

## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI DI SMK AUTO MATSUDA

Sita Rhamdini<sup>1</sup>, Dodi Ahmad Haerudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [rhamdinisita@gmail.com](mailto:rhamdinisita@gmail.com)

---

### Article History

Received: 12-09-2025

Revision: 20-09-2025

Accepted: 23-09-2025

Published: 25-09-2025

**Abstract.** This study aims to analyze the effectiveness of Canva as a learning medium in improving students' learning outcomes in the subject of Entrepreneurship for grade XI students at SMK Auto Matsuda. The research method used was a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects consisted of 46 students divided into two groups: the experimental class that used Canva as the learning medium and the control class that used conventional methods. Data were collected through observation, pretest and posttest, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, normality test, homogeneity test, and t-test. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes after using Canva. The average pretest score of the experimental class was 61, which increased to 83 in the posttest, with an average gain of 22 points. The highest score improved from 78 to 100, while the lowest score increased from 45 to 60. The t-test results also indicated a significant difference between the experimental and control groups, proving that Canva is effective in improving students' learning outcomes. Therefore, Canva can be considered an innovative alternative to support Entrepreneurship learning at vocational high schools, as well as to encourage the implementation of the Merdeka Curriculum, which emphasizes technology integration and student-centered learning.

**Keywords:** Effectiveness, Canva Learning Media, Learning Outcomes

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI di SMK Auto Matsuda. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 46 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Canva* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan *Canva*. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 61 meningkat menjadi 83 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan rata-rata sebesar 22 poin. Nilai tertinggi meningkat dari 78 menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 45 menjadi 60. Hasil uji-t juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *Canva* dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Kewirausahaan di SMK, sekaligus mendorong implementasi Kurikulum Merdeka yang berbasis teknologi dan berpusat pada siswa.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Media Pembelajaran Canva, Hasil Belajar

---

**How to Cite:** Rhamdini, S & Haerudin, D. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI di SMK Auto Matsuda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9590-9598. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4236>

---

## PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Hadirnya pembelajaran berbasis online, platform pendidikan terbuka, hingga pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) semakin memperluas akses serta mendorong perubahan metode pembelajaran yang lebih efisien. Peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan yang bermutu akan melahirkan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, dan mampu bersaing di tingkat global.

Kemajuan teknologi diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori yang diajarkan di kelas dengan penerapan nyata melalui pemanfaatan fasilitas sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya mampu menggunakan sarana yang tersedia, tetapi juga berperan aktif dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan informasi sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Menurut Arsyad (2017), efektivitas media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media yang baik bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, menarik perhatian, serta memperkuat pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam menjadikan proses belajar lebih interaktif, hidup, dan bermakna.

Seiring dengan pesatnya perkembangan digital, peran teknologi semakin tidak terpisahkan dari pembelajaran. Meski demikian, guru tetap memiliki peran utama yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh teknologi (Lubis dalam Tarihoran et al., 2021; Ramadhan et al., 2022). Teknologi lebih berfungsi sebagai pendukung, baik dalam proses pembelajaran maupun administrasi. Kehadiran perangkat seperti telepon pintar berbasis android bahkan telah menjadi kebutuhan primer masyarakat (Ningsih, 2019). Hal ini menunjukkan pentingnya literasi digital, baik bagi guru maupun siswa, agar dapat memanfaatkan teknologi secara tepat dalam pendidikan (Imran et al., 2022).

Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis karena pembelajaran di SMK menekankan pada keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang potensial. *Canva* tidak hanya mendukung penyampaian materi secara visual, tetapi juga dapat melatih keterampilan digital siswa, seperti desain grafis dasar, komunikasi visual, hingga kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru (Afriani & Fitria, 2021; Roma et al., 2023).

Lebih lanjut, efektivitas media berbasis *Canva* juga dapat dikaji dari teori pembelajaran. Robert M. Gagné, seorang psikolog pendidikan, menekankan pentingnya kondisi eksternal yang dirancang guru untuk mendukung kesiapan mental peserta didik. Ia memperkenalkan sembilan peristiwa pembelajaran (*nine events of instruction*) yang berfungsi sebagai kerangka tahapan belajar sistematis, mulai dari menarik perhatian siswa hingga mendorong mereka melakukan transfer pengetahuan (Al-Mahiroh & Suyadi, 2020; Tarihoran et al., 2021). Perspektif ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya dipengaruhi faktor internal, tetapi juga sangat dipengaruhi stimulus lingkungan dan strategi yang digunakan guru. Dengan demikian, pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran di SMK dapat memberikan manfaat ganda: meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan mengembangkan kreativitas digital siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kompetensi berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan metode Quasi-eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variable independent (perlakuan) terhadap variable hasil dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019:110).

