

Implementasi Manajemen Media Pembelajaran Interaktif Canva dan Google Form di SMPN 2 Betung

Hermanto¹, Yasir Arafat², Muhammad Juliansyah Putra³

^{1,2,3} Megister Manajemen Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: hermanto191@guru.smp.belajar.id

Article History:

Received: 30 Juni 2025

Revised: 05 Oktober 2025

Accepted: 09 Oktober 2025

Keywords:

Fungsi
Manajemen, Media Interaktif,
Canva, Google Form,
Pembelajaran Efektif

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi fungsi manajemen dalam penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dan Google Form di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin. Media interaktif ini digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi diterapkan secara efektif dalam memanfaatkan media interaktif. Guru berperan penting dalam merancang materi yang sesuai menggunakan Canva, sementara Google Form digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi kedua media tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi siswa, dan efisiensi proses pengajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran modern di sekolah menengah.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan semakin lama maka akan semakin berkembang, termasuk dalam penggunaan teknologi informatika, pendidikan merupakan pusat bagi perkembangan dari suatu bangsa, melalui pendidikan dapat kita ketahui apakah suatu negara mengikuti perkembangan arus globalisasi ataupun modernisasi. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan pendidikan dapat mencerdaskan kehidupan dan membentuk watak bangsa (Leniwati & Arafat, 2017).

Pendidikan Indonesia mempunyai keunggulan dibandingkan pendidikan di negara lain. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia berdasarkan UUD 1945 dan Pancasila menjadi prioritas yang sangat penting. Menurut UUD 1945, pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia berdasarkan Pasal 31 ayat (1), namun menurut Pancasila pendidikan adalah Pendidikan yang sesuai dengan prinsip sila kelima dari Pancasila mencakup keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Hal ini dapat diartikan bahwa pemerintah harus memberikan pendidikan yang memadai kepada warganya, terutama seiring dengan perkembangan abad ke-21. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan

diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan mengajar yang efektif dan kondusif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara optimal, baik jasmani, rohani, intelektual, emosional, dan sosial (Pasal 1 ayat 14 UU Sisdiknas).

Sejalan dengan tantangan globalisasi saat ini, pendidikan merupakan sesuatu yang penting karena sebagai salah satu penentu dari potensi sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh kemajuan sistem Pendidikan (Selfiaty et al., 2021).

Pembelajaran pada abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan literasi, keterampilan, pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi. Pendidikan adalah investasi bagi individu, masyarakat, dan negara. Mengapa dikatakan pendidikan sebagai investasi?, Karena dalam menempuh pendidikan, dibutuhkan pengorbanan yang besar (Harapan, 2023). Proses pendidikan seharusnya dapat mengembangkan karakter dan kecakapan, baik yang terkait dengan pilar pendidikan maupun kecakapan yang dibutuhkan di Abad 21 termasuk peningkatan profesi dan kompetensi guru, karakteristik pembelajaran, dan karakteristik peserta didik, serta kecakapan hidup dalam berkarir. Pembelajaran Abad 21 yang berpusat pada siswa berbeda dengan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, dalam arti bahwa keduanya memiliki pendekatan yang berbeda terhadap isi, pembelajaran, lingkungan ruang kelas, penilaian, dan teknologi. Sekolah haruslah merupakan tempat pembinaan dan pengembangan pengetahuan dan kebudayaan yang sesuai dan dikehendaki oleh masyarakat tempat sekolah itu didirikan (Purwanto, 2019).

Pada masa era globalisasi saat ini, sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas di masa depan merupakan tanggung jawab dari pendidikan. Dalam lingkungan pendidikan di sekolah, guru profesional memegang kunci utama bagi peningkatan mutu tersebut, yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sebagai aset generasi penerus Indonesia masa depan (Juliansari, Tobari, & Houtman, 2020).

LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori yang dipakai pada penelitian ini. Pada bagian ini disarankan memuat banyak pendapat ahli dan berbagai referensi untuk memperkuat penelitian ini.

