JOURNAL SYNTAX IDEA p–ISSN: 2723-4339
e-ISSN: 2548-1398 Vol. 7, No. 04, April 2025

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SDN 2 CIUDIAN KECAMATAN SINGAJAYA

Padmi Rohmatul Illahi*, Deni Darmawan[2]
Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: padmi71088@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilaksanakan bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital dalam membantu siswa memahami materi siklus hidrologi. Dalam penelitian ini, dua kelompok siswa dibandingkan: satu kelompok menggunakan media pembelajaran berbasis Canva (kelompok eksperimen), dan kelompok lainnya menggunakan metode pembelajaran tradisional (kelompok kontrol). Desain penelitian ini menggunakan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman setelah pembelajaran. Selain itu, observasi partisipasi siswa juga dilakukan untuk melihat seberapa aktif siswa terlibat dalam pembelajaran. Hasil dari kedua pengukuran ini akan digunakan untuk mengevaluasi dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa. Setelah dianalisis, data menunjukkan perbedaan signifikan pada skor post-test, di mana kelompok yang menggunakan media Canva meraih rata-rata 85,3, sementara kelompok dengan metode konvensional hanya mencatatkan rata-rata 70,1. Signifikansi statistik yang ditunjukkan oleh uji t (t hitung = 4,57, p < 0,05) mengkonfirmasi bahwa penggunaan media Canva secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Selain peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan karena Canva berhasil memvisualisasikan konsep-konsep IPA yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih konkret. Implikasi dari temuan penelitian ini adalah perlunya mendorong para guru untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan Canva. Khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi, disarankan untuk memilih fitur atau aplikasi Canva yang memfasilitasi akses offline dan memiliki desain yang intuitif bagi pengguna, baik siswa maupun tenaga pendidik.

Kata kunci: media pembelajaran berbasis Canva, hasil belajar, siklus air, pembelajaran IPA, quasi eksperimen.

Abstract

This study aims to assess how effective the use of Canva as a digital learning media is in helping students understand hydrological cycle materials. In this study, two groups of students were compared: one group using Canva-based learning media (experimental group), and the other group using traditional learning methods (control group). The research design used a pre-test to measure students' initial understanding and a post-test to measure changes in understanding after learning. In addition, student participation observation is also conducted to see how actively students are involved in learning. The results of these two measurements will be used to evaluate the impact of using Canva on students' learning outcomes.. After being analyzed, the data showed a significant difference in the post-test score, where the group using Canva media achieved an average of 85.3, while the group with conventional methods only recorded an average of 70.1. The statistical significance shown by the t-test (t count = 4.57, p < 0.05) confirmed that the use of Canva media effectively improved student learning outcomes. In addition to the increase in learning outcomes, student engagement in learning also increased because Canva succeeded in

visualizing science concepts that were previously difficult to understand to become more concrete. The implication of this research finding is the need to encourage teachers to use learning media designed with Canva more often. Especially in areas that have limited technological infrastructure, it is recommended to choose Canva features or applications that facilitate offline access and have an intuitive design for users, both students and educators.
***Keywords**: Canva-based learning media, learning outcomes, water cycle, science learning, quasi-experiment.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama bagi perkembangan bangsa, karena keberhasilan suatu negara dalam bidang sosial, ekonomi, dan budaya banyak bergantung pada seberapa baik sistem pendidikannya. Dalam kondisi ini, metode pembelajaran atau cara guru menyampaikan materi kepada siswa menjadi faktor yang sangat berpengaruh (Brika et al., 2021; Falch et al., 2022; Mulyana, 2018; Saputra, 2018, 2021; Yingqiang & Yongjian, 2016). Di zaman pendidikan saat ini, menjadi semakin krusial untuk mengadopsi media pembelajaran yang melampaui metode tradisional dan mengarah pada pendekatan yang lebih inovatif. Media semacam ini berperan dalam membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang semakin beragam. Bantuan media yang relevan membantu siswa untuk lebih gampang mencerna konsep-konsep yang menantang, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Nasution, 2024; Prabowo, 2021; Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Sebuah tren yang semakin menguat adalah pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas belajar sekaligus memikat minat siswa.

Menurut Sodiq Anshori (2017:16), teknologi informasi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal media pembelajaran. Pertama, teknologi mengubah pola pikir siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan terbiasa menggunakan internet atau perangkat digital untuk menggali informasi. Kedua, teknologi menyederhanakan jalur komunikasi antara guru dan siswa, baik dalam pertemuan fisik maupun melalui platform pembelajaran daring. Ketiga, media berbasis teknologi dapat menarik perhatian siswa karena menyajikan materi secara visual, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar modern. Terakhir, teknologi bukan lagi hanya pelengkap, tetapi sudah menjadi bagian penting (kebutuhan) dalam proses pembelajaran masa kini.

