

Research Article

ANALISIS KESULITAN GURU KELAS 3 DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA DI SDN 01 SELAAWI

Syifa Nurfadhilah Az-zahro ¹, Asep Tutun Usman ², Nurul Fatonah³

1. Universitas Garut, Indonesia; Syifahidyat@gmail.com
2. Universitas Garut, Indonesia; astoen.usman@gmail.com
3. Universitas Garut, Indonesia; nurulfatonah@uniga.ac.id

Corresponding Author, Email: Syifahidyat@gmail.com

History Artikel:

Received 3 July 2026

Revised 7 July 2026

Accepted 19 July 2026

Available online 1 August July 2026

Abstract

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Canva, namun implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, khususnya di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kesulitan guru kelas III dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva, mengidentifikasi faktor penyebabnya, serta menganalisis upaya yang dilakukan untuk mengatasinya di SDN 01 Selaawi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Partisipan penelitian terdiri atas guru kelas III sebagai informan utama dan kepala sekolah sebagai informan pendukung. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur Canva, memilih template yang sesuai, menyusun tata letak, menentukan kombinasi warna dan tipografi, serta mengintegrasikan elemen visual. Kendala tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan kompetensi digital, usia, sarana, koneksi internet, dan minimnya pelatihan. Upaya yang dilakukan meliputi belajar mandiri, kolaborasi dengan rekan sejawat, mengikuti pelatihan, dan memanfaatkan fasilitas sekolah. Pelatihan berbasis praktik terbukti menjadi strategi paling efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva.

Kata Kunci: Kata Kunci : Canva, kompetensi digital guru, media pembelajaran digital, sekolah dasar.

Abstract

The rapid development of digital technology in education requires teachers to possess the competence to develop innovative technology-based learning media. One of the most widely used platforms is Canva; however, its implementation still faces various challenges, particularly at the elementary school level. This study aimed to describe the difficulties experienced by third-grade teachers in developing digital learning media using Canva, identify the factors contributing to these difficulties, and analyze the strategies employed to overcome them at SDN 01 Selaawi. This study employed a qualitative approach using a case study method. The participants consisted of a third-grade teacher as the primary informant and the school principal as the supporting informant. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings revealed that teachers experienced difficulties in operating Canva features, selecting appropriate templates, designing layouts, choosing suitable color combinations and typography, and integrating visual elements into learning media. These challenges were influenced by limited digital competence, inadequate application skills, age-related factors, insufficient facilities, unstable internet connectivity, and limited training opportunities. To address these challenges, teachers engaged in self-directed learning through online tutorials, collaborated with colleagues, participated in training programs, and utilized school facilities. The study concludes that hands-on training is the most effective strategy for improving teachers' competence in developing Canva-based digital learning media.

Keywords: Canva, digital learning media, teacher competence, qualitative study, elementary school.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi manusia secara utuh melalui pembentukan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan karakter. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21, pendidikan dituntut mampu beradaptasi dengan transformasi digital sehingga proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian

materi secara konvensional, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (Warkintin et al., 2022).

Transformasi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media visual yang mampu membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak secara lebih nyata. Oleh karena itu, penguasaan kompetensi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Al Ghifari, 2024).

Salah satu media digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Canva. Aplikasi berbasis web ini menyediakan berbagai template yang memudahkan guru membuat presentasi, infografis, poster, maupun media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan kualitas visual media pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, serta mendukung pembelajaran yang lebih inovatif (Darmayanti, 2024). Namun demikian, kemudahan tersebut belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan oleh seluruh guru.

Secara ideal, guru sekolah dasar diharapkan memiliki kompetensi digital yang memadai sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa rendahnya literasi digital, minimnya pelatihan, keterbatasan fasilitas, serta kurang stabilnya jaringan internet menjadi faktor utama yang menghambat pengembangan media pembelajaran digital (Ulfa & Oktaviana, 2024; Triyono et al., 2023; Muskania & Zulela, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (research gap) antara tuntutan kompetensi digital guru dengan kemampuan aktual yang dimiliki di sekolah.