Manajemen adalah ilmu dan seni mengelola proses secara efektif menggunakan manusia dan sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Manajemen adalah cara mengelola sesuatu yang telah dilakukan orang lain. Manajemen mutlak diperlukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efisien, dalam skala besar, dalam kompleksitas dan dengan nilai tambah yang tinggi (Hasibuan, 2010). Sedangkan Siswanto mengatakan bahwa manajemen adalah seni dan ilmu perencanaan, pengorganisasian, motivasi, pengendalian dan mekanisme operasi untuk mencapai tujuan (Siswanto, 2012, hal. 1).

Disisi lain Syarifudin menguraikan bahwa Manajemen dan kegiatan manajemen dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien (Syarifudin, 2005, hal. 41). Manajemen dapat dipahami sebagai proses kerjasama antara individu, kelompok, dan sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan mereka. Sebuah organisasi adalah kegiatan manajemen. Dengan kata lain, kegiatan administrasi hanya dapat dilihat dalam wadah suatu organisasi, seperti organisasi perusahaan atau sekolah.

Media pembelajaran saat ini yang menjadi salah satu hasil perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva. (Hadana et al., 2023) menyatakan bahwa aplikasi Canva merupakan platform desain berbasis daring yang memiliki berbagai desain infografik, poster, video, grafik,

bagian, brosur, logo, presentasi, sampul buku dan lain sebagainya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki. Canva sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan rancangan dari templat yang tersedia. Guru dan peserta didik dapat berkreasi dalam sebuah karya yang kreatif dan menarik. Kreasi tersebut dapat ditayangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mengasyikkan untuk diaplikasikan dalam semua mata Pelajaran di sekolah (Sunarti, 2022). Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembuatan media pada materi yang akan disampaikan, sehingga materi dapat disampaikan secara menarik. Media pembelajaran saat ini yang menjadi salah satu hasil perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva (Sari et al., 2022).

Dikutip dari situs akun Canva, platform Canva ini menyuguhkan fitur-fitur atau utilitas dalam pendidikan. Dijelaskan bahwa Canva merupakan sebuah alat bantu kreativitas serta kolaborasi untuk semua kelas yang ada. Canva merupakan platform desain yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Kegunaan platform ini sebagai pengembangan kreativitas serta keterampilan dalam kolaborasi, menciptakan pembelajaran visual dan komunikasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Demarest dalam jurnal (Rasmani et al., 2023) mengemukakan bahwa Canva ialah sebuah platform desain baik web maupun aplikasi yang gratis dan dapat dengan mudah membantu penggunaannya dalam membuat desain dengan hasil yang profesional. Canva dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki oleh pengguna. Selain itu, aplikasi Canva dapat diunduh dalam berbagai bentuk seperti dokumen, foto, video, terkoneksi aplikasi lain bahkan situs mikro.

Google Form adalah salah satu aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi ini bekerja di dalam penyimpanan awan Google Drive bersama aplikasi lainnya seperti Google Sheet, Google Docs, dan pengayaan lainnya. Template Google Form sangat mudah dipahami dan digunakan, serta tersedia dalam banyak pilihan bahasa.

Aplikasi ini berbasis web maka setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/ laptop ataupun Handphone (HARYANI, 2021.). Karena itu, dengan menggunakan aplikasi ini maka seorang guru atau pegawai tidak memerlukan kertas lagi untuk mencetak kuis atau kuisionernya. Waktu yang diperlukannya juga akan semakin hemat dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis dan angketnya.