Kemajuan dunia digital membawa dampak besar terhadap kehidupan sehari-hari, dengan adanya digitalisasi orang bisa dengan mudah mencari informasi, menyelesaikan pekerjaan, atau berkomunikasi dalam waktu singkat. Digitalisasi mempercepat alur informasi dan membantu masyarakat menjadi lebih produktif dan terhubung (Laila et al., 2021; Muqsith, 2021; Putra, 2018; Saifuddin, 2020; Tanjungsari, 2020). Kondisi ini jelas memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan pengetahuan, kemampuan, dan taraf hidup masyarakat. (Lubis & Nasution, 2023) menegaskan bahwa perubahan yang dibawa oleh teknologi tidak hanya terasa dalam bidang ekonomi dan masyarakat, tetapi juga secara signifikan memengaruhi praktik pendidikan. Perubahan ini mencakup cara bekerja, berinteraksi, dan belajar. Dalam pembelajaran, penggunaan Canva menjadi contoh nyata pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian, mudah disesuaikan, dan tidak rumit digunakan. Akibat antarmuka yang intuitif, Canva membantu guru dan siswa dalam menghasilkan materi visual seperti infografis, presentasi, dan video pembelajaran yang dapat diadaptasi sesuai dengan preferensi dan gaya belajar siswa yang

beragam (visual, auditori, atau kinestetik), yang pada akhirnya meningkatkan personalisasi, kesenangan, dan efektivitas pembelajaran.

Dalam penelitian sebelumnya, Abidin (2023) meneliti penerapan teknologi Artificial Intelligence dalam pembelajaran di madrasah, menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa. Selain itu, Jalinus dan Ambiyar (2016) membahas efektivitas media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar, yang memperlihatkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian Lubis dan Nasution (2023) mengkaji dampak perkembangan teknologi informasi terhadap masyarakat, menemukan bahwa akses teknologi berpengaruh signifikan terhadap kualitas pendidikan. Kebaruan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara spesifik pada materi siklus air. Kebaruan ini tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dirancang untuk memaksimalkan partisipasi aktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi.

Pentingnya penerapan media pembelajaran berbasis Canva sangat terasa dalam pendidikan di daerah yang menghadapi tantangan teknologi, seperti SDN 2 Ciudian di Kecamatan Singajaya, Garut. Keterbatasan infrastruktur dan akses terhadap teknologi seringkali membuat sekolah-sekolah di wilayah pegunungan dengan keterbatasan sumber daya seperti itu masih bergantung pada metode pembelajaran lama, seperti penggunaan buku paket tanpa variasi media. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi karena metode pembelajaran tidak cukup menarik atau interaktif. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi, karena meskipun berbasis teknologi, Canva cukup ringan dan dapat disiapkan oleh guru terlebih dahulu lalu digunakan secara offline atau dalam bentuk cetak.

Salah satu topik yang umum diajarkan dalam kurikulum kelas V sekolah dasar adalah siklus air, yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Materi ini melibatkan proses-proses alam seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi, yang sulit dibayangkan jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui teks. Sehingga, dengan memanfaatkan Canva, guru bisa membuat materi ajar dalam bentuk infografis, diagram animasi, atau presentasi visual yang memudahkan siswa untuk melihat dan memahami alur proses secara konkret. Media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta meningkatkan retensi informasi dan motivasi siswa dalam belajar. Pandangan ini konsisten dengan pendapat (Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, 2016) yang menyebutkan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat fisik, tetapi juga perangkat lunak yang dapat membantu menyampaikan informasi kepada siswa. Media tersebut bisa berupa alat bantu tradisional (seperti papan tulis dan buku) maupun teknologi modern (seperti komputer, aplikasi, dan internet). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa, merangsang minat mereka, serta membantu pemahaman materi secara lebih mendalam. Adanya media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, baik dalam setting kelas tradisional maupun dalam pembelajaran daring atau luar kelas.

Penelitian ini difokuskan untuk menyelidiki penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pengajaran materi siklus air di kalangan siswa kelas V SDN 2 Ciudian, Kecamatan Singajaya, Garut. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan informasi mengenai efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan dapat diakses di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi.

