

PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU RA DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DI KABUPATEN SAMBAS

Saripah¹, Suhari², Novi Cahya Dewi³, Azwar⁴

¹Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia; saripahphe1616@gmail.com

²Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia; suhari@gmail.com

³Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia; novicahyadewi@gmail.com

⁴Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia; azwar@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-03-14

Revised 2026-04-12

Accepted 2026-04-29

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kemampuan guru Raudhatul Athfal (RA) dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru RA dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva di Kabupaten Sambas. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui kegiatan pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya. Subjek penelitian ini adalah 25 guru RA yang berasal dari beberapa lembaga pendidikan di Kabupaten Sambas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, guru juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan yang diberikan mampu memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengembangkan media berbasis Canva secara mandiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru RA serta mendorong inovasi pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Pelatihan Guru, Media Pembelajaran; Canva; RA, Kompetensi Digital

ABSTRACT

This study is motivated by the limited ability of Raudhatul Athfal (RA) teachers to utilize digital technology as an engaging and interactive learning medium. Accordingly, this study aims to improve the competence of RA teachers in developing instructional media using Canva in Sambas Regency. The method employed is a participatory approach through training sessions, hands-on practice, and evaluation of teachers' work. The subjects of this study consisted of 25 RA teachers from several early childhood education institutions

in Sambas Regency. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while the data analysis technique used descriptive qualitative analysis, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate a significant improvement in teachers' ability to design creative, engaging, and developmentally appropriate learning media for early childhood students. In addition, teachers demonstrated increased confidence in integrating digital technology into the teaching and learning process. The training provided practical experience that enabled teachers to independently create Canva-based learning media. Therefore, it can be concluded that training in developing instructional media using Canva is effective in enhancing RA teachers' digital competence and supporting innovation in classroom learning.

Keyword: Teacher Training, Instructional Media, Canva, RA, Digital Competence

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Saripah

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia; saripahphe1616@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini seperti Raudhatul Athfal (RA). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, terutama untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Kamba, 2018). Media pembelajaran digital memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan atraktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Hidayat & Khalika, 2019). Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih belum optimal di kalangan guru RA, khususnya di daerah seperti Kabupaten Sambas.

Secara umum, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rakhmat, 1989). Dalam konteks digital, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu visual konvensional, tetapi juga mencakup platform desain grafis seperti Canva yang memungkinkan pembuatan materi ajar secara mudah dan kreatif. Canva adalah aplikasi berbasis daring yang menyediakan berbagai template desain untuk kebutuhan pendidikan, seperti poster, presentasi, dan lembar kerja interaktif (Marchlewska et al., 2019).

Meskipun berbagai teknologi telah tersedia, masih terdapat kesenjangan kompetensi digital di kalangan guru, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi desain untuk pembelajaran

(Cichocka, 2016). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa banyak guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran cenderung kurang variatif dan menarik (Ikhwan, 2019). Kondisi ini diperkuat oleh terbatasnya pelatihan yang sistematis dan pendampingan berkelanjutan. Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat adalah 25 guru Raudhatul Athfal (RA) di Kabupaten Sambas yang mengikuti program pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Di sisi lain, terdapat pandangan yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini perlu dilakukan secara bijak karena berpotensi mengurangi interaksi langsung antara guru dan peserta didik (Miller & Josephs, 2009). Namun, dengan pendekatan yang tepat, teknologi justru dapat menjadi sarana pendukung interaksi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pendampingan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada integrasi pedagogis yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pendampingan dalam penelitian ini dilaksanakan secara partisipatif melalui beberapa tahap, yaitu: (1) tahap persiapan berupa analisis kebutuhan dan pengenalan Canva, (2) tahap pelatihan melalui penyampaian materi dan demonstrasi, (3) tahap praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran, (4) tahap pendampingan intensif dan revisi karya, serta (5) tahap evaluasi hasil dan refleksi bersama. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan umpan balik berkelanjutan (Madjid, 2002).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru RA dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva di Kabupaten Sambas, serta mengidentifikasi dampaknya terhadap kualitas media yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik ini efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan sebagai bagian dari upaya penguatan kompetensi digital guru di era pendidikan modern.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-partisipatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan hasil pendampingan guru RA dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap fenomena secara kontekstual dan memberikan pemahaman komprehensif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Creswell, 2014). Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Raudhatul Athfal (RA) yang berada di Kabupaten Sambas pada bulan Januari hingga Maret 2025.

