



Analisis Pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea

Anugerah A'Raaf Disman¹, Haripuddin², Sanatang³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email : anugeraharaaf01@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 25, 2024

Revised July 29, 2024

Accepted August 05, 2024

Keywords:

Training, Canva, Creativity, Learning Media

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of training in using the Canva platform on teachers' creativity in developing educational media, employing an ex-post facto research design with a quantitative approach. The data collection techniques used include interviews, questionnaires, and documentation. The independent variable in this study is the Canva Platform Training (X), while the dependent variable is Teachers' Creativity in Developing Educational Media (Y). The research was conducted at SD Inpres Buluballea from April to May 2024. The subjects of this study were all teachers at SD Inpres Buluballea, selected using a saturated sample totaling 11 teachers. The analysis techniques used were descriptive statistical analysis and inferential analysis. The results of the descriptive statistical analysis show that the Canva Platform Training variable falls into the "very good" category, with 6 teachers (54.5%) reporting this, and the Teachers' Creativity in Developing Educational Media variable also falls into the "very good" category, with 9 teachers (81.8%) responding accordingly. The study results indicate that Canva Platform Training significantly impacts Teachers' Creativity in Developing Educational Media at SD Inpres Buluballea. The influence of the Canva Platform Training variable on Teachers' Creativity in Developing Educational Media is 88.1%, while the remaining 11.9% is attributed to other factors not examined in this study.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 25, 2024

Revised July 29, 2024

Accepted August 05, 2024

Keywords:

Pelatihan, Canva, Kreativitas, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelatihan penggunaan platform canva terhadap kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan jenis data ex-post facto pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Variabel bebas penelitian ini adalah Pelatihan Penggunaan Platform Canva (X), sementara variabel terikat pada penelitian ini adalah Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran (Y). Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Buluballea, April – Mei 2024. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh guru di SD Inpres Buluballea yang diambil menggunakan sampel jenuh berjumlah 11 guru. Teknik analisis yang digunakan yakni analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif variabel Pelatihan



Penggunaan Platform Canva berada pada kategori sangat baik dengan frekuensi sebanyak 6 guru persentase 54,5% dan variabel Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan responden sebanyak 9 guru persentase 81,8%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran signifikan atau Pelatihan Penggunaan Platform Canva mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea. Besar Pengaruh variabel Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran sebesar 88,1% sedangkan 11,9% lainnya merupakan faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Anugerah A'Raaf Disman
Universitas Negeri Makassar
Email: anugeraharaaf01@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat, mendorong dunia pendidikan untuk menyiapkan tindakan yang sesuai dan bermanfaat guna mendukung perkembangan prestasi siswa. Perkembangan teknologi pada dunia hiburan mengalami peningkatan yang pesat, sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik sebagai contoh peserta didik lebih suka menonton film atau kartun, main games, dan bahkan lebih memilih internet menjadi guru mereka daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas (Astini & Sari, 2020).

Pendidikan saat ini telah beralih ke Kurikulum Merdeka, yang merupakan inovasi dalam pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar siswa. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih minat belajar mereka, mengurangi beban akademik, dan mendorong kreativitas guru (Hasna., 2023).

Mutu pendidikan sangat tergantung pada keunggulan guru dan cara pengajaran yang diterapkan. Guru yang berkualitas memiliki peran penting dalam membimbing dan memberikan inspirasi kepada siswa. Mereka tidak hanya memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi, tetapi juga keterampilan komunikasi dan motivasi yang kuat. Pembelajaran yang efektif mencakup pemberian ketrampilan, pengetahuan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran yang efektif menumbuhkan murid belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, ketrampilan, nilai konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan (Magdalena et al., 2020).

