

Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Canva Di SDN 007 Pangkalan Baru

Syaidatil Akila¹, Febrina Dafit²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Email: syaidatilakila@student.uir.ac.id, febrinadafit@edu.uir.ac.id

Published: July, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SDN 007 Pangkalan Baru. Kesiapan guru menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut guru mampu merancang pembelajaran berbasis teknologi secara kreatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap lima orang guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap aplikasi Canva masih bersifat konseptual dan belum terintegrasi secara optimal dalam pembelajaran. Keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva juga bervariasi; sebagian mampu menggunakan fitur dasar, namun masih mengalami kesulitan dalam membuat media ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kesiapan guru dipengaruhi oleh beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan sarana prasarana, kurangnya pelatihan berkelanjutan, dan minimnya dukungan kebijakan dari sekolah. Penelitian ini merekomendasikan adanya pelatihan praktik, komunitas belajar guru, serta penyediaan fasilitas pendukung sebagai strategi untuk meningkatkan kesiapan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Kesiapan Guru, Media Pembelajaran, Canva, Kurikulum Merdeka, Sekolah Dasar

ABSTRAC

This study aims to describe the readiness of teachers in developing learning media using Canva at SDN 007 Pangkalan Baru. Teacher readiness plays a crucial role in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum, which requires educators to design creative and technology-integrated learning experiences. This research employed a descriptive qualitative approach, collecting data through interviews, observations, and documentation involving five classroom teachers. The findings reveal that most teachers' understanding of Canva remains conceptual and has not been optimally integrated into their teaching practices. Teachers' technical skills in using Canva also vary; while some are able to utilize basic features, they still face challenges in creating visually engaging and structured learning materials. Furthermore, several inhibiting factors affect teacher readiness, including limited access to technological facilities, lack of continuous training, and insufficient institutional support. The study recommends project-based training, the establishment of teacher learning communities, and the provision of technological infrastructure as strategies to enhance teachers' readiness in utilizing Canva as an effective learning medium.

Keywords: Teacher Readiness, Learning Media, Canva, Merdeka Curriculum, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi tumpuan utama dalam memperoleh ilmu pengetahuan, memajukan generasi bangsa, serta mengubah kehidupan ke arah yang lebih baik. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara penyampaian materi pembelajaran yang kini semakin inovatif dan interaktif Dafit (2021:180). Di era Kurikulum Merdeka, guru dituntut tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga desainer pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi Munir (2017). Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar adalah penggunaan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur visual yang menarik dan mudah digunakan.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar adalah penggunaan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur visual yang menarik dan mudah digunakan. Canva memungkinkan guru untuk merancang berbagai media pembelajaran seperti infografis, poster, presentasi, hingga video pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah dipahami oleh siswa. Seperti dikemukakan oleh Arsyad (2019), media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih efektif.

Menurut Hendra (2023:1) secara tata bahasa, istilah media ini bisa diartikan menjadi perantara atau medium, yang mencerminkan alat (sarana) untuk menyampaikan proses mengajar. Dengan adanya media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, menulis, berbicara, dan bermimpi. Media Canva memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran berupa poster, infografis, slide, hingga video interaktif secara cepat dan praktis. Menurut Resmini (dalam Putri, 2021:315), Canva adalah alat desain internet yang menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat membantu guru membuat media ajar yang menarik dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Media berbasis Canva dapat digunakan tidak hanya untuk mempercantik materi ajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva sangat membantu dalam menyampaikan materi secara interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hendra (2023:1) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Nawir (2024) bahwa media pembelajaran digital interaktif berhasil meningkatkan pemahaman konsepsi siswa.

Namun, kesiapan guru dalam menggunakan media berbasis Canva menjadi faktor penting yang menentukan efektivitas penerapan teknologi ini dalam kelas. Kesiapan tersebut meliputi pemahaman