METODE PENELITIAN

Bentuk metode yang akan dilakukan didalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011). Menurut (Sugiyono, 2010) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Fokus penelitian ini akan mencari efektifitas dari Implementasi Fungsi Manajemen dalam Sarana Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Canva dan Google Form di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin. Setelah data diperoleh kemudian hasilnya akan dipaparkan secara deskriptif, kemudian dianalisis untuk mencari jawaban dari rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Betung Banyuasin. SMP Negeri 2 Betung Banyuasin adalah sebuah institusi pendidikan SMP negeri yang berlokasi di Jalan Flamboyan No. 1 di Desa Taja Mulya, Kecamatan Betung, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. Adapun batasan-batasan sekolah SMP Negeri 2 Betung di sebelah barat berbatasan dengan jalan desa Taja Mulya, sebelah timur berbatasan dengan jalan desa Taja Mulya dan perumahan penduduk, serta sebelah utara berbatasan dengan perkebunan karet milik penduduk, sebelah selatan: berbatasan dengan perumahan penduduk dan jalan desa.



Gambar Gerbang Depan SMP Negeri 2 Betung Kab. Banyuasin

SMP Negeri 2 Betung Banyuasin adalah salah satu sekolah negeri di Kabupaten Banyuasin yang berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi para siswanya. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sekolah ini terus berinovasi dan mencari metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan guru dan buku teks seringkali dianggap membosankan dan kurang efektif bagi siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang fokus dan tidak tertarik dalam belajar.

Oleh karena itu, SMP Negeri 2 Betung Banyuasin ingin menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yaitu dengan menggunakan media interaktif Canva dan Google Form. Canva dan Google Form adalah dua platform online yang menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin. Berikut adalah beberapa keunggulan media interaktif Canva dan Google Form.

Hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat perencanaan membentuk tim. Tim terdiri dari guru, staf, dan siswa yang akan bertanggung jawab untuk implementasi media interaktif canva dan Google Form dalam pembelajaran. Selanjutnya menentukan Tujuan. Tim menetapkan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media interaktif ini, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan partisipasi siswa.

Kemudian membuat rencana, tim membuat rencana yang berisi langkah-langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan, seperti jenis media interaktif yang akan digunakan, materi pembelajaran yang akan dibuat, dan jadwal implementasi. Selanjutnya menyediakan anggaran,

tim menyediakan anggaran untuk pembelian perangkat lunak, pelatihan, dan sumber daya lainnya yang diperlukan untuk implementasi media interaktif ini. Pada tahap ini bapak/ibu guru diinstruksikan untuk buat soal asesmen sumatif Penilaian Akhir Semester (PAS) atau asesmen Penilaian Akhir Tahun (PAT). Selanjutnya ada beberapa guru yang ditunjuk untuk menjadi tim editor soal sebelum soal siap untuk didistribusikan.

Kegiatan penelitian ini di mulai pada tanggal 11 Juni 2024. Ketika kegiatan penelitian sedang mau berjalan, SMP Negeri 2 Betung Banyuasin sudah mulai mengenal penggunaan media interaktif canva dan Google Form, dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar. Media interaktif dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. Canva dan Google Form adalah dua media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin.

Pelaksanaan pembelajarannya guru menyediakan materi pembelajaran berupa Power Point (PPT) dari canva kemudian didownload selanjutnya bisa digunakan sebagai media ajar. Sedangkan untuk penggunaan Google Form bisa dimanfaatkan dengan baik untuk asesment formatif, assessment Untuk itu guru dan siswa harus memahami bagaimana cara penggunaan media interaktif canva dan Google Form supaya dalam pelaksanaannya tidak menjadi kendala yang berarti. Walaupun terkadang ada beberapa guru yang memiliki kendala tetapi bukan menjadi penghalang di karenakan guru saling membantu sesama guru di sekolah. Apabila terdapat kendala begitu juga untuk siswa.

Hal ini perlu Anda perhatikan untuk tugas-tugas yang harus diserahkan sebelum deadline. Atau Anda harus selalu mempertimbangkan tenggat waktu. Ada baiknya untuk segera memfokuskan diri dan pikiran Anda pada tugas yang ada, daripada memikirkan hal lain.