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain (Hamka et al., 2022). Canva dapat dioperasikan menggunakan perangkat laptop melalui web browser dan



gawai atau handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dkk., (2019), penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan sebelum para guru mengikuti Pelatihan Penggunaan Platform Canva penulis melihat masih terdapat beberapa guru yang belum memanfaatkan aplikasi design grafis yang satu ini. Kemudian penulis melakukan wawancara pada salah satu guru di SD Inpres Buluballea setelah mengikuti Pelatihan Penggunaan Platform Canva yaitu Bapak Khaerul Wibowo, S.Pd. (Guru Mata Pelajaran) mengatakan bahwa “Ada banyak ilmu yang didapatkan saat mengikuti Pelatihan Penggunaan Platform Canva, mulai dari pemahaman fitur-fitur dan kegunaan yang amat luas pada aplikasi yang amat mudah untuk dipahami hingga penguasaan dalam menciptakan suatu karya berupa poster atau media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas”.

Kreativitas guru menjadi salah satu aspek utama dalam pengembangan mutu pendidikan melalui kurikulum merdeka agar tercipta pendidikan yang berkualitas dan merdeka belajar di SD Inpres Buluballea. Namun masih terdapat beberapa keluhan yang menyinggung soal kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk para siswa di kelas dan penelitian tentang penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas guru di SD Inpres Buluballea masih terbatas. Oleh karena itu, ini menjadi urgensi penelitian, karena penulis tertarik dan memiliki inisiatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran seiring perkembangan teknologi di SD Inpres Buluballea.

Metode

Jenis penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian Kuantitatif yang bersifat *ex-post facto*. Menurut Samsu (2017) Metode *Ex Post Facto* adalah metode yang digunakan dalam penelitian yang meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi oleh peneliti, adanya hubungan sebab akibat didasarkan atas kajian teoritis, bahwa suatu variabel tertentu mengakibatkan variabel tertentu. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2024. Kemudian untuk tempat atau lokasi penelitian ini ialah di SD Inpres Buluballea. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (X). Sedangkan variable terikat pada penelitian ini adalah Kreativitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SD Inpres Buluballea yang telah mengikuti Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* yaitu sebanyak 11 guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan melalui tanya jawab langsung untuk memperoleh informasi mendalam. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden. Dokumentasi mencakup pencatatan dan penyimpanan informasi yang relevan dengan proses penelitian untuk keperluan referensi dan analisis. Dalam penelitian ini, data dianalisis melalui beberapa tahap. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment dengan SPSS versi 25 untuk memastikan instrumen akurat. Uji reliabilitas dengan metode Alfa Cronbach menilai konsistensi jawaban responden, dengan koefisien $\geq 0,600$ dianggap reliable. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk



menggambarkan data tanpa generalisasi, dengan hasil dalam bentuk tabulasi dan grafik. Analisis inferensial melibatkan uji normalitas, linearitas, dan pengujian hipotesis melalui regresi linear sederhana untuk memahami pengaruh antar variabel.

Hasil

1. Hasil Analisis Deskriptif

Data variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* diperoleh dari data angket yang terdiri dari 11 butir pernyataan dengan skor yang diberikan maksimal 5 dan skor terendah 1 pada setiap item pernyataan sehingga diperoleh skor tertinggi 55 dan skor terendah yaitu 11, sedangkan variabel Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skor yang diberikan maksimal 5 dan skor terendah 1 pada setiap item pernyataan sehingga diperoleh skor tertinggi 50 dan skor terendah yaitu 10.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pelatihan Penggunaan Platform Canva (X)	11	41.00	54.00	49.8182	4.28528
Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran (Y)	11	35.00	49.00	44.6364	4.45584
Valid N (listwise)	11				

Berdasarkan table 1 di atas, hasil analisis statistik deskriptif variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (X). Dari 11 data sampel diperoleh nilai terendah (*minimum*) sebesar 41 sedangkan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 54. Nilai rata-rata variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (*mean*) sebesar 49,81 dengan standar deviasi 4,285. Kategorisasi skor dilakukan untuk mengetahui skor yang didapatkan responden apakah termasuk dalam pengukuran kategori tinggi atau rendah. Kategorisasi Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* akan dibagi menjadi 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 2 Kategori Variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	47 – 55	Sangat Baik	6	54,5
2	38 – 46	Baik	5	45,5
3	29 – 37	Cukup	0	0
4	20 – 28	Kurang	0	0
5	11 – 19	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			11	100%



