

KETERAMPILAN GURU DALAM PEMANFAATAN CANVA DAN QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD NEGERI KOTAGEDE 3

Arifa Andriani¹, Lovandri Dwanda Putra², Yuni Puji Astuti³,
Syerina Aprilia⁴

^{1,2,3,4}Universitas Ahmad Dahlan

Surel: arifandriani10@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to find out how the skills of SD Negeri Kotagede 3 teachers are in using Canva as teaching materials and Quizizz as a technology-based evaluation medium. This research uses descriptive qualitative method. Data collection in this study was carried out through observation and interview techniques with the necessary data sources. The results of this study are that class VI A teachers have skills in making PowerPoint in Canva as teaching materials. In addition, class VI A teachers also have skills in using Quizizz as a learning evaluation medium for their students. By applying teaching materials in the form of PowerPoint to make students interested in participating in learning.

Keyword: Teacher Skills, Canva, Quizizz, Science

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keterampilan guru SD Negeri Kotagede 3 dalam pemanfaatan canva sebagai bahan ajar dan quizizz sebagai media evaluasi berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara dengan sumber-sumber data yang diperlukan. Hasil dari penelitian ini adalah guru kelas VI A mempunyai keterampilan dalam membuat PowerPoint yang ada di canva sebagai bahan ajar. Selain itu, guru kelas VI A juga mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk muridnya. Dengan menerapkan bahan ajar berupa PowerPoint membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan Guru, Canva, Quizizz, IPA

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan pendidikan tingkat dasar atau tingkat awal yang digunakan sebagai tempat belajar mengajar. Menurut (Fawaid, 2017) sekolah merupakan tempat menerima dan memberikan pengajaran serta menjadi sarana atau lembaga pendidikan. Di sekolah dasar, guru bertanggung jawab untuk memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan, membimbing sikap dan mengembangkan keterampilan para peserta didik. Sekolah dasar ini dibaratkan sebagai tempat ke dua untuk mendidik peserta didik selain

di rumah. Untuk mendapatkan peserta didik yang pandai, kreatif, dan inovatif, seorang guru harus terampil dalam mengajar. Keterampilan dalam mengajar yang dimaksud ialah bisa menciptakan suasana kelas yang nyaman sehingga membuat siswa berantusias dalam belajar dan tidak bosan. Hal tersebut sesuai dengan jurnal (Fitriyani et al., 2021) yang menyatakan bahwa, sebagian besar pendidik hanya menggunakan teknik mengajar yang menjemukan dan melelahkan sehingga membuat siswa tidak tertarik, membuat mereka percaya bahwa hal-hal yang mereka ajarkan itu

menantang. Agar isi kurikulum dapat diproduksi sekreatif mungkin dan siswa antusias dengan pesannya, guru dituntut untuk aktif dan inovatif dalam metode penyampaian pesannya. Keterampilan mengajar adalah kemampuan pedagogik yang menjadi sangat rumit dikarenakan kemampuan guru yang berbeda diintegrasikan secara komprehensif. Dengan persepsi, yang diartikan sebagai sudut pandang atau keyakinan yang dapat dilihat atau dipahami (Jaya, 2017). Menurut (Rosni, 2021) Kapasitas seorang guru untuk mengarahkan pembelajaran siswa dikenal dengan kompetensi pedagogik.

Guru sebagai pendidik harus mempunyai keterampilan yang maksimal dalam mengelola kelas. Akan tetapi peserta didik adalah orang yang menyukai lingkungan belajar yang telah ditetapkan gurunya. Peran pendidik di kelas terutama untuk mengajar para siswa memastikan kondisi belajar yang optimal. Kondisi pembelajaran yang optimal dapat tercapai apabila pendidik mampu membimbing peserta didik dan kelas serta membimbing mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam suasana yang nyaman (Pamela, 2019). Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memberikan suasana yang nyaman pada siswa. Hal ini sesuai dengan jurnal (Ngatmiyatun, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan di kelas untuk membantu guru mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa dengan cara membuat menarik minat mereka dan memotivasi mereka untuk belajar. Adapun keterampilan dasar seorang guru dalam mengajar yaitu (1) dalam membuka, mengkomunikasikan inti, dan menutup dalam pembelajaran merupakan

kemampuan dasar seorang guru. (2) kemampuan menjelaskan sesuatu (3) kemampuan memberi dorongan (4) keterampilan menyampaikan dan menggunakan bahan ajar, (5) guru terampil dalam mengatur tahapan pembelajaran, (6) guru terampil dalam menerapkan variasi, (7) guru terampil dalam memfasilitasi percakapan, (8) terampil mengelola kelas, (9) terampil mengajukan pertanyaan, dan (10) terampil memberi nilai (Pratiwi & Ediyono, 2018).