konsep, kemampuan teknis, serta kesediaan guru untuk terus belajar dan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Asari (2023:7), guru di era digital dituntut mampu menguasai sumber belajar modern dan klasik, serta terus meningkatkan kompetensi profesional, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan paparan ini, menurut Wati dan Nurhasanah (2024), guru harus ditekankan memiliki keterampilan digital agar mampu menyusun materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Tambahan pula, penelitian oleh Rahmawati dan Hidayat (2022) menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam penggunaan media digital berbanding lurus dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal serupa juga ditegaskan oleh Syafitri dan Yuliana (2021), bahwa guru yang memiliki kompetensi digital tinggi lebih mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Oleh karena itu, pembinaan secara berkala dan pelatihan berkelanjutan mutlak diperlukan untuk menjaga relevansi kemampuan guru di tengah perkembangan teknologi yang dinamis. SDN 007 Pangkalan Baru merupakan salah satu sekolah dasar yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Namun dalam praktiknya, belum semua guru mampu mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengalami kendala dalam mengoperasikan Canva, baik karena keterbatasan pemahaman, kurangnya pelatihan, maupun minimnya fasilitas pendukung.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesiapan guru di SDN 007 Pangkalan Baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Dengan mengetahui tingkat kesiapan ini, diharapkan sekolah dapat memberikan dukungan yang lebih optimal dalam meningkatkan kompetensi guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Di Sdn 007 Pangkalan Baru”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam mengenai kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SDN 007 Pangkalan Baru. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali fenomena yang kompleks dan kontekstual melalui deskripsi naratif berdasarkan data lapangan... Menurut Moleong (2021:6), penelitian kualitatif berupaya memahami makna di balik perilaku dan pengalaman subjek secara alamiah dan mendalam, bukan dalam bentuk angka atau statistic. Pendapat ini diperkuat oleh Lexy J. Moleong (2006), yang menyatakan bahwa data kualitatif berupa kata-kata atau gambar dikumpulkan dari interaksi alami subjek untuk menyampaikan gambaran menyeluruh dan utuh tentang fenomena yang diteliti. Selanjutnya, Nazir (2013:54) menjelaskan bahwa pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan fakta atau fenomena secara sistematis dan faktual tanpa memanipulasi variable. Djalaludin Rakhmat (1997:22) menambahkan bahwa metode ini

bertujuan untuk memaparkan proses dan peristiwa yang berlangsung pada saat penelitian secara objektif dan mendalam

2.1 Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 007 Pangkalan Baru, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun belum semua guru mampu mengintegrasikan media pembelajaran digital. Subjek dalam penelitian terdiri dari lima orang guru kelas, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu tiga guru yang telah mengenal Canva dan dua guru yang belum berpengalaman. Teknik purposive sampling memungkinkan peneliti memilih subjek berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022:125).

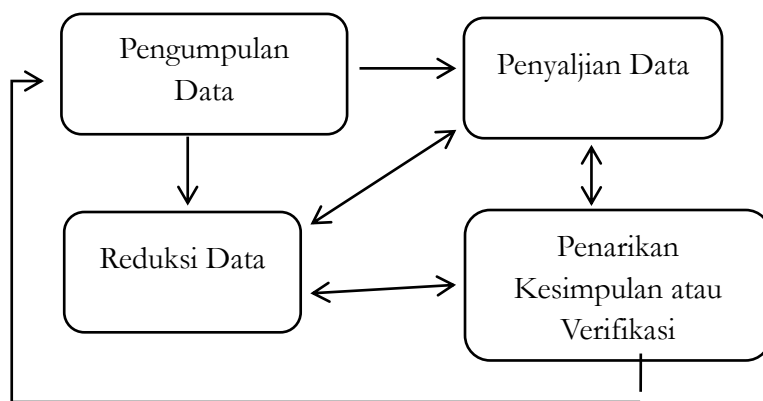
2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas guru dalam proses pembelajaran serta pemanfaatan media berbasis Canva di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan guru secara praktis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Menurut Nawawi (2015:99), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara sistematis objek yang diteliti, baik berupa perilaku, gejala, maupun proses kerja yang sedang berlangsung.

Kedua, wawancara mendalam dilakukan terhadap lima orang guru guna menggali lebih jauh pemahaman mereka tentang Canva, kemampuan teknis yang dimiliki, serta hambatan yang dihadapi dalam penggunaannya. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur agar responden memiliki keleluasaan dalam menyampaikan pandangan dan pengalamannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022:137), yang menyatakan bahwa wawancara dalam penelitian kualitatif sebaiknya dilakukan secara tidak terstruktur agar informasi yang diperoleh lebih mendalam dan kaya makna. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Data dokumentasi meliputi foto kegiatan, contoh hasil media ajar yang dibuat guru, serta bukti keikutsertaan dalam pelatihan. Creswell (2016:242) menegaskan bahwa dokumentasi merupakan sumber data sekunder yang bersifat stabil, dapat diulang, dan penting dalam mendukung keabsahan data dalam penelitian kualitatif.