METODE

Penelitian kuasi eksperimen diterapkan sebagai metode penelitian dengan desain pre-test dan post-test kelompok kontrol, untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar materi siklus air siswa kelas V SDN 2 Ciudian, Kecamatan Singajaya, Garut. Subjek penelitian melibatkan 30 siswa, yang terbagi menjadi kelompok eksperimen (15 siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media Canva) dan kelompok kontrol (15 siswa yang menerima pembelajaran konvensional). Penelitian ini mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sebagai variabel independen, yaitu faktor yang diasumsikan mempengaruhi hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil belajar siswa, yang diukur dengan instrumen tes, ditetapkan sebagai variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi.

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini mengandalkan tes hasil belajar yang mencakup soal pilihan ganda dan esai untuk mengukur capaian belajar siswa, serta observasi terstruktur untuk mencatat tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, seperti menyusun perangkat pembelajaran dan memberikan pelatihan kepada guru, serta tahap pelaksanaan yang melibatkan pengajaran dengan media Canva dan tes pre-test serta post-test untuk kedua kelompok. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan Uji t. Ujji t merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang berbeda. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah perbedaan antara kedua kelompok tersebut cukup besar untuk dianggap signifikan secara statistik, yang berarti bahwa perbedaan tersebut bukan disebabkan oleh kebetulan. Sehingga, uji t akan membantu mengevaluasi apakah media Canva memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes Pre-test

Tes awal (pre-test) diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai guna mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi siklus air. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor 55,4 pada pre-test, sementara kelompok kontrol mendapatkan 56,0. Skor yang hampir sama ini mengisyaratkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa mengenai konsep siklus air pada kedua kelompok tidak jauh berbeda. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai tentang materi tersebut sebelum intervensi pembelajaran dilakukan.

Tes Post-test

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, seluruh siswa dari kedua kelompok diberikan tes post-test untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi siklus air. Kelompok eksperimen telah mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis Canva, sedangkan kelompok kontrol belajar melalui metode konvensional yang biasa digunakan. Setelah proses pembelajaran selesai, hasil post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen meraih rata-rata skor yang lebih tinggi, yaitu 85,3, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencatatkan rata-rata 70,1. Selisih rata-rata skor yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap peningkatan pemahaman siswa. Media ini memiliki potensi besar membantu siswa lebih

mudah memahami materi karena menyajikan informasi secara visual, menarik, dan interaktif. Berbeda dengan itu, metode tradisional dalam pembelajaran cenderung bersifat instruktur-sentris dan kurang mengaktifkan siswa dalam proses belajar.

Analisis Statistik

Uji t independen menunjukkan perbedaan signifikan ($t = 4,57$, $p < 0,05$) dalam peningkatan hasil belajar antara kelompok Canva dan kontrol, mengkonfirmasi dampak positif Canva. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang siklus air. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran memberikan dampak yang lebih besar terhadap pemahaman siswa. Siswa yang diajarkan dengan media Canva menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam memahami materi, dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan cara tradisional. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, Canva, yang menawarkan elemen visual dan interaktif, membantu membuat materi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Kondisi ni sesuai teori bahwa media yang menarik dan relevan dengan siswa dapat membuat proses belajar lebih efektif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan Canva berhasil memanfaatkan elemen-elemen interaktif seperti gambar dan animasi untuk menggambarkan proses dalam siklus air. Elemen visual ini sangat berguna untuk membantu siswa memahami konsep yang mungkin sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal atau teks. Konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan siklus air seperti penguapan, pengembunan, dan hujan. Melalui penyajian yang menarik dan dinamis, siswa tidak hanya terbantu dalam menghafal materi, tetapi juga mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah tersebut dengan peristiwa aktual yang menjadi bagian dari rutinitas kehidupan mereka. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih terhubung dengan pengalaman siswa sehari-hari dan terasa lebih signifikan. Dampaknya, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA yang sebelumnya sering dianggap sulit dan membingungkan pun meningkat secara signifikan. Media ini menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga memperkuat pemahaman dan minat belajar siswa.

Di sisi lain, kelompok kontrol dalam penelitian ini belajar dengan cara tradisional, yaitu menggunakan buku paket dan metode konvensional yang lebih pasif. Walaupun guru tetap menyampaikan materi, pendekatan yang digunakan kurang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran semacam ini biasanya kurang melibatkan siswa secara aktif, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca materi dari buku tanpa banyak kesempatan untuk berinteraksi atau berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Keterbatasan ini dapat mengurangi keefektifan pembelajaran karena kurangnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dengan materi atau mempertanyakan dan memahami konsep secara lebih mendalam. Tidak adanya unsur visual atau interaktif membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, sehingga pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang disampaikan menjadi kurang optimal. Akibatnya, siswa dalam kelompok ini cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa terlibat secara mendalam dalam eksplorasi materi. Akibatnya, hasil belajar kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang sebesar kelompok eksperimen.