Berdasarkan Tabel 2 di atas, pada kategori sangat baik sebanyak 6 guru dengan persentase 54,5%, kategori baik sebanyak 5 guru dengan persentase 45,5%, kategori cukup sebanyak 0 guru dengan persentase 0%, kategori kurang sebanyak 0 guru dengan persentase 0%, dan sangat kurang sebanyak 0 guru dengan persentase 0%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kategori Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan table 1 di atas, hasil analisis statistik deskriptif variabel Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran (Y). Dari 11 data sampel diperoleh nilai terendah (*minimum*) sebesar 35 sedangkan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 49. Nilai rata-rata variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (*mean*) sebesar 44,63 dengan standar deviasi 4,455. Kategorisasi Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran akan dibagi menjadi 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	42 – 49	Sangat Baik	9	81,8
2	34 – 41	Baik	2	18,2
3	26 – 33	Cukup	0	0
4	18 – 25	Kurang	0	0
5	10 – 17	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			11	100%

Tabel 3 Kategori Variabel Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 3 di atas, pada kategori sangat baik sebanyak 9 guru dengan persentase 81,8%, kategori baik sebanyak 2 guru dengan persentase 18,2%, kategori cukup sebanyak 0 guru dengan persentase 0%, kategori kurang sebanyak 0 guru dengan persentase 0%, dan sangat kurang sebanyak 0 guru dengan persentase 0%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kategori Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea berada pada kategori sangat baik.

2. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dimana pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran menghasilkan nilai 0,200. Dilihat dari kolom Asymp Sig, hal ini menunjukkan bahwa data variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran terdistribusi normal karena nilai Kolomogorov-Smirnov > nilai signifikansi 5% yaitu 0,200 > 0,05.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		11
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.53403629
Most Extreme Differences	Absolute	.197
	Positive	.155
	Negative	-.197
Test Statistic		.197
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran terdistribusi normal, dalam artian data yang telah terdistribusi normal tersebut layak untuk digunakan pada tahap pengujian selanjutnya.

3. Uji Linearitas

Berdasarkan hasil uji linearitas dimana pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran menghasilkan nilai deviation from Imearity $0,072 > 0,05$.

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran * Pelatihan Penggunaan Platform Canva	Between Groups	(Combined)	193.212	5	38.642	36.227	.001
		Linearity	175.013	1	175.013	164.074	.000
		Deviation from Linearity	18.199	4	4.550	4.265	.072
	Within Groups		5.333	5	1.067		
	Total		198.545	10			

Gambar 2. Hasil Uji Linearitas

Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (X) dengan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran (Y) yang berarti bahwa hubungan dari variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (X) dengan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran (Y) ialah positif atau searah.



4. Uji Hipotesis

Hasil pengujian statistik dengan SPSS pada variabel Pelatihan Penggunaan Platform Canva diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu dasar pengambilan keputusan pada hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan Uji-T di mana pada tabel coefficients di bagian uji regresi diperoleh t hitung sebesar 8,181 sedangkan untuk t tabel bernilai 2,201. Karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	-3.998	5.965		-.670	.519
	Pelatihan Penggunaan Platform Canva	.976	.119	.939	8.181	.000

a. Dependent Variable: KreativitasGuruDalamPembuatanMediaPembelajaran

Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis dan Analisis Regresi Sederhana

5. Uji Analisis Regresi Sederhana

Pada uji regresi sederhana berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai persamaan atau model regresi dengan melihat nilai tabel pada uji regresi sederhana. Kemudian hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai constant (a) -3,998 sedangkan nilai β (koefisien regresi) 0,976.