Peneliti lebih fokus untuk membahas point yang keempat, yakni keterampilan dalam menyediakan dan menggunakan media pembelajaran. Di zaman modern sekarang ini sudah banyak sekali teknologi-teknologi yang berkembang pesat. Pada jurnal (N. I. Pratiwi, 2017) juga menjelaskan bahwa saat ini hampir seluruh kehidupan manusia didukung oleh teknologi, termasuk teknologi komunikasi yang berkembang pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan budaya selalu dimungkinkan dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu teknologi menjadi kebutuhan di dunia saat ini. Para guru bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan keterampilan dalam mengajar dengan membuat media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *canva*, *google classroom*, *quizizz* dan sebagainya.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat, dapat memberi kemudahan kita untuk menerima dan merasakan dari berbagai bidang. Contohnya seperti dalam pembelajaran yang dimana mengharapkan adanya perkembangan teknologi untuk media pembelajaran sebagai standar proses belajar mengajar. Media sendiri memiliki arti yang sempit,

dimana sebagai komponen alat dan system pembelajaran. Seperti kata Hamidjojo, media berarti segala bentuk mediator yang digunakan seorang untuk memberikan luas gagasan kepada penerima. Menggunakan media pembelajaran dalam pendidikan sangat penting karena meningkatkan standar untuk pengajaran. Menurut jurnal (Idawati,dkk, 2022.) mengatakan bahwa proses pembelajaran bagian ini merupakan dari proses komunikasi antar manusia, karena kegiatan pembelajaran melibatkan komunikasi antar guru dengan peserta didik (Miftah,2014). Hal tersebut ada sesuatu yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian pada peserta didik. Menurut (Pratama et al., 2023a) guru diharapkan untuk menggunakan materi dikelas untuk mengembangkan strategi yang tepat bagi siswa untuk digunakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan mereka (Dewi, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan guru SDN Kota Gede 3 dalam pemanfaatan *canva* pada pembuatan media pembelajaran. Menurut (Munasiah, 2023) pembuatan media pembelajaran untuk peserta didik, harus dirancang sebaik mungkin agar dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Menurut (Anggraeni et al., 2021) bahwa minat belajar akan ditimbulkan dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan bisa membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, maka akan mendorong minat belajar dan menghasilkan hasil belajar yang optimal bagi peserta didik (Awalia, Ika Ari Pratiwi & Kironoratri 2021). Menggunakan aplikasi *canva* akan memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Aplikasi *canva* adalah salah

satu aplikasi yang digunakan guru untuk membuat bahan pembelajaran yang menarik. Menurut (Irkhamni et al., 2021) aplikasi *canva* memiliki banyak manfaat bagi guru, salah satunya untuk merancang materi pembelajaran yang semula biasa saja menjadi luar biasa agar menarik minat belajar peserta didik, seperti mengubah tampilan huruf menjadi lebih indah, memberikan sedikit gambar-gambar yang lucu, dan lain-lain. Pada aplikasi ini, guru dapat memunculkan ide kreatifnya. Menurut (Idawati,dkk,2022) aplikasi *canva* banyak menyediakan fitur-fitur template mulai dari yang gratis hingga berbayar bertujuan untuk memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar. Akan tetapi pada aplikasi ini tidak hanya menyediakan template saja, di sini guru juga bisa membuat desain sendiri. Pemanfaatan *canva* sudah banyak digunakan di kalangan guru untuk mempermudah guru dalam membuat bahan ajar. Salah satunya pada bahan ajar mata pelajaran IPA. Dengan menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajaran IPA, guru dapat menayangkan video materi cara berkembang biak pada makhluk hidup, siklus hujan, dan sebagainya dengan ide yang kreatif supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan. Tidak hanya video saja akan tetapi juga bisa dengan gambar, diagram, PowerPoint, dan lain-lain.