Subjek penelitian ini adalah guru RA yang mengikuti kegiatan pendampingan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, seperti keterlibatan

aktif dalam pelatihan dan kebutuhan peningkatan kompetensi digital (Moleong, 2018). Jumlah peserta disesuaikan dengan kondisi lapangan dan difokuskan pada guru yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan agar data yang diperoleh lebih mendalam dan relevan.

Prosedur pelaksanaan penelitian meliputi tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup identifikasi kebutuhan dan penyusunan materi pelatihan. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan penggunaan Canva, praktik langsung pembuatan media pembelajaran, serta pendampingan intensif kepada guru. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai hasil karya media pembelajaran yang dihasilkan serta melakukan refleksi bersama untuk mengetahui kendala dan keberhasilan selama kegiatan berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi (Arikunto, 2013).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap hasil karya guru. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Analisis dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan keabsahan dan konsistensi data yang diperoleh selama penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut hasil dokumentasi pelatihan yang ditunjukkan dengan gambar dibawah ini:



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

Hasil penelitian diperoleh dari dokumentasi kegiatan, observasi, serta wawancara terhadap 25 guru RA di Kabupaten Sambas yang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Berdasarkan Gambar 1, kegiatan pembukaan dan sesi foto bersama menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dari peserta. Kehadiran seluruh peserta mengindikasikan adanya kebutuhan dan minat terhadap peningkatan kompetensi digital. Gambar 2 memperlihatkan proses penyampaian materi yang berlangsung secara interaktif, di mana peserta aktif bertanya dan berdiskusi dengan narasumber. Sementara itu, pada Gambar 3 terlihat kegiatan praktik langsung, di mana guru mulai mendesain media pembelajaran menggunakan Canva.

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran. Jenis media yang dihasilkan meliputi poster edukatif, kartu pembelajaran, dan bahan ajar visual. Secara umum, kualitas desain mengalami peningkatan, baik dari segi pemilihan warna, tata letak, maupun kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara. Salah satu peserta menyatakan: "Pelatihan ini sangat membantu karena kami bisa langsung praktik. Sebelumnya saya tidak tahu cara menggunakan Canva, sekarang sudah bisa membuat media sendiri."

Selain itu, sebagian besar guru menyatakan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi. Hasil dokumentasi juga menunjukkan adanya variasi desain yang lebih kreatif dibandingkan sebelum pelatihan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru RA, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Keterlibatan aktif peserta selama kegiatan menjadi indikator bahwa pendekatan partisipatif mampu mendorong proses belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada pengalaman langsung. Selama pelatihan berlangsung, guru

tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dalam bertanya dan mencoba fitur-fitur yang tersedia dalam Canva. Selain itu, guru juga menunjukkan minat yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan praktik yang dilakukan secara langsung membantu peserta memahami materi dengan lebih mudah. Guru dapat langsung melihat hasil dari proses belajar yang mereka lakukan. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan aplikatif. Dengan demikian, pendekatan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan kualitas pelatihan secara keseluruhan.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi langsung dengan pengalaman (Creswell, 2014). Melalui praktik langsung, guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran yang nyata di kelas. Proses ini memungkinkan guru untuk membangun pengetahuan secara mandiri berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Selain itu, pendekatan *learning by doing* terbukti mempercepat penguasaan keterampilan baru sekaligus meningkatkan kemandirian peserta dalam menggunakan teknologi. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia dalam Canva. Mereka juga lebih berani dalam mencoba berbagai variasi desain media pembelajaran. Kesalahan yang terjadi selama praktik menjadi bagian dari proses belajar yang konstruktif. Hal ini membantu guru dalam memahami penggunaan teknologi secara lebih mendalam. Dengan demikian, pengalaman langsung memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi. Pendekatan ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dari perspektif andragogi, keberhasilan pelatihan ini juga dipengaruhi oleh kesesuaian metode dengan karakteristik pembelajar dewasa yang cenderung membutuhkan pembelajaran yang relevan dan aplikatif (Moleong, 2018). Guru lebih mudah memahami materi yang secara langsung dapat diterapkan dalam tugas profesional mereka. Interaksi dua arah antara narasumber dan peserta turut memperkuat proses pembelajaran melalui diskusi, refleksi, dan berbagi pengalaman antar guru. Kegiatan diskusi memberikan ruang bagi peserta untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka. Hal ini memperkaya proses pembelajaran karena melibatkan berbagai sudut pandang. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih terbuka dan komunikatif. Guru merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Proses refleksi juga membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman mereka. Dengan demikian, pendekatan andragogi memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan program pelatihan.