Pembahasan

Penelitian ini berjudul Implementasi Fungsi Manajemen dalam Sarana Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Canva dan Google Form di SMPN 2 Betung Banyuasin, membahas penerapan fungsi manajemen perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan dalam penggunaan media interaktif Canva dan Google Form sebagai sarana pembelajaran. Tujuan utamanya adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar di SMPN 2 Betung Banyuasin

Pembahasan yang diuraikan oleh peneliti sejalan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti, diantaranya; Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Aditya Wisnu Wardana (2022), yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva. Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva dengan model microblogging untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fahrizal Lalang Sitoro (2024), Sebuah Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran. Artikel ini menjelaskan pelatihan bagi guru dalam menggunakan Google Form dan Canva untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Z. Fauziah, A. Shofiyuddin, dan H. Rofiana (2022), yang berjudul Implementasi Aplikasi Canva dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PKN di Kelas VIII SMPN 6 Semarang. Penggunaan media pembelajaran

berbasis Canva, seperti PPT, LKPD, dan Mindmaps, memberikan dampak positif bagi siswa, termasuk kemudahan dalam memahami materi dan peningkatan semangat belajar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh H. S. Hadana, A. P. Y. Utomo, N. Sa'adah, dan T. Ardyasti (2022), yang berjudul Pemanfaatan Canva for Education sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. Mayoritas guru menyatakan bahwa Canva for Education mampu membantu menciptakan atau mengembangkan media/multimedia pembelajaran kreatif dan interaktif untuk pembelajaran jarak jauh, serta mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Abdullah Muhammad Alfatih, dkk. (2023), yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan media dengan aplikasi Canva memperoleh kriteria valid dari penilaian ahli materi dan media, serta dianggap praktis digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh N. Mila, dkk. (2024), yang membahas tentang Implementasi Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Surat Pribadi dan Dinas pada Siswa SMPN 34 Semarang. Implementasi media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan 85% siswa menyatakan media tersebut sangat bermanfaat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Stevanus, TH Saragih (2023), yang berjudul Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Canva, sebagai platform desain grafis, memungkinkan pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika

Dengan demikian, implementasi fungsi manajemen menggunakan media interaktif seperti Canva dan Google Form menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun membutuhkan solusi untuk mengatasi kendala teknis dan non-teknis.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Fungsi Manajemen dalam Sarana Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Canva dan Google Form di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin. Media interaktif ini digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi diterapkan secara efektif dalam memanfaatkan media interaktif. Guru berperan penting dalam merancang materi yang sesuai menggunakan Canva, sementara Google Form digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi kedua media tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi siswa, dan efisiensi proses pengajaran.
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi Fungsi Manajemen dalam Sarana Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Canva dan Google Form di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin antara lain;
 - a. Ketersediaan sumber daya. Ketersediaan komputer, internet, dan perangkat lunak yang tidak memadai.
 - b. Ketersediaan dana untuk pelatihan, pembuatan media, dan pemeliharaan sarana