Canva adalah alat yang sangat membantu untuk membuat dan mengembangkan media kelas yang menarik dan interaktif. Selain itu, guru bisa memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media evaluasi atau latihan soal kepada peserta didik. *Quizizz* merupakan aplikasi khusus yang ditujukan untuk menunjang pembelajaran, mulai dari

pembuatan materi hingga pelajaran dan kuis dengan visual yang menarik (Annisa & Erwin, 2021). Komponen dari desain pelajaran yang menarik secara visual ini adalah kemampuan guru untuk memasukkan gambar atau video dalam konten pelajaran. Ketika gambar ditambahkan ke topik, siswa lebih cenderung memahami materi karena masih dipelajari dan mudah diakses. Penggunaan Quizizz dalam media pendidikan membuat tujuan pembelajaran lebih menarik dan membuat sarana lebih mudah diterapkan, sehingga siswa lebih cenderung termotivasi, memahami materi dengan mudah, dan mencapai hasil belajar terbaik.

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat untuk mendukung proses belajar mengajar guru dan siswa untuk mencapai pembelajaran berbasis teknologi yang baik. Menurut (Idawati,dkk,2022) peningkatan kinerja pendidikan dimasa depan akan membutuhkan sistem informasi dan teknologi untuk bertindak, tidak hanya sebagai alat, namun juga sebagai perantara utama untuk mendukung keberhasilan pendidikan dalam bersaing didunia global (Budiman,2017). Pembelajaran IPA tersebut sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. Menurut (Purnamawanti & Herawati, 2023) terdapat bukti bahwa lebih dari cukup mata pelajaran IPA yang diajarkan di daerah setempat, yang dapat menghasilkan pencapaian prestasi siswa yang lebih signifikan. Hal ini mengandung arti bahwa muatan IPA bersifat abstrak untuk memahami muatan IPA, sehingga harus disesuaikan dengan sifat operasional siswa yang masih konkrit dalam hal kemampuan kognitif. Dengan menggunakan media *canva*

dapat membantu peserta didik untuk memahami isi materi pembelajaran IPA yang disampaikan. Hal ini dapat diartikan bahwa supaya siswa dapat terlibat langsung dengan benda-benda alam yang diteliti, yang merupakan tujuan inti dari pendidikan ilmiah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut (Rijal Fadli, 2021) tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan membangun gambaran yang lengkap dan kompleks yang dapat dikomunikasikan secara lisan, melaporkan pendapat mendalam dari narasumber, dan melakukan kajian di lapangan. Sedangkan metode deskriptif menurut buku Dr. Muhammad Ramdhan, S.Pd, M.M yang berjudul “Metode penelitian” mengatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu penelitian yang menggunakan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Keputusan untuk memilih pendekatan ini didasarkan pada pemahaman bahwa data yang harus dicari adalah data yang menggambarkan keterampilan guru SD dalam menggunakan teknologi dengan media *canva* dan *quizizz* pada pembelajaran IPA di kelas. Sample dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VI A SD Negeri Kotagede 3 yang terdiri dari 29 siswa, 16 laki-laki dan 13 perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara dengan sumber-sumber data yang diperlukan. Tujuannya untuk mengungkap secara detail tentang Keterampilan Guru dalam Pemanfaatan *Canva* dan *Quizizz* Pada Pembelajaran IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterampilan Guru dalam Pemanfaatan Canva

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Kotagede 3 diketahui bahwa berkenaan dengan penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi, guru harus memiliki peran yang signifikan. Hal ini dikarenakan agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik di dalam kelas, di mana keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi adalah titik balik utama. Pemahaman dan penguasaan guru tentang teknologi sudah cukup dapat dipahami oleh guru SD Negeri Kotagede 3. Mayoritas guru di SD Negeri Kotagede 3 sudah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas. Sarana dan prasarana teknologi di SD Negeri Kotagede 3 sudah lengkap. Dalam setiap kelas sudah menyediakan berbagai teknologi seperti laptop, LCD Proyektor dan audiovisual. Akan tetapi, tidak semua mata pelajaran menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan teknologi sebagai bahan ajar yaitu mata pelajaran IPA.

