

**Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras
Komputer melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva**
*(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC
Sumatera Barat)*

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh: Sabtu Apendi
NIM 23003272

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BISA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2024**

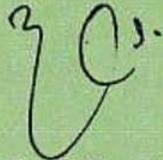
PERSETUJUAN SKRIPSI

Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras Komputer
melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva
(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC
Sumatera Barat)

Nama : Sabtu Apendi
NIM : 23003272
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Skripsi,

Padang, Juli 2024
Mahasiswa,

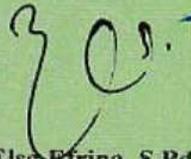


Dr. Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208142008122005



Sabtu Apendi
NIM. 230003272

Diketahui oleh,
Kepala Departemen PLB FIP UNP



Dr. Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal
Perangkat Keras Komputer melalui Media
Pembelajaran Interaktif Canva (*Penelitian Tindakan
Kelas pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB
YPAC Sumatera Barat*)

Nama : Sabtu Apendi
NIM : 23003272
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2024

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Elsa Efrina, M.Pd

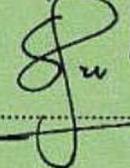
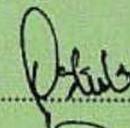
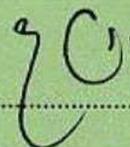
1.

2. Anggota : Dr. Nurhastuti, M.Pd

2.

3. Anggota : Dr. Damri, M.Pd

3.



SURAT PERNYATAAN

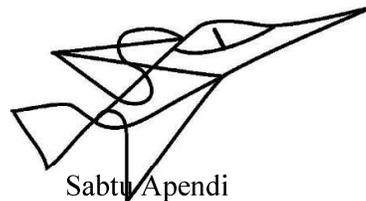
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sabtu Apendi
NIM/BP : 23003272/2023
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras Komputer melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva (*Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat*)

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil dari karya saya sendiri dan benar keasliannya. Ternyata di kemudian hari penulis skripsi ini hasil dari plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juli 2024



Sabtu Apendi
NIM/BP.23003272/2023

ABSTRAK

Sabtu Apendi (2024) : Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras Komputer melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva (*Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat*).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang dialami 2 orang peserta didik tunagrahita ringan kelas VII di SLB YPAC SUMBAR dalam mengenal perangkat keras komputer dengan baik dan benar. Kemampuan awal yang dilakukan menunjukkan kognitif yang baik. Selama ini guru sering memberikan metode ceramah dan penugasan dalam memberikan pembelajaran keterampilan vokasional Teknologi Informasi Komunikasi dengan penugasan secara individu.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali tatap muka. Siklus penelitian yang dilakukan diawali dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan tindakan dan hasil analisis menunjukkan peningkatan mengenal perangkat keras komputer melalui media pembelajaran canva. Dimana kemampuan awal peserta didik sebelum diberi tindakan adalah: MS 45%, FA 47%. Hasil pembelajaran keterampilan peserta didik setelah diberikan tindakan pada siklus I yaitu: MS 62%, FA 65%. Di siklus II nilai antar pasangan bertambah menjadi MS 80%, FA 85%. Dari data penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat keras komputer.

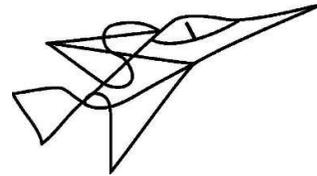
KATA PENGANTAR

Puji syukur dengan mengucapkan Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah, karena berkat rahmat, nikmat dan karunia serta kebahagiaan yang tak terhingga dan atas izin-Nya sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras Komputer melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva (Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat) dengan baik. Shalawat dan salam tak lupa peneliti curahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang berkat perjuangan beliau dalam berdakwah menyebarkan nilai-nilai kebaikan sesuai sehingga pada akhirnya kita dapat merasakan nikmat iman serta ilmu pengetahuan yang lebih baik seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini terdiri dari lima Bab, yaitu Bab I Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II kajian pustaka dan kerangka berpikir. Bab III Metode penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, *setting* penelitian, subjek penelitian, dan prosedur penelitian. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan mencakup tentang kondisi awal, pelaksanaan siklus satu dan dua, analisis data hasil penelitian, pembahasan penelitian dan keterbatasan penelitian sedangkan Bab V kesimpulan dan saran, serta beberapa lampiran sebagai pedoman bagi peneliti.