Pada penelitian ini, menggunakan desain *Quasi-Eksperimen* dengan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini digunakan karena penelitian akan melibatkan dua kelas, yaitu kelas XI Teknik Elektronika Industri sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Canva*, dan kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan sebagai kelas kontrol yang akan menggunakan metode konvensional (ceramah). Kedua kelompok akan diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Canva* terhadap hasil belajar siswa. Desain quasi-eksperimen ini dipilih karena dapat memberikan gambaran yang cukup akurat mengenai pengaruh suatu perlakuan meskipun tidak menggunakan randomisasi murni, sebagaimana dijelaskan oleh (Darwis et al., 2024) dalam penelitiannya tentang efektivitas media *Canva* yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar menggunakan desain pada penelitian ini. Setelah diperoleh hasil pretest dan posttest, data tersebut di analisis menggunakan Teknik analisis data berupa uji t-test yakni uji *independent sampel t-test* yang terlebih dulu harus memenuhi dua uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL

Jika dilihat dari perhitungan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi canva dalam pembelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar. Dimana kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Table 1.** Deskripsi data kelompok eksperimen dan kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-Test Eksperimen	23	33	45	78	61.43	9.049
post-Test Eksperimen	23	40	60	100	83.39	9.801
pre-Test Kontrol	23	43	50	93	70.26	12.592
post-Test Kontrol	23	30	70	100	86.09	7.597
Valid N (listwise)	23					

Pada tabel diatas menunjukkan hasil posttest dengan nilai minimum kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol yaitu  $60 < 70$ . Pada hasil posttest nilai mean pada kelas eksperimen juga lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu  $83.39 < 86.09$ . hal ini menunjukan bahwa media canva dapat digunakan untuk proses pembelajaran siswa pada mata Pelajaran kewirausahaan.

### Hasil uji hipotesis

Uji T dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test yakni: jika nilai signifikansi (2-tailed) < dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sebaliknya jika nilai signifikansi (2-tailed) > dari 0,05 sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  sehingga tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variable

**Table 1.** Hasil uji independent sample t test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means	95% Confidence Interval of the Difference							
			F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower
hasil belajar kwu	Equal variances assumed	.000	.994	-.29.992	44	.000	-24.913	.831	-26.587	-23.239
	Equal variances not assumed			-.29.992	43.999	.000	-24.913	.831	-26.587	-23.239

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test* pada tabel di atas, diperoleh nilai Levene's Test for Equality of Variances sebesar 0,000 dengan signifikansi 0,994. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen, sehingga analisis menggunakan hasil pada baris *Equal variances assumed*. Uji-t menunjukkan nilai  $t = -29,992$  dengan  $df = 44$  dan  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ . Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kewirausahaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai *Mean Difference* sebesar -24,913 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi sekitar 24,9 poin dibandingkan kelompok kontrol. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -26,587 hingga -23,239 yang tidak mencakup angka nol, sehingga semakin menguatkan adanya perbedaan nyata. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, artinya penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kewirausahaan siswa SMK Auto Matsuda.

## **DISKUSI**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai siswa meningkat dari 61 pada pretest menjadi 83 pada posttest dengan selisih 22 poin. Bahkan, nilai tertinggi mencapai 100, sedangkan nilai terendah yang sebelumnya 45 meningkat menjadi 60. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan adanya perbaikan pemahaman siswa, tetapi juga memperlihatkan pemerataan hasil belajar karena selisih nilai antar siswa semakin kecil. Uji statistik menggunakan Independent Samples t-test memperkuat temuan tersebut. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) membuktikan bahwa terdapat perbedaan nyata antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata sebesar 24,913 poin menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Canva jauh lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Dengan demikian, hipotesis penelitian ( $H_1$ ) diterima, yaitu media *Canva* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kewirausahaan. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning Mayer (2009) yang menekankan pentingnya visualisasi dalam meningkatkan pemahaman konsep. Media *Canva* yang kaya akan elemen visual, desain interaktif, dan kemudahan penggunaan membantu siswa lebih fokus, termotivasi, dan aktif selama pembelajaran. Hasil penelitian juga mendukung studi Fitriyani (2021) serta Darwis et al. (2024)

yang membuktikan bahwa media digital kreatif seperti *Canva* mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa di berbagai jenjang Pendidikan Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, inovasi, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