2.3 Teknik Analisis Data

Aalisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu:



- Reduksi Data: Proses menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data mentah agar menjadi informasi yang relevan (Miles & Huberman, 2014:10).
- Penyajian Data: Penyusunan data secara sistematis dalam bentuk naratif agar dapat ditafsirkan secara logis.
- Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: Menafsirkan makna data dan mengecek validitas temuan melalui triangulasi.

Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk meningkatkan keakuratan dan kepercayaan terhadap data. Menurut Moleong (2021:331), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber, teknik, dan waktu sebagai dasar pembandingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SDN 007 Pangkalan Baru. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap lima orang guru kelas, ditemukan bahwa kesiapan guru masih bervariasi, baik dari aspek pengetahuan, kemampuan teknis, maupun dukungan eksternal. Pembahasan dibagi menjadi beberapa subtema sesuai dengan indikator penelitian.

3.1 Pemahaman Guru terhadap Aplikasi Canva

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SDN 007 Pangkalan Baru telah mengenal aplikasi Canva sebagai alat bantu desain grafis. Namun, pemahaman ini masih bersifat umum dan belum sampai pada pemanfaatan pedagogis. Salah satu guru menyatakan, *"Saya tahu Canva itu seperti aplikasi desain untuk membuat poster atau bahan ajar. Tapi saya belum pernah coba buat sendiri."* Hal ini sejalan dengan pernyataan Ibu RM, S.Pd (guru kelas 2A), yang menegaskan:

"Saya tahu Canva itu seperti aplikasi desain untuk membuat poster atau bahan ajar. Tapi saya belum pernah coba buat sendiri, karena saya belum terlalu paham caranya."

Sementara itu, Ibu NM, S.Pd (guru kelas 2B), menambahkan:

"Saya pernah lihat contoh media dari Canva yang dibuat teman guru tapi hanya berbentuk ppt. Tapi saya belum sempat belajar lebih dalam, karena belum ada waktu dan belum yakin bisa karena tidak adanya laptop."

Dari wawancara tersebut tampak bahwa pengetahuan guru hanya bersifat kognitif pasif; mereka mengenal Canva dari lingkungan sekitar, namun belum memiliki pengalaman langsung dalam penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan guru masih berada pada tingkat konseptual, bukan prosedural. Menurut Sudjana (2005:22), *pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna dari materi yang dipelajari*. Dalam konteks ini, guru belum sepenuhnya memahami bagaimana mengintegrasikan Canva ke dalam proses pembelajaran yang bermakna. Lebih lanjut, Ibu EN, S.Pd (guru kelas 3A) menyatakan bahwa:

"Waktu ikut pelatihan, saya semangat karena Canva kelihatan menarik. Tapi karena kita nggak sempat praktik, saya jadi lupa. Kalau ada pendampingan lanjutan atau tugas praktik, mungkin hasilnya lebih terasa."

Pernyataan ini menunjukkan bahwa keterbatasan dalam pengalaman praktis dan minimnya pendampingan teknis pasca-pelatihan membuat pemahaman guru tidak berkembang secara maksimal. Sejumlah guru juga menyatakan bahwa mereka merasa tidak percaya diri untuk menggunakan Canva di kelas karena belum terbiasa dengan fitur-fiturnya dan khawatir media yang dibuat tidak sesuai atau kurang menarik bagi siswa.

Padahal, Canva sebagai media visual sebenarnya sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan daya serap siswa terhadap materi. Seperti dijelaskan oleh Arsyad (2020:15), *media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami*. Pemanfaatan Canva juga memungkinkan guru untuk merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, seperti penggunaan warna cerah, ikon visual, dan animasi ringan yang mendukung pembelajaran tematik.

Sayangnya, sebagian guru belum mencapai level integrasi yang optimal antara pengetahuan teknis dan pedagogis. Ketidaksiapan ini juga berkaitan dengan keterbatasan sarana, seperti tidak adanya laptop pribadi, jaringan internet yang tidak stabil, serta kurangnya perangkat pendukung seperti LCD proyektor. Menurut Widyastuti (2021:53), literasi digital guru hanya dapat berkembang apabila disertai dengan pelatihan yang berbasis praktik serta dukungan fasilitas teknologi yang memadai.