Penelitian dalam skripsi ini telah dilakukan sesuai kemampuan peneliti, namun karena keterbatasan ilmu dan pengalaman peneliti masih banyak kekurangan dan kekeliruan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan, saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya, pembaca umumnya dan juga bagi pengembangan pendidikan luar biasa.

Padang, Juli 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the name 'Peneliti'.

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis diberi kesempatan dan kemampuan dalam menyelesaikan skripsi ini walaupun masih banyak kekurangan yang tidak disengaja oleh penulis, dalam skripsi ini menjelaskan tentang meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat keras komputer melalui media pembelajaran interaktif canva. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

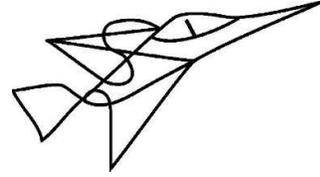
Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, arahan, dukungan, doa restu, serta pengorbanan berbagai pihak. Pada kesempatan ini sepatutnya penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada:

1. Ibu Dr. Elsa Efrina, S.Pd.,M.Pd sebagai kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, juga sebagai dosen penasehat akademik dan pembimbing skripsi penulis. Terima kasih ibu yang telah memudahkan dan bermurah hati membimbing, memberikan arahan, motivasi, dan meluangkan waktu sehingga penulis mampu dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd dan Bapak Dr. Damri, M.Pd, selaku pembimbing skripsi penulis yang telah membimbing penulis, memberikan arahan dan saran-saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih ibu dan bapak semoga ilmu yang ibu dan bapak berikan dapat penulis manfaatkan dengan baik.

3. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar di Departemen Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
4. Terima kasih banyak untuk keluargaku, orang tua, istri dan anak-anak tersayang yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan keluarga Besar SLB YPAC Sumbar, terima kasih banyak atas semua bantuan, dukungan, motivasi dan kerja sama sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dan juga terkhusus siswa siswi SLB YPAC yang sudah terlibat dalam penulisan skripsi ini.
6. Semua rekan-rekan RPL Jambi-Sumbar, terima kasih atas kerja samanya selama ini, sehingga kita bisa sama-sama menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
7. Atasan dan senior-senior pada Satuan Kerja Staf Perencanaan dan Penganggaran Pangkalan Utama TNI AL II, terima kasih atas dukungan moril dan motivasi dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, Penulis menyadari akan masih banyak keterbatasan di dalam penyusunan skripsi ini, dari hal tersebut penulis berharap dapat masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan kedepannya untuk kesempurnaan dari skripsi ini.

Padang, Juli 2024



Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	I
PENGESAHAN TIM PENGUJI	II
SURAT PERNYATAAN	III
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR.....	V
UCAPAN TERIMA KASIH	VII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan dan Pemecahan Masalah	4
a. Rumusan Masalah	4
b. Pemecahan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Perangkat Keras Komputer	7
2. Media Pembelajaran Interaktif Canva.....	15
3. Konsep Dasar peserta didik Tunagrahita Ringan.....	19