Penelitian terdahulu umumnya membahas efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran atau pengaruh pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru. Misalnya, penelitian Darmayanti (2024) menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran, sedangkan Ulfa dan Oktaviana (2024) mengidentifikasi rendahnya kompetensi digital sebagai hambatan utama pemanfaatan media digital. Penelitian Triyono et al. (2023) juga menyoroti pentingnya literasi digital guru dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pemanfaatan media secara umum dan belum mengkaji secara mendalam bentuk kesulitan guru dalam setiap tahapan pembuatan media menggunakan Canva, khususnya pada jenjang sekolah dasar di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada analisis yang lebih komprehensif mengenai bentuk-bentuk kesulitan guru kelas III dalam merancang media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva, faktor-faktor penyebabnya, serta strategi yang dilakukan guru untuk mengatasi berbagai kendala tersebut di SDN 01 Selaawi. Penelitian ini tidak hanya memotret aspek kompetensi digital guru, tetapi juga mengaitkannya dengan faktor usia, ketersediaan fasilitas, dukungan sekolah, dan kondisi lingkungan pembelajaran sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai implementasi media pembelajaran digital pada sekolah dasar.

Dari perspektif pendidikan Islam, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari ikhtiar mengembangkan kualitas pendidikan selama tetap berorientasi pada kemaslahatan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Islam mendorong umatnya untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan dan memanfaatkan berbagai sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media digital menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang sejalan dengan nilai-nilai peradaban Islam dalam membangun budaya belajar yang kreatif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan bentuk-bentuk kesulitan guru kelas III dalam membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva, (2) menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan munculnya kesulitan tersebut, serta (3) mengidentifikasi upaya yang dilakukan guru dalam mengatasinya di SDN 01 Selaawi. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai kompetensi digital guru dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi sekolah, guru, dan pemangku kebijakan dalam merancang program peningkatan kompetensi digital, penyediaan fasilitas pendukung, serta pelatihan penggunaan Canva guna meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai fenomena kesulitan guru kelas III dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva di SDN 01 Selaawi. Desain studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi secara komprehensif kondisi nyata yang terjadi di lapangan sehingga mampu menggambarkan bentuk kesulitan, faktor penyebab, serta upaya yang dilakukan guru dalam mengatasinya.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III sebagai informan utama dan kepala sekolah sebagai informan pendukung. Data penelitian meliputi data primer yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, serta data sekunder berupa dokumen, foto kegiatan, dan hasil media pembelajaran yang dibuat guru menggunakan Canva.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, observasi dilakukan untuk

mengamati secara langsung proses pembuatan media berbasis Canva, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data untuk memilih dan memfokuskan data yang relevan, penyajian data dalam bentuk uraian naratif sehingga mudah dipahami, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan antar data yang ditemukan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru kelas III dan kepala sekolah serta mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

RESULTS AND DISCUSSION

Kesulitan Guru Kelas III dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas III SDN 01 Selaawi telah memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital selama kurang lebih dua tahun. Meskipun demikian, guru masih mengalami berbagai kendala dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kesulitan yang paling dominan meliputi pengoperasian fitur-fitur Canva, pemilihan template yang sesuai dengan materi, penyusunan tata letak desain, pemilihan kombinasi warna dan tipografi, serta pengintegrasian elemen visual agar media lebih menarik bagi peserta didik.

Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan aplikasi, tetapi juga pada kompetensi digital guru. Dalam perspektif pendidikan, guru dituntut memiliki kompetensi profesional yang mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sarana meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori Mulyasa yang menyatakan bahwa guru profesional harus mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Khaerunnisa et al. (2025) dan Aisyah Fadila (2023) yang menyatakan bahwa keterbatasan penguasaan teknologi, fasilitas, serta kemampuan digital menjadi kendala utama guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya dipengaruhi oleh aplikasi itu sendiri, tetapi juga kesiapan kompetensi guru.

Faktor Penyebab Kesulitan Guru dalam Menggunakan Canva

Penelitian menemukan bahwa kesulitan guru dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya penguasaan fitur Canva, keterbatasan kompetensi digital, serta faktor usia yang memengaruhi kecepatan adaptasi terhadap teknologi. Adapun faktor eksternal meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, koneksi internet yang kurang stabil, serta minimnya pelatihan mengenai penggunaan Canva.