- prasarana.
- c. Kompetensi guru dan staf media. Kemampuan guru dalam menggunakan media interaktif Canva dan Google Form.
 - d. Motivasi guru dan siswa. Motivasi guru untuk menggunakan media interaktif Canva dan Google Form dalam pembelajaran. Motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan media interaktif Canva dan Google Form.
 - e. Dukungan dari kepala sekolah dan komite sekolah. Dukungan dari kepala sekolah dalam hal kebijakan dan pendanaan.
 - f. Dukungan dari komite sekolah dalam hal partisipasi dan saran.
3. Kendala dan Hambatan Implementasi Fungsi Manajemen dalam Sarana Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin. Penggunaan media interaktif Canva dan Google Form dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Betung Banyuasin memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, implementasinya juga menghadapi beberapa kendala dan hambatan, antara lain:
- a. Rendahnya Kesadaran dan Pemahaman Guru
Banyak guru yang belum familiar dengan teknologi dan belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana menggunakan media interaktif Canva dan Google Form secara efektif dalam pembelajaran.
 - b. Akses Teknologi dan Infrastruktur yang Terbatas
Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat elektronik dan koneksi internet yang tidak memadai untuk menggunakan media interaktif Canva dan Google Form.
 - c. Kurangnya Dukungan dan Pelatihan
Guru dan staf sekolah mungkin tidak mendapatkan pelatihan yang cukup tentang bagaimana menggunakan media interaktif Canva dan Google Form secara efektif dalam pembelajaran.
 - d. Kurangnya Motivasi dan Kemampuan Siswa
Beberapa siswa mungkin tidak termotivasi untuk menggunakan media interaktif Canva dan Google Form dalam pembelajaran. Mereka mungkin lebih suka metode pembelajaran tradisional yang lebih pasif.
 - e. Tantangan dalam Penilaian dan Evaluasi
Menilai dan mengevaluasi pembelajaran yang menggunakan media interaktif Canva dan Google Form dapat menjadi tantangan. Guru mungkin perlu mengembangkan metode penilaian yang baru dan inovatif untuk mengukur hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifuddin. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Cholique, A. (2011). *Pengantar Manajemen*. Semarang: Rafi Sarana Perkasa.

- Creswell, J. W. (2010). *Research Design : Pendekatan Kualitatif Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitria, H. (2009). *Manajemen Kepemimpinan Pada Lembaga Pendidikan Islam*. Palembang: Univ PGRI Palembang.
- Fevi Selfiati, Lian, & Bukman Wardarita, R. (2021). Fevi Selfiati¹, Bukman Lian², Ratu Wardarita³. 9(1), 1–10.
- Hasibuan, M. S. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hadana, H. S., Purwo, A., Utomo, Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jupendis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 126–142.
- HARYANI, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Form Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mengerjakan Ulangan Pada Mata Pelajaran Fiqih. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 190–198. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i3.327>.
- Harapan, E. (2023). *Pembiayaan Pendidikan, Teori dan Praktik Menggali Sumber Pembiayaan Pendidikan Nasional*. Palembang: Noer Fikri.
- Juliansari, W., Tobari, & Houtman. (2020). *Manajemen Peningkatan Mutu Peserta Didik. JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 175.
- Kristiawan. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Lampung: CV. Budi Utama.
- Kartono, K. (2020). Respon Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Hasil Pengembangan Soal Online Menggunakan Google Form Sebagai Implementasi Belajar Dari Rumah. *Visipena*, 11(2), 393–403. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1261>
- Miarso, Y. h. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Rahman, A. d. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumi atmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
- Sauduan, G. N., Margareta, E., & Siagian, L. (2022). Pelatihan Pembuatan Soal Ujian Menggunakan Google Form. *Jurnal Abdidas*, 3(2), 228–233. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i2.571>
- Sesana, I. P. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis Online Di SMKN 1 Tembuku. *Widyadewata*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v3i1.4>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Syarwani, A. (2012). Ketahananmalangan kepemimpinan Kepala Sekolah. Yokyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sauduan, G. N., Margareta, E., & Siagian, L. (2022). Pelatihan Pembuatan Soal Ujian Menggunakan Google Form. Jurnal Abdidas, 3(2), 228–233.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i2.571>. Di Akses pada 4 April 2024 Pukul 10.01 AM.
- Sesana, I. P. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis Online Di SMKN 1 Tembuku. Widyadewata, 3(1), 1–11.
<https://doi.org/10.47655/widyadewata.v3i1.4>. Di Akses Pada 5 April 2024 Pukul 10.32 AM
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003. (n.d.).
- Purwanto , N. (2007). Psikologi Pendidikan Remaja. Bandung: Rosdakarya.
- Purwanto, M. N. (2019). Administrasi dan Supervisi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, N. R. (2020). 10. Pengaruh Model Pbl Dengan Media Google Classroom Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. Jawa Timur: Universitas Jember. Di akses pada 29 Maret 2024 pukul 11.13 AM