Nilai konstanta sebesar -3,998 menyatakan bahwa apabila variabel Pelatihan Penggunaan Platform Canva tidak dilakukan ($X = 0$), maka Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran menurun sebesar 3,998. Sedangkan Nilai koefisien regresi pada variable Pelatihan Penggunaan Platform Canva sebesar 0,976 menyatakan setiap penambahan 1% nilai Pelatihan Penggunaan Platform Canva, maka nilai Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran bertambah sebesar 0,976.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.939 ^a	.881	.868	1.61702

a. Predictors: (Constant), Pelatihan Penggunaan Platform Canva

b. Dependent Variable:

KreativitasGuruDalamPembuatanMediaPembelajaran

Gambar 4. Hasil Uji Model Summary



Adapun *output* yang diperoleh dari koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,881 atau 88,1%, yang berarti bahwa pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran sebesar 88,1% (berpengaruh tinggi sekali).

Pembahasan

Penelitian ini berjudul Analisis Pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea ini menggunakan penelitian kuantitatif *ex-post facto*, data diolah menggunakan SPSS Versi 25 for Windows, dengan sampel penelitian sebanyak 11 guru yang masih aktif dan telah mengikuti Pelatihan Penggunaan Platform *Canva*, pengumpulan data ini menggunakan instrumen angket yang di sebar ke para guru di sekolah.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa antara variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* dengan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran memiliki pengaruh yang bersifat positif. Semakin tinggi pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* maka semakin tinggi pula peningkatan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran, sebaliknya semakin rendah pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* maka semakin rendah pula peningkatan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran. Dan dapat dilihat dari tabel coefficients di bagian uji regresi diperoleh t hitung sebesar 8,181 sedangkan t tabel bernilai 2,201. Karena t hitung > t tabel maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Kualitas pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* di SD Inpres Buluballea berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase yang menjawab sangat baik ialah 54,5% dari 6 guru, kategori baik sebanyak 5 guru dengan persentase 45,5%, kategori cukup, kurang, dan sangat kurang sebanyak 0 guru dengan persentase 0%, sedangkan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran juga berada pada kategori Sangat Baik dengan persentase yang menjawab sangat baik ialah 88,1% dari 9 guru, kategori baik sebanyak 2 guru dengan persentase 18,2%, kategori cukup, kurang, dan sangat kurang sebanyak 0 guru dengan persentase 0%.

Pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea dapat dilihat dari hasil nilai deviation from linearity $0,072 > 0,050$. Kemudian dapat dilihat dari nilai koefisien determinansi (R Square) sebesar 0,881 atau 88,1%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* (X) dengan variabel Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran (Y) dan pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran sebesar 88,1% sedangkan sisanya 11,9% lainnya merupakan faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa antara variabel Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* dengan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran memiliki hubungan yang bersifat positif. Hal ini juga berarti bahwa semakin tinggi pengaruh Pelatihan



Penggunaan Platform *Canva* maka semakin tinggi pula Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran, sebaliknya semakin rendah pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform *Canva* maka semakin rendah pula Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan platform *Canva* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di SD Inpres Buluballea. Berdasarkan analisis statistik, diperoleh t hitung sebesar 8,181 yang lebih besar dari t tabel 2,201, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, menandakan adanya peningkatan kreativitas guru seiring dengan pelatihan *Canva*. Kualitas pelaksanaan pelatihan di SD Inpres Buluballea juga dinilai sangat baik, dengan 54,5% guru menilai pelatihan sangat baik, sementara kreativitas guru dinilai sangat baik oleh 88,1% dari 9 guru. Analisis lebih lanjut menunjukkan pengaruh linear yang kuat antara pelatihan *Canva* dan kreativitas guru, dengan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,881 atau 88,1%, sementara 11,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan platform *Canva* secara signifikan meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di SD Inpres Buluballea.

Daftar Pustaka

- [1] Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13– 25.
- [2] Hamka, L., Ristiana, E., Muis, A. A., Arsal, A. F., Muliana, G. H., & Yasin, Y. K. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. *Jurnal Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 01(01), 71–76.
- [3] Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di SDN 1 Tanah Tinggi. *EDISI*, 2(2), 366-377.
- [4] Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Pusaka.
- [5] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- [6] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika*, 7(2), 79. Available at : <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>