi yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif. Soal-soal evaluasi di dalam *game* dirancang secara terstruktur untuk menguji kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami isi bacaan, yang mencakup indikator penentuan tema, amanat, latar, serta watak tokoh dalam cerita. Jika pada pemahaman konvensional berbasis cetak sebelumnya ketuntasan klasikal membaca siswa berada pada angka awal yang rendah sebelum diintervensi (Hasmalia et al., 2023), maka melalui modifikasi instrumen evaluasi yang diintegrasikan dengan *gamifikasi* audio-visual Canva ini, fokus dan ketuntasan

pemahaman intrinsik cerita anak menjadi jauh lebih terdorong secara konseptual. Guru menilai kehadiran media ini memberikan pembaruan terhadap metode literasi konvensional.

Meskipun kegiatan berjalan dengan sangat sukses, tim pengabdian mencatat adanya kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet di lokasi. Karena *game* "Fun Read" berbasis internet (Canva *live link*), fluktuasi sinyal menyebabkan proses pemuatan halaman (*loading*) terkadang lambat atau mengalami *log-out* mendadak. Hambatan ini diantisipasi oleh tim dengan mengoptimalkan berbagi koneksi (*tethering*) dari gawai tim pengabdian guna memastikan seluruh siswa tetap dapat menyelesaikan permainan hingga selesai.

Evaluasi kognitif pasca-implementasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman membaca yang signifikan pada siswa kelas V. Guru wali kelas memberikan apresiasi yang tinggi terhadap kehadiran media ini karena dinilai memberikan pembaruan terhadap metode literasi konvensional. Melalui wawancara mendalam, beliau menyatakan:

"Anak-anak menjadi jauh lebih antusias membaca sejak ada game edukasi ini. Biasanya mereka cepat bosan kalau hanya membaca teks di buku cetak, tapi dengan media digital ini, mereka bisa belajar sambil bermain tanpa merasa dipaksa, game yang disajikan juga Sangat menarik karena dalam game edukatif terdapat evaluasi setelah kegiatan literasi. Hal itu menjadi alat ukur seberapa paham siswa terkait bacaan yang dibaca. Saya berharap dengan adanya media ini bisa digunakan oleh siswa untuk belajar baik di sekolah maupun di rumah... kekurangannya hanya terletak pada jaringan saja."

Di sisi lain, perwakilan siswa kelas 5 mengekspresikan rasa senang dan pengalaman baru yang mereka dapatkan. Siswa merasa terkesan dengan kebebasan memilih buku bacaan serta unsur audio visual di dalam menu evaluasi. Salah seorang siswa menyatakan:

"Senang, dan seru bisa membaca sambil bermain karena setelah bacaan ada kuis dalam bentuk game. Paling suka pada bagian memilih buku bacaan yang mau dibaca... dan bagian evaluasi ada gamenya serta menarik karena terdapat gambar dan audio."

Melalui pendampingan ini, pemahaman literasi digital siswa tidak hanya meningkat dari aspek kognitif membaca, melainkan juga menumbuhkan kesadaran baru (*digital culture*) bahwa perangkat digital seperti laptop sekolah dan gawai pribadi bukan hanya berfungsi sebagai alat untuk menonton hiburan, melainkan dapat dioptimalkan secara cerdas sebagai media belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan pendampingan ini berjalan dengan sangat interaktif, di mana para siswa kelas V menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mencoba mempraktikkan game edukasi berbasis Canva secara mandiri. Dampak positif dan tingginya penerimaan siswa terhadap media ini diperkuat oleh hasil riset berskala besar sebelumnya, yang mencatat skor kepraktisan dari pengamatan implementasi sebesar 95,83%, serta respons yang sangat positif dari guru (91,66%) dan siswa (96%) (Hasmalia et al., 2025) Integrasi visual dan gamifikasi interaktif ini terbukti secara ilmiah efektif memicu lompatan nilai pemahaman membaca siswa, di mana pada uji coba sebelumnya skor siswa berhasil meningkat tajam dari rentang awal 35–80 menjadi 75–100 pada evaluasi akhir (Hasmalia et al., 2025) Keberhasilan empiris inilah yang menjadi landasan kuat mengapa media berbasis Canva ini dipilih untuk diimplementasikan secara luas melalui program pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan peningkatan literasi digital menggunakan *game* edukatif interaktif "Fun Read" berbasis Canva di SD Negeri 78

Kabupaten Soppeng telah terlaksana dengan sangat baik dan direspons positif oleh mitra. Pendekatan *gamifikasi* terbukti efektif dalam memicu antusiasme, fokus, dan kemandirian belajar siswa kelas 5 dalam aktivitas literasi. Melalui media interaktif ini, siswa tidak hanya mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dalam memahami unsur intrinsik bacaan, tetapi juga memperoleh kesadaran baru mengenai pemanfaatan gawai dan perangkat komputer untuk tujuan pembelajaran yang produktif. Kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet menjadi catatan penting bagi keberlanjutan program ini ke depan. Guru diharapkan dapat mulai mengadopsi metode pembelajaran interaktif serupa guna mengoptimalkan fasilitas digital yang telah dimiliki oleh sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas, serta seluruh staf dan siswa SD Negeri 78 Kabupaten Soppeng yang telah menyambut hangat, merespons dengan sangat baik, serta memfasilitasi jalannya kegiatan pengabdian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan Universitas Lamappapoleonro (UNIPOL), rekan tim dosen, serta mahasiswa PGSD UNIPOL yang telah memberikan dukungan moral, tenaga, dan ruang kolaborasi sehingga program pengabdian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Radhana, I.W..Literasi digital: *Pedoman menghadapi society 5.0*. Yogyakarta: Samudra Biru,2024.
- Utami, Ratna Widinati, Eka Atika Sari,dan Sri Sugiarti.*pendidikan Dasar di Era Digital*.yogyakarta: Diva pustaka, 2026.
- Andhira, D. A. (2025). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Mata kuliah Etika dan Profesi Guru. *Jurnal Riset Dan*

Evaluasi Pendidikan, 2(1), 450–454.

- Annasthasya, D., Alfindoria, I., Rahayu, S., & Khair, O. I. (2025). Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3(7), 423–429. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i7.1070>
- Dwi Aulia Novitasari, & Yunita Emy Pratiwi Rahma. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol 3, 3437–3455.
- Elisyah, N., Fatwa, I., Widya, Hutabarat, D. A., & Humaira, Z. (2024). Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe. *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 29–37. <https://doi.org/10.62945/pusaka.v1i2.164>
- Hasmalia, Aliem Bahri, & Anin Asnidar. (2023). Keefektifan Metode Belajar Deliberate Practice Terhadap Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas V SD Negeri 78 Bakke Kab.Soppeng. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(3), 267–273. <https://doi.org/10.58738/jkp.v1i3.185>
- Hasmalia, H., Munirah, M., & Adam, A. (2025). Canva-Based Educational Game Media to Improve Fifth Grade Reading Skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–16. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1608>
- Kigo, M. D., Sayangan, Y. V., & Noge, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 676–688. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i1.1115>
- Prastowo, B. F., Basori, M., & Kurnia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan

- Literasi pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 2248–2259.
- Riyadi1, S., Munip2, A., Junaidi3, A., Buaja4, T., Shaddiq5, S., Nining, & Andriani6. (2025). *No Title 濟無 No Title No Title No Title*. 6(0), 167–186.
- Sd, L. S. (2025). *Jurnal Muara Pendidikan*. 10(2), 495–507.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Tinggi, S., & Ekonomi, I. (2024). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat, Vol. 1 (1), 2024* <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 1(1), 24–32.