Guru kelas VI A mempunyai keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Canva memiliki arti suatu aplikasi yang salah satunya digunakan untuk pembuatan media pembelajaran bagi peserta didik yang menyediakan berbagai macam template untuk memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar. Dari template itu terdapat berbagai macam desain yang menarik. Dari hasil wawancara dengan guru kelas VI A, mengatakan bahwa sebagian besar guru sudah mendapatkan sertifikat pelatihan canva pada tahun 2022. Adapun manfaat canva menurut Tanjung & Faiza (2019) adalah sebagai

berikut : a) Memiliki ragam desain yang menarik, b) Karena memiliki ragam fitur, guru dan siswa dapat lebih kreatif saat membuat bahan pembelajaran, c) Menghemat waktu dengan sumber belajar yang bermanfaat, penggunaan smartphone juga dimungkinkan daripada terus-menerus membutuhkan laptop (Pratama et al., 2023b). Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik kelas VI A. Dengan membuat bahan ajar berbasis canva guru kelas VI A tidak mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil penelitian guru kelas VI A SD Negeri Kotagede 3 memiliki keterampilan dalam memanfaatkan canva. Keterampilan yang dimilikinya adalah membuat PowerPoint melalui aplikasi canva. Dengan PowerPoint atau jenis media presentasi dapat digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran. Presentasi merupakan sebuah pertunjukan dari satu atau beberapa slide yang bisa dilihat dan diharapkan bisa memberikan pengaruh positif pada siswa. Dari hasil observasi, guru kelas VI A memanfaatkan PowerPoint untuk menyampaikan materi IPA. Materi yang dibahas dalam kelas tersebut yaitu mengenai adaptasi makhluk hidup. Keterampilan yang dikuasai guru kelas VI A tersebut yakni menampilkan penjelasan materi melalui PowerPoint yang menarik tentang berbagai macam jenis adaptasi. Selain menampilkan penjelasan materi, guru menampilkan berbagai macam foto adaptasi pada makhluk hidup. Hal tersebut membuat siswa tertarik dan mudah memahami materi yang telah disampaikan guru.

2. Keterampilan Guru dalam Pemanfaatan Quizizz

Selain pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran berbasis *canva*, guru kelas VI A juga mempunyai keterampilan dalam menguasai aplikasi *quizizz*. Setelah penyampaian materi melalui PowerPoint selesai, dilanjutkan memberi tugas kepada peserta didik kelas VI A berupa kuisisioner pada aplikasi *quizizz* dengan tujuan untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Sebelumnya, guru kelas VI A memberikan tutorial kepada peserta didik dalam mengaksas aplikasi *quizizz*. Pada hari tertentu peserta didik diperintah untuk membawa handphone ke sekolah untuk menjawab kuisisioner pada aplikasi *quizizz*.

Selama kegiatan pengerjaan kuisisioner berlangsung, terdapat suatu siswa yang belum memiliki handphone. Solusi yang dilakukan ialah dengan meminjam handphone milik temannya, dengan cara bergantian dalam mengerjakan. Adapun siswa yang tidak memiliki kuota internet, sekolah menyediakan fasilitas berupa *wi-fi*. Hal tersebut tidak memutuskan rasa semangat siswa untuk mengerjakan kuisisioner yang telah diberikan oleh guru. Dalam kegiatan kuisisioner tersebut, guru memerintah peserta didik untuk mengerjakan kuisisioner secara individu, akan tetapi peserta didik mengerjakan secara berdiskusi. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk memberitahu kepada peserta didik bahwa harus mengerjakan secara individu sesuai yang diperintah oleh guru, akan tetapi peserta didik tidak nurut dan masih berdiskusi antar teman.

Quizizz membuat minat belajar siswa meningkat, dikarenakan selama pengerjaan dalam *quizizz* terdapat gambar dan video yang menarik. Hal tersebut disebabkan keterampilan yang

dimiliki guru dalam pembuatan soal yang kreatif. Penggunaan *quizizz* memiliki dampak positif bagi guru. Salah satunya guru mudah dalam mengoreksi hasil evaluasi peserta didik. Hal ini sesuai dengan jurnal (Wijayanti, n.d.) yang menyatakan bahwa *quizizz* membantu guru dalam mengevaluasi capaian belajar lebih cepat dibandingkan dengan menggunakan buku dan pulpen, sementara siswa menjadi lebih tertarik belajar dan tidak bosan (Saleha & Sulaiman, 2018).