Penggunaan Canva sebagai alat desain memberikan kontribusi signifikan karena kemudahan akses, fleksibilitas, serta ketersediaan berbagai template yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik. Guru tidak memerlukan keterampilan desain

tingkat tinggi untuk dapat menggunakan aplikasi ini. Hal ini mempermudah proses adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, Canva memungkinkan guru untuk menghasilkan media yang lebih variatif dan kreatif. Media visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayat dan Khalika (2019) yang menyatakan bahwa media digital berbasis visual mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Guru juga dapat menyesuaikan desain sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan kendala berupa keterbatasan fasilitas seperti perangkat dan akses internet. Kondisi ini menunjukkan bahwa dukungan sarana dan prasarana sangat penting dalam menunjang keberhasilan pelatihan berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga kepercayaan diri dan kreativitas guru. Guru menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Peningkatan kompetensi ini berdampak pada kualitas proses pembelajaran di kelas. Guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong terbentuknya budaya literasi digital di lingkungan sekolah. Guru menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Keberlanjutan program pelatihan juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, model pelatihan ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pengembangan kompetensi digital guru RA secara berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan guru RA dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di Kabupaten Sambas berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Pendampingan yang dilakukan melalui pendekatan partisipatif, meliputi pemberian materi, praktik langsung, dan evaluasi, terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran mempermudah guru dalam mengembangkan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Selain itu, kegiatan ini turut meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dukungan suasana pelatihan yang interaktif dan kolaboratif semakin memperkuat keberhasilan program pendampingan ini.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas pada 25 guru RA di Kabupaten Sambas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini masih berfokus

pada peningkatan kompetensi guru tanpa mengukur secara langsung dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Ketiga, keterbatasan fasilitas seperti perangkat dan akses internet juga mempengaruhi optimalisasi pelaksanaan pelatihan. Selain itu, waktu pelaksanaan pendampingan yang relatif singkat menjadi kendala dalam mengamati perkembangan kompetensi guru secara berkelanjutan.

Dengan demikian, pendampingan berbasis praktik menggunakan teknologi digital seperti Canva dapat menjadi salah satu solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di RA. Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan beragam agar hasil penelitian lebih representatif. Penelitian lanjutan juga perlu mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media berbasis Canva terhadap hasil belajar dan perkembangan peserta didik usia dini. Selain itu, pengembangan model pelatihan yang berkelanjutan dengan integrasi pendampingan jangka panjang perlu dilakukan untuk melihat efektivitasnya secara lebih komprehensif. Dukungan fasilitas dan kebijakan dari lembaga pendidikan juga perlu diteliti lebih lanjut guna memastikan keberlanjutan program dalam meningkatkan kompetensi digital guru di era pendidikan modern.

REFERENSI

- Anderson, T. (2017). *The theory and practice of online learning*. Athabasca University Press.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H. D. (2014). *Principles of language learning and teaching*. Pearson Education.
- Cichocka, A. (2016). Understanding defensive and secure in-group positivity: The role of collective narcissism. *European Review of Social Psychology*, 27(1), 283–317.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction*. Wiley.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning*. New York: Holt.
- Hidayat, T., & Khalika, N. N. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Hidayat, R., & Khalika, N. N. (2019). Bisnis dan kontroversi gerakan Indonesia tanpa pacaran. Retrieved October 17, 2019, from <https://tirto.id/bisnis-dan-kontroversi-gerakan-indonesia-tanpa-pacaran-ck25>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (1993). *Instructional media and technologies for learning*. Macmillan.
- Ikhwan, A. (2019). *Pengembangan kompetensi guru di era digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ikhwan, M. (2019). Ulama dan konservatisme Islam publik di Bandung: Islam, politik identitas, dan tantangan relasi horizontal. In I. Burdah, N. Kailani, & M. Ikhwan (Eds.), *Ulama, politik, dan narasi kebangsaan*. Yogyakarta: PusPIDeP.

- Kamba, M. A. (2018). Digital transformation in education sector. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(3), 200–205.
- Kamba, M. N. (2018). *Kids zaman now menemukan kembali Islam*. Tangerang Selatan: Pustaka IIMaN.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madjid, N. (2002). *Manusia modern mendamba Allah: Renungan tasawuf positif*. Jakarta: IIMaN & Hikmah.
- Marchlewska, M., Cichocka, A., Łozowski, F., Górska, P., & Winiewski, M. (2019). In search of an imaginary enemy: Catholic collective narcissism and the endorsement of gender conspiracy beliefs. *The Journal of Social Psychology*, 159(6), 766–779.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis*. London: Sage Publications.
- Miller, D. T., & Josephs, R. A. (2009). *Social psychology and education*. New York: Academic Press.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rakhmat, J. (1989). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2018). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. E. (2012). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.