B. Kerangka Berpikir.....	27
1. Masalah	28
2. Teori	28
3. Penelitian yang relevan	29
4. Pilihan Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian.....	31
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
1. Perencanaan Tindakan	33
2. Pelaksanaan Tindakan	33
3. Observasi Tindakan.....	34
4. Analisis dan refleksi.....	37
5. Definisi Operasi Variabel.....	38
6. Teknik Pengumpulan Data.....	38
7. Teknik keabsahan data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Kondisi Awal	44
B. Pelaksanaan Siklus I.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Simpulan	84
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN:	88
Lampiran 1. Identifikasi	88
Lampiran 2. Asesmen	91
Lampiran 3. Modul Ajar	94
Lampiran 4. Desain Media Pembelajaran Interaktif Canva	99
Lampiran 5. Lembar Instrumen Observasi	103
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	139
Lampiran 7. Surat Telah Selesai Melaksanakan Penelitian	140
Lampiran 8. Berita Acara Seminar Proposal	141
Lampiran 9,. Menerima dan Menghadiri Seminar Proposal	142
Lampiran 10.Undangan Seminar Proposal.....	143
Lampiran 11. Berita Acara Ujian Skripsi	144
Lampiran 12. Tanda Bukti Merima dan Menghadiri Ujian Skripsi	145
Lampiran 13. Undangan Ujian Skripsi.....	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Keyboard	10
Gambar 2.1 Mouse	10
Gambar 3. 1 Joystik	11
Gambar 4.1 DVD/CD room	11
Gambar 5.1 Headset	11
Gambar 6.1 Scanner printer	12
Gambar 7.1 Printer	12
Gambar 8.1 Web Camera.....	12
Gambar 9.1 CPU	13
Gambar 10.1 Motherboard	13
Gambar 11.1 ROM.....	13
Gambar 12.1 Hardisk	14
Gambar 13.1 Monitor.....	14
Gambar 14.1 Proyektor	14
Gambar 15.1 Kerangka berpikir.....	28
Gambar 16.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif Canva.....	99
Gambar 17.1 Tampilan Menu Media Pembelajaran Interaktif Canva	99
Gambar 18.1 Tampilan Salah Satu Slide Materi.....	100
Gambar 19.1 Tampilan pilihan kuis.....	100
Gambar 20.1 Tampilan Soal kuis.....	101
Gambar 21.1 Tampilan Jawaban Benar Kuis.....	101
Gambar 22.1 Tampilan Jawaban salah pada kuis	102

Gambar 23.1 Tampilan Akhir Media Pembelajaran Interaktif Canva 102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Gambar Perangkat keras dan fungsinya.....	14
Tabel 2.1 Kriteria Penilaian	41

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka mulai diluncurkan sejak tahun 2022 diawali dengan sasaran Guru Penggerak dan untuk Sekolah non Penggerak atau Sekolah Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk mendukung *Learning Loss Recovery* karena dinilai jauh lebih ringkas, fleksibel dan sederhana, hal ini sesuai dengan Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum.

SLB YPAC Sumatera Barat pada tahun 2022 telah mendaftar sebagai sekolah Pelaksana IKM tersebut melalui jalur mandiri, dan pada tahun 2022 sudah terdaftar sebagai Sekolah Pelaksana IKM Level Mandiri Berubah. Penyusunan KOSP sendiri di SLB YPAC Sumatera Barat telah dilakukan dan disahkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat pada semester I Tahun Pelajaran 2023/ 2024. Sebagai pedomannya adalah Peraturan Pemerintah dari Kemendikbudristek No. 16 tahun 2022 tentang Standar Proses Kurikulum Merdeka.

Pelaksanaan KOSP di SLB YPAC Sumatera Barat dilaksanakan berdasarkan Pedoman yang ada serta dengan memperhatikan Karakteristik serta Kebutuhan peserta didik dan juga hal ini berdasarkan hasil Asesmen awal, karena IKM dilaksanakan berfokus pada peserta didik, di antara mata pelajaran yang ada mata pelajaran Teknologi Informasi di SLB YPAC Sumatera Barat merupakan mata pelajaran Vokasional yang diikuti dan merupakan mata

pelajaran program unggulan karena kebutuhan peserta didik dan bakat minat peserta didik selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta tuntutan zaman apalagi di Era Revolusi industri 4.0. Pembelajaran ini sangat dibutuhkan.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pembelajaran keterampilan vokasional yang diajarkan pada peserta didik tunagrahita di SLB YPAC Sumatera Barat SMPLB khususnya kelas VII Tunagrahita, pembelajaran TIK merupakan pembelajaran keterampilan Vokasional yang diajarkan pada peserta didik Tunagrahita ringan, salah satu materinya adalah tentang pengenalan perangkat keras komputer.