Dengan demikian, penting bagi pihak sekolah dan instansi terkait untuk menyusun strategi pelatihan yang menekankan pada aspek praktik langsung (*learning by doing*), pendampingan teknis secara berkelanjutan, serta penyediaan infrastruktur digital yang memadai agar pemahaman guru tidak hanya sebatas teori, melainkan mampu diimplementasikan secara nyata dalam proses pembelajaran di kelas.

3.2 Kemampuan Teknis Guru dalam Mendesain Media

Kemampuan teknis guru dalam mengoperasikan Canva juga masih beragam. Guru yang pernah mengikuti pelatihan memiliki kemampuan dasar seperti menggunakan template dan mengubah teks. Namun, mereka masih kesulitan dalam menyusun media pembelajaran yang utuh dan menarik. Seorang guru menyampaikan, “Saya pernah ikut pelatihan Canva, tapi karena tidak dipakai, saya lupa cara pakainya.”

Menurut Munir (2017:102), keterampilan TIK guru akan efektif bila disertai latihan berulang dan bimbingan yang berkelanjutan. Pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva menuntut guru untuk menguasai aspek desain visual dan teknis, yang tidak bisa dicapai hanya dengan pelatihan satu kali. Hal ini diperkuat oleh pendapat Muhson (2010:26) yang menyatakan bahwa penguasaan media berbasis teknologi membutuhkan pengalaman langsung dan latihan secara terus-menerus agar guru benar-benar kompeten dalam penggunaannya. Selain itu, Warsita (2016:89) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran digital harus dibarengi dengan pemahaman pedagogik agar tidak sekadar menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara instruksional. Sejalan dengan itu, Sudrajat (2020:44) menyebutkan bahwa banyak guru mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan media digital karena kurangnya pembinaan teknis secara berkelanjutan. Bahkan, menurut Susilana dan Riyana (2009:24), penggunaan media pembelajaran berbasis TIK harus didukung oleh pelatihan yang terstruktur serta adanya komunitas belajar yang dapat menjadi tempat berbagi dan meningkatkan kompetensi profesional guru.

Dari paparan yang telah di kemukan Lebih lanjut, guru yang belum pernah menggunakan Canva menyatakan bingung ketika diminta menyusun media ajar dengan aplikasi tersebut. Mereka lebih memilih media konvensional karena keterbatasan perangkat dan waktu. Ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru masih menjadi tantangan besar dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi (Asari, 2023:8). Oleh karna itu pembelajaran yang tidak sesuai dengan harapan pada kondisi dimana proses belajar mengajar tidak sampai pada tujuanpaparan ini sejalan dengan penjelasan oleh Susanti & Aprianto (2021), pembelajaran tidak akan berjalan efektif apabila guru hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan siswa, serta tidak mampu mengintegrasikan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. dan Wulan (2023) dari menegaskan bahwa kegagalan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berdampak langsung pada rendahnya partisipasi siswa dan minimnya pemahaman terhadap materi ajar, sehingga hasil belajar berada di bawah standar yang diharapkan.

3.3 Hambatan Kesiapan Guru

Beberapa hambatan utama yang memengaruhi kesiapan guru ditemukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya pelatihan dan pendampingan teknis
2. Minimnya sarana prasarana seperti laptop pribadi dan koneksi internet
3. Tidak adanya kebijakan sekolah yang mewajibkan atau mendorong penggunaan media digital
4. Waktu guru yang terbatas karena beban kerja administratif

Hambatan-hambatan tersebut sejalan dengan temuan Pratiwi & Heryahya (2023:7952), yang menyatakan bahwa guru dituntut mengelola kelas dan merancang pembelajaran sekaligus, sehingga keterbatasan waktu dan dukungan teknis sering menjadi kendala dalam penerapan inovasi. Sejalan dengan pendapat

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan tidak hanya menyangkut aspek teknis, tetapi juga menyangkut sikap, pemahaman pedagogik, serta dukungan sistem. Menurut Muhson (2010:26), guru tidak hanya dituntut untuk mengajar, tetapi juga menjadi fasilitator dan inovator pembelajaran. Canva sebagai media digital dapat menjadi solusi, tetapi tetap memerlukan kesiapan kompetensi dari guru yang memadai (Karangga, 2025:166).

3.4 Pentingnya Penguatan Kompetensi Digital

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan strategi peningkatan kapasitas yang lebih sistematis. Salah satunya adalah pelatihan berbasis proyek (project-based training), di mana guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga menghasilkan produk nyata berupa media ajar berbasis Canva.