Kuis berjalan lancar berkat jawaban peserta didik. Hal ini terlihat dari keseruan peserta didik saat menjawab kuis di aplikasi *quizizz*. Peserta didik diajak seperti suasana bermain *game* dikarenakan ada musik dan skor yang langsung muncul saat menjawab kuis. Benar dan salah dari pertanyaan yang telah dikerjakan sudah terlihat saat peserta didik selesai mengerjakan soal. Hal itu membuat siswa *gregetan*, sehingga peserta didik berkompetisi melalui perolehan skor dan peringkat yang didapatkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, sejalan atau hampir sama hasilnya dengan penelitian (Annisa & Erwin, 2021) yang menyatakan bahwa siswa kelas IV SD N Sumur Batu 08 Jakarta menjadi aktif dikarenakan menggunakan latihan soal yang menampilkan gambar yang menarik dan berbasis permainan yang menyenangkan. Siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika diberikan soal latihan melalui aplikasi *Quizizz*, yang meningkatkan pemahaman awal mereka dan membantu mereka memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Kemudian pada jurnal (Slamet Sugiyarto et al., 2020) juga

sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan. (Slamet Sugiyarto et al., 2020) mengatakan bahwa guru menggunakan alat peraga berbasis PowerPoint untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efisien. Dengan memperoleh pengetahuan interaktif, semangat peserta didik untuk belajar akan meningkat berkat PowerPoint, dan mereka dapat belajar dengan mengamati presentasi visual guru di LCD proyektor. Upaya guru untuk menyampaikan sesuatu yang mutakhir, menyenangkan, dan relevan ditunjukkan melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif PowerPoint.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa guru kelas VI A SDN KOTAGEDE 3 memiliki keterampilan dalam memanfaatkan *canva* yakni pada pembuatan PowerPoint yang digunakan sebagai media presentasi di kelas. Di SDN KOTAGEDE 3 sudah memiliki sarana dan prasarana teknologi yang lengkap seperti LCD proyektor, laptop, audiovisual dsb. Dengan menggunakan teknologi berupa media pembelajaran berbasis *canva*, membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, mampu meningkatkan keberhasilan dalam pencapaian hasil yang optimal. Peserta didik kelas VI A mengulas materi yang telah dibahas melalui aplikasi *quizizz*

DAFTAR RUJUKAN

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar

Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>

Fawaid, M. M. (2017). *IMPLEMENTASI TATA TERTIB SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KARAKTER KEDISIPLINAN SISWA*. *Jurnal Civic Hukum*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.22219/jch.v2i1.9899>

Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97-109. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>

Irkhamni, I., Zulfa Izza, A., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan *canva* sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/714>

Hasma, H. (2017). Keterampilan dasar guru untuk menciptakan suasana

- belajar yang menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23-35. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v17i1.1555>
- Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JURNAL PADI (Pengabdian masyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1-6. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>
- Ngatmiyatun, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Penggunaan Microsoft Office 365 Melalui Pelatihan Dan Simulasi Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 77-85. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1279>
- Pamela, I. S., Chan, F., Fauzia, V., Susanti, E. P., Frimals, A., & Rahmat, O. (2019). Keterampilan guru dalam mengelola kelas. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 23-30. <https://doi.org/10.26740/eds.v3n2.p23-30>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40-46. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Pratiwi, C. P., & Ediyono, S. (2018). Analisis keterampilan guru sekolah dasar dalam menerapkan variasi pembelajaran. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(1), 1-8. <https://doi.org/10.24114/js.v4i1.16065>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224. <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>
- Purnamawanti, U., & Herawati, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 DI MI AL KHOERiyAH KABUPATEN BOGOR. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 73-93. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/10691>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. <http://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113.



<https://doi.org/10.29210/1202121176>

Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.

<https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>

Wijayanti, S. H. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru dalam Menggunakan Quizizz di Sekolah Dasar. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 401-412. <https://doi.org/10.31960/caradde.v4i3.1259>