Keikutsertaan aktif siswa dalam proses belajar merupakan salah satu elemen fundamental yang memengaruhi pencapaian hasil belajar. Dalam kelompok eksperimen, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mendorong siswa untuk lebih terlibat,

baik melalui pertanyaan yang mereka ajukan maupun diskusi yang berlangsung di kelas. Media yang interaktif dan menarik ini memicu rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi materi. Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang hanya mengandalkan buku teks dan metode konvensional, keterlibatan siswa lebih terbatas. Interaksi siswa dengan materi cenderung bersifat pasif dan hanya berfokus pada pemahaman isi teks secara literal, tanpa banyak ruang untuk berdiskusi atau mengeksplorasi secara lebih dalam.

Terlepas dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diidentifikasi dan dipertimbangkan. Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah-sekolah yang berada di wilayah seperti SDN 2 Ciudian. Kondisi ini memengaruhi seberapa sering media pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Namun demikian, meskipun penggunaan media ini terbatas karena kendala infrastruktur, Canva tetap memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa.

Mempertimbangkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru-guru, terutama yang bertugas di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas, mengoptimalkan penggunaan media berbasis Canva yang mudah diakses dan dioperasikan namun tetap efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai alternatif yang praktis, guru dapat menggunakan aplikasi Canva dengan cara yang lebih sederhana atau mengadopsi alat bantu visual yang murah dan dapat diakses tanpa koneksi internet. Metode ini dapat membantu mengoptimalkan kualitas pendidikan sekalipun dengan minimnya sumber daya yang ada. Selain itu, untuk memperkuat hasil penelitian ini, diperlukan studi lanjutan yang melibatkan lebih banyak sekolah dan sampel yang lebih besar. Penelitian yang lebih komprehensif akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan media berbasis Canva dalam bidang pendidikan yang lebih luas, termasuk pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai wilayah.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki dampak yang jelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi IPA yang cenderung abstrak, seperti siklus air. Media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SDN 2 Ciudian, Kecamatan Singajaya, Garut seperti yang disediakan oleh Canva. Menggunakan Canva, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang sulit dijelaskan dengan cara konvensional. Perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa metode berbasis Canva lebih efektif. Selain itu, partisipasi aktif siswa juga meningkat, menunjukkan bahwa teknologi dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan mendorong siswa untuk terlibat lebih banyak dalam proses belajar. Penggunaan Canva ini sangat relevan di daerah dengan keterbatasan akses teknologi, karena dapat digunakan secara fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa

REFERENSI

Brika, S. K. M., Algamdi, A., Chergui, K., Musa, A. A., & Zouaghi, R. (2021). Quality of Higher Education: A Bibliometric Review Study. *Frontiers in Education*, *6*. https://doi.org/10.3389/feduc.2021.666087

Falch, T., Iversen, J. M. V., Nyhus, O. H., & Strøm, B. (2022). Quality measures in higher education: Norwegian evidence. *Economics of Education Review*, *87*. https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2022.102235

Laila, A., Ardiansyah, A. H., D.S., A. V, & Purnamasari, F. (2021). Penerapan Audit Teknologi Informasi di Era Digital (Studi Kajian Teoritis). *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, *1*(2), 50–57.

Mulyana, S. K. (2018). Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Universitas Andalas*, *5133122001*.

Muqsith, M. A. (2021). Perkembangan Digital Media di Dunia. *'ADALAH*, *5*(4). https://doi.org/10.15408/adalah.v5i4.17931

Nasution, M. D. (2024). *Perkembangan Teknologi Dan Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan*. umsu press.

Prabowo, A. (2021). Penggunaan Liveworksheet dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, *1*(10). https://doi.org/10.52436/1.jpti.87

Putra, R. A. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawnie*, *4*(1). https://doi.org/10.22373/ekw.v4i1.2959

Saifuddin, R. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Pendapatan Asli Daerah. *Jurnal Kelitbangan*, *8*(2).

Saputra, A. K. (2018). Keterbelakangan Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Universitas Andalas*, *5133122001*.

Saputra, A. K. (2021). Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Universitas Andalas*, *2130004*.

Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Peran Dan Fungsi Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Yati Siti Mulyati*, *5*(3).

Tanjungsari, H. K. (2020). Perkembangan Dunia Usaha di Era Digital. *Pustaka.Ut.Ac.Id*.

Yingqiang, Z., & Yongjian, S. (2016). Quality Assurance in Higher Education: Reflection, Criticism, and Change. *Chinese Education and Society*, *49*(1–2). https://doi.org/10.1080/10611932.2016.1192382