Menurut Firmansyah (2022:71), guru yang diberikan ruang untuk menciptakan, mencoba, dan merefleksikan hasil karyanya akan lebih cepat menguasai keterampilan baru. Selain itu, sekolah perlu mendukung dengan menyediakan perangkat, akses internet, dan kebijakan yang mendorong penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Mulyawati (2022:171) selain itu sekolah juga dituntut untuk menambah keterampilan guru melalui seminar serta menyediakan fasilitas mendukung.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SDN 007 Pangkalan Baru masih berada pada tahap berkembang. Sebagian guru telah mengenal Canva sebagai alat bantu visual, namun belum sepenuhnya mampu mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran secara optimal. Tingkat kesiapan ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pelatihan, kemampuan teknis, serta dukungan lingkungan kerja.

Temuan ini menegaskan bahwa penguasaan teknologi saja tidak cukup. Guru membutuhkan pelatihan yang aplikatif, pendampingan berkelanjutan, serta ekosistem sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran. Dalam era Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa, guru bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi sebagai kreator media yang inspiratif.

Canva menjadi simbol transformasi dari pembelajaran yang monoton menuju pembelajaran yang kreatif, menarik, dan bermakna. Namun, transformasi ini hanya dapat terwujud apabila guru dibekali dengan kompetensi, kepercayaan diri, dan fasilitas yang memadai. Maka, kesiapan guru bukan sekadar persoalan teknis, melainkan juga bagian dari gerakan perubahan pendidikan menuju era digital yang inklusif dan transformatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada:
<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/3756/>
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asari. (2023). Transformasi Guru Digital Abad 21. Yogyakarta: Duta Media.
<http://repository.um.ac.id/id/eprint/5464>
- Basuki, B. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Mengaplikasikan TIK untuk meningkatkan kompetensi mengajar melalui supervisi akademik. Jurnal Jendela. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.185>
- Creswell, J.W. (2016). Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Methods. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 242. DOI: 10.57008/jjp.v2i02.185
- Firmansyah, A. (2022). Pelatihan Berbasis Proyek untuk Guru. Jakarta: Mitra Cendekia.
- Hendra. (2023). Media Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik di Kelas. Jakarta: EduTech Press.
- Hendra,dkk.2023.MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL.Jambi:PT.Sonpedia Publishing Indonesia
- Karangga. (2025). Media dan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miles, M.B., & Huberman, A.M. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. California: Sage Publications, hlm. 10
- Moleong, L.J. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 6
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.
- Mushon Ali,(2010).Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.Universitas Negeri Yogyakarta.Jurnalpendidikan akutansi indonesia. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan media pembelajaran canva dan padlet bagi guru sd di sdn pulogebang 09 pagi. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(1), 170-174. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Nawawi, H. (2015). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, hlm. 99.
- Nazir, M. (2013). Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia, hlm. 54
- Putri.Febrina.2021.Pengembangan Media Pembelajaranvideo Animasi Pada Tema 9subtema 2 Siswa Kelas V SDIT AL Madinah Dumai. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1647>
- Pratiwi & Heryahya. (2023). Manajemen Kelas dan Inovasi Guru di Era Merdeka Belajar. Malang: Literasi Nusantara.
- Putri, R. (2021). Pemanfaatan Canva dalam Pendidikan. Bandung: Literasi Cendekia.

- Rakhmat, D. (1997). *Metode Penelitian Deskriptif*. Jakarta
- Rahmawati, I., & Hidayat, T. (2022). Kesiapan Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–119.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 125
- Sudrajat, A. (2020). *Kesiapan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- S, N. I. P., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 579–593. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1332>
- Susanti, A., & Aprianto, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 110–120.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafitri, M., & Yuliana, N. (2021). Pengaruh Kompetensi Digital Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 67–75.
- Wati&Nurhasanah,2024.Penguatan Kopetensi Guru dalam Menghadapi era di gital.*Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Pendidikan*.10(2)149-155. DOI: 10.26740/jrpd.v10n2.p149-155
- Widyastuti, E. (2021). *Literasi Digital Guru Sekolah Dasar*. Surabaya: Genta Press. DOI: 10.36728/jpf.v5i2.3487
- Wulandari, S. (2023). Tantangan Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Digital*, 5(1), 45–53. DOI 10.51878/academia.v5i2.5092