Dalam perspektif pendidikan Islam, pengembangan kompetensi guru merupakan bagian

dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan (itqan), yaitu melaksanakan tugas secara profesional dan berkelanjutan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan digital guru merupakan bentuk tanggung jawab dalam memberikan layanan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Triyono et al. (2023) yang menjelaskan bahwa rendahnya literasi digital guru berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital. Penelitian ini juga memperkuat hasil Ulfa dan Oktaviana (2024) yang menunjukkan bahwa keterbatasan pelatihan dan fasilitas menjadi hambatan utama implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memberikan kebaruan dengan mengidentifikasi secara spesifik bentuk kesulitan guru dalam penggunaan Canva pada konteks sekolah dasar di daerah pedesaan.

Upaya Mengatasi Kesulitan Penggunaan Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala penggunaan Canva, antara lain belajar secara mandiri melalui video tutorial, berdiskusi dengan rekan sejawat, serta mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital. Dari pihak sekolah, dukungan diberikan melalui penyediaan jaringan internet (*Wi-Fi*), peningkatan fasilitas pembelajaran, dan pemberian kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan.

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru memerlukan sinergi antara usaha individu dan dukungan kelembagaan. Pelatihan yang disertai praktik langsung terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran mandiri karena memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami penggunaan fitur Canva secara aplikatif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurul Falah et al. (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan strategi paling efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini memodifikasi temuan sebelumnya dengan menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Canva tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu guru, tetapi juga oleh dukungan fasilitas dan kebijakan sekolah.

Implikasi Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital yang mampu mendukung pembelajaran abad ke-21. Namun, optimalisasi penggunaannya masih dipengaruhi oleh kompetensi digital guru, ketersediaan sarana pendukung, dan pelatihan yang berkelanjutan.

Dari perspektif pendidikan Islam dan peradaban, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari ikhtiar meningkatkan kualitas pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai profesionalisme, tanggung jawab, dan kebermanfaatan. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru perlu menjadi perhatian bersama agar transformasi pendidikan berbasis teknologi dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru kelas III di SDN 01 Selaawi telah memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan dalam mengoperasikan dan mengoptimalkan fitur-fitur Canva, menyusun desain media yang sesuai, serta mengintegrasikan elemen visual secara efektif. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, meliputi rendahnya penguasaan teknologi digital dan faktor usia, serta faktor eksternal berupa keterbatasan sarana dan prasarana, koneksi internet yang kurang stabil, dan minimnya pelatihan. Berbagai upaya telah dilakukan, baik oleh guru melalui belajar mandiri, kolaborasi dengan rekan sejawat, dan mengikuti pelatihan, maupun oleh sekolah melalui penyediaan fasilitas pendukung dan penguatan kompetensi digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang disertai praktik langsung merupakan strategi yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu guru dan satu sekolah sebagai subjek penelitian, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dan informan, menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda, serta mengkaji efektivitas penggunaan Canva terhadap hasil belajar peserta didik maupun peningkatan kompetensi digital guru. Secara praktis, sekolah perlu memberikan dukungan yang lebih optimal melalui penyediaan fasilitas, akses internet yang memadai, serta pelatihan berkelanjutan agar pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital dapat berlangsung secara maksimal dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENCE

- Ade Raod Sanusia, E. H. (2025). *DIGITAL KREATIF : CARA SISWA MENGHASILKAN KARYA*. 2(2), 216–223.
- Aisyah Fadila, K. R. N. N. A. K. S. P. H. U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Al Ghifari, F. H. (2024). Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *An-Nibraas*, 3(01), 32–44.

<https://doi.org/10.62589/jurnalpemikiranislam.v3i01.252>

Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk. *Taufik Abdul Hasan Amarullah1, Risma Wiwita2*, 9(3), 305–313.

andi asari. (2023). *media pembelajaran era digital*.

Anjani, C., Dasar, P., Ainunnasya, R. N., & Maftuh, B. (2023). Menumbuhkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembuatan *Canva* e-comic dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 770–776.

Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Fahrin Nailatil Karomah, et all. (2024). *NPERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.

Fitri, S. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Teknik Penyutradaraan Dengan Pendekatan Saitifik. *Jurnal Media Penyiaran*, 1(2), 53–57. <https://doi.org/10.31294/jmp.v1i2.775>

Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91.

<https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17216>

Hafsah M. Nur, & Nurul Fatonah. (2023). Paradigma Kompetensi Guru. *Jurnal PGSD UNIGA*, 2(1), 12–16.

<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPGSDU/about>

- Haifaturrahmah, L. S. (2025). *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM MENYUSUN MEDIA AJAR TEMATIK SD*. 44(1), 312–322.
- Hamdani, et all. (2017). *Evektivitas Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Digital*.
- Hernawati, Babang Robandi, S. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VISD*. 09.
- Maknolia Meling Moto. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.
- Mardatillah, N. A., & Murhayati, S. (2025). *Data dan Fakta Penelitian Kualitatif*. 9, 13018–13028.
- Massita, & Rara, T. (2024). Transformasi Pembelajaran dengan Teknologi Digital : Peran *Canva* Dalam Meningkatkan Kreativitas, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(2), 143–152.
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Bin Ibrahim, A. (2024). Utilization of *Canva* for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 698–708. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>
- Nurul Falah, A., Syafitri, A., Zahara Syahrani, A., Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, U., & Kaum Batusangkar Sumatera Barat, L. (2024). *ANALISIS KESULITAN CALON GURU MI DAN SD DI KABUPATEN TANAH DATAR DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS*

- DIGITAL*. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
<https://doi.org/https://doi.org/10.31629/jg.v3i1.422>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 6th ed.). alfabeta.
- Suherman, & Adiputra, dede kurnia. (2025). *manajemen pembelajaran* (K. Khatima (ed.); 1st ed.). goresan pena.
- Syafei, I. (2025). *Ilmu Pendidikan Islam* (N. S. Wahyuni (ed.); 1st ed.). widina media utama.
- Tanaka, A., A.Gani, R., Udin, T., Martini, E., Nasution, meisa fitri, Andani, F., Wewe, M., Firmansyah, Oreza, R., & Surahmi, N. (2023). *Perencanaan Pembelajaran* (M. Kanusta & S. Pertiwi (eds.); 1st ed.). selat media.
- Tumaji, sampiril taurus. (2018). *Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab*. 107–122.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilm.v5i1.1084>
- Ummah, M. S. (2019). ilmu pendidikan islam. In nuraini (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (2020th ed., Vol. 11, Issue 1). pt raja grafindo persada.
<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.20>
- Lovandri Dwanda Putra, et all. (2021). Pemanfaatan *Canva* Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Maknolia Meling Moto. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.

Nurul Falah, A., Syafitri, A., Zahara Syahrani, A., Islam Negeri Mahmud Yunus

Batusangkar, U., & Kaum Batusangkar Sumatera Barat, L. (2024).

ANALISIS KESULITAN CALON GURU MI DAN SD DI KABUPATEN

TANAH DATAR DALAM PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL. <https://doi.org/10.37850/ibtida>

Purwaningsih, S. (2021). *Memfaatkan Canva sebagai Media Pembelajaran*.

Rahayu, S., Sari, S. M., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2025). *Pemanfaatan*

Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah

Atas Utilizing Canva Media as a Digital Learning Innovation in High Schools.

5(3), 1735–1741.

Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media*

Pembelajaran.

6.

<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021>

/media-pembelajaran

Septi Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*.

Sitepu, E. N. (2021). , E. N. (2021). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL

Sopian, A. (2016). Kompetensi Guru. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal*

Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97.

Sugiyono. (2022). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Suryono, et all. (2024). *Pemanfaatan Media di SD*.

Suwanto. (2020). Budaya Kerja Guru. *Gre Publishing*, 4, 139.

Tari, E., & Hutapea, R. H. (2020). Peran Guru Dalam Pengembangan Peserta Didik

Di era Digital. *Kharisma: Jurnal Ilmiah Teologi*, 1(1), 1–13.

<https://doi.org/10.54553/kharisma.v1i1.1>