Selama ini pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran langsung mengenalkan perangkat keras komputer pada benda asli, yaitu komputer. Namun pembelajaran langsung ini, kurang efektif karena peserta didik merasa bosan dan kurang terciptanya pembelajaran yang interaktif. Peserta didik hanya berinteraksi dua arah saja, yaitu antara guru dan peserta didik. Peserta didik juga terlihat kurang aktif dan bahkan cenderung pasif hal ini bertentangan dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Kondisi yang berlarut tersebut berimbas pada hasil belajar kemampuan peserta didik mengenal perangkat komputer yang di bawah KKM yaitu pada range 50 sampai dengan 55 yang sementara KKM-nya pada angka 70. Situasi ini jika dibiarkan akan berakibat fatal baik dari segi kualitas pembelajaran maupun dari segi kuantitas pembelajaran. Maka dengan situasi ini peneliti berpikir harus segera di atasi dan dilakukan tindakan agar pembelajaran belajar

dengan semangat, interaktif, berpusat pada peserta didik dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selaras dengan Peraturan Pemerintah dari Kemendikbudristek No. 16 tahun 2022 tentang standar proses Kurikulum Merdeka, yang diantaranya menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran dicapai dengan strategi pembelajaran yang dirancang untuk pengalaman belajar yang berkualitas dengan cara memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada problem dan konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, mengoptimalkan sumber daya yang tersedia di lingkungan Satuan pendidikan dan/atau di lingkungan masyarakat dan/atau menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

Peneliti berpikir dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran yang bersemangat, aktif dan berpusat pada peserta didik, maka peneliti berinisiatif menciptakan media pembelajaran yang interaktif yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil asesmen tipe belajar murid didapatkan bahwa 2 orang peserta didik di kelas VII Tunagrahita ringan ini memiliki tipe belajar, kinestetik dan juga visual. Maka peneliti membuat suatu media pembelajaran interaktif yaitu berbentuk presentasi Media Pembelajaran Interaktif Canva. Media ini akan diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut. Media pembelajaran interaktif Canva dirancang dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik secara visual dan dapat dioperasikan oleh peserta didik, aplikasi *Canva* juga sedang *No.*, mudah diakses, mudah dibuat, banyak pilihan.

Menurut (Tanjung, 2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi seperti penjelasan tersebut, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.

Berdasarkan kondisi dan situasi dan terutama untuk memberikan solusi atas masalah yang harus segera di atasi ini, maka Peneliti akan melakukan Penelitian dan bentuk karya tulis yang diberi judul, **“Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mengenal Perangkat Keras Komputer melalui Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat”**.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu:

- a. Bagaimanakah proses penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat

keras komputer pada kelas VII tunagrahita ringan di SLB YPAC Sumatera Barat?

- b. Apakah media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat keras komputer pada kelas VII tunagrahita ringan di SLB YPAC Sumatera Barat?

b. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan tersebut maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat keras komputer pada kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menyajikan media pembelajaran interaktif canva dalam meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat keras komputer kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal perangkat keras komputer pada kelas VII Tunagrahita Ringan di SLB YPAC Sumatera Barat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat digunakan oleh berbagai pihak antara lain:

1. Bagi peserta didik, pada tujuan akhir pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan kemampuan mengenal perangkat keras komputer.
2. Bagi guru, penelitian ini sebagai salah satu acuan untuk merancang dan merencanakan proses pembelajaran Teknologi Informasi tentang pengenalan perangkat keras komputer.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam penetapan kebijakan pelaksanaan kurikulum sekolah dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Canva
4. Bagi Dinas Pendidikan, memberikan kontribusi dan referensi untuk pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah khasanah keilmuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dibidang ilmu pendidikan luar biasa, terutama yang berhubungan dengan Teknologi Informasi peserta didik tunagrahita, serta bisa dikembangkan untuk kekhususan lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemecahan Masalah yang peneliti berikan berdasarkan rumusan tersebut adalah media pembelajaran interaktif Canva.