Melalui Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Melalui metode wawancara dengan guru kelas XI SMK Auto Matsuda diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan masih menghadapi berbagai kendala dan hambatan, baik dari sisi media pembelajaran yang terbatas maupun dari tingkat partisipasi siswa yang kurang optimal. Kendala dan hambatan tersebut kemudian dijadikan dasar dalam merumuskan permasalahan penelitian yang telah diuraikan pada bagian latar belakang. Observasi ini dilakukan pada dua kelompok belajar, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran berbasis *Canva*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media tersebut. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa di kedua kelas, baik dari segi keterlibatan, motivasi, maupun respon selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode dokumentasi juga digunakan untuk melengkapi data penelitian. Data yang diperoleh berupa catatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, foto kegiatan di kelas. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk mengidentifikasi data identitas siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sehingga memudahkan peneliti dalam mengolah data hasil belajar yang diperoleh. Sementara itu, melalui metode tes, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada kedua kelas. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan dilakukan, dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Canva*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa tanpa bantuan media *Canva*. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan. Data hasil *pretest* dan *posttest* ini kemudian dianalisis untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Efektivitas penggunaan *Canva* terlihat dari adanya peningkatan rata-rata sebesar 22 poin dari pretest ke posttest. Selain itu, selisih antara nilai tertinggi dan terendah semakin mengecil, menandakan adanya pemerataan pemahaman di antara siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Auto Matsuda. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitriyani (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital kreatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *Canva* terbukti tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini diuji cobakan kepada siswa yang sudah belajar mengenai materi karakteristik dan peluang usaha dalam mata Pelajaran kewirausahaan. Instrumen tes yang diberikan pada kelas uji coba merupakan soal kognitif materi bangun ruang yang terdiri dari 16 butir soal berbentuk tes objektif pilihan ganda. Tujuan dari pelaksanaan uji coba instrumen tes ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal tes sebelum digunakan dalam penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI di SMK Auto Matsuda. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 61,43 (pretest) menjadi 83,39 (posttest), dengan selisih 22 poin. Uji *independent samples t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) dan selisih rata-rata 24,913 poin, yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini memperkuat bahwa *Canva* mampu meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, serta pemerataan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning (Mayer, 2009) yang menekankan pentingnya visualisasi dalam meningkatkan pemahaman konsep, serta mendukung penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media digital kreatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, *Canva* dapat dipandang sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan abad 21, karena mendorong kreativitas, interaktivitas, dan keterampilan literasi digital siswa.

## REKOMENDASI

- Pemanfaatan Canva secara rutin disarankan untuk guru dapat menggunakan canva dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami siswa.
- Integrasi dengan metode aktif dengan penggunaan canva sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang aktif seperti *project based learning* agar lebih optimal.
- Pentingnya dukungan dari pihak sekolah untuk menyediakan sarana prasarana pendukung dan pelatihan guru agar pemanfaatan canva dapat berjalan dengan efektif.

## REFERENSI

- Afdhaluzzikri, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh*, 1.
- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Agustinawati, S., & Nugroho, G. K. (2013). Pembuatan Media Pembelajaran Microsoft Excel Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangmangu. *Jurnal Speed*, 5(4), 7–12. <http://ejurnal.net/portal/index.php/speed/article/view/799/730>
- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Kim, H.-Y. (2019). Statistical notes for clinical researchers: the independent samples t -test . *Restorative Dentistry & Endodontics*, 44(3), 2–7. <https://doi.org/10.5395/rde.2019.44.e26>
- Malo, B., Raja, M. H. S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 942–952. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2088>
- Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(8), 198–207.

- Meidila, F., & Kharnolis, M. (2024). *Pengembangan LKPD Berbasis Project Based Learning Membuat Desain Kemasan Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Kelas XI Tata Busana Di SMKN 3 Jember*. 2(3).
- Nur Laillni Roma, Irmawati Thahir, & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Puspasari, H., Puspita, W., Farmasi Yarsi Pontianak, A., & Barat, K. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19 Validity Test and Reliability Instrument Research Level Knowledge and Attitude of Students Towards . *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71. <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- Reigeluth, C. M., & Schwartz, E. (1989). An Instructional Theory for the Design of Computer-Based Simulations. *Journal of Computer-Based Instruction*, 16(No. 1), 1–10.
- Rohayati, Y., Yana, N., & Wijaya, A. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 3(2), 241. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i2.5381>
- Septa, F., Basyar, S., & Zulhannan. (2023). Efektifitas Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Rubelmu Di Mts Muhammadiyah Bandar Lampung. *Inspiratif Pendidikan*, 11(2), 473–481. <https://doi.org/10.24252/ip.v11i2.34820>
- Slavin, R. E. (1995). A model of effective instruction. *Educational Forum*, 59(2), 166–176. <https://doi.org/10.1080/00131729509336383>
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tarihoran, D., Nau Ritonga, M., & Lubis, R. (2021). Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 32–38. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2242>
- Wardani, S. (2018). Ketepatan Komunikasi Antara Manajemen Dan Awak Kabin (Flight Attendant) Di Pt. Garuda Indonesia. *Nyimak (Journal of Communication)*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.31000/nyimak.v2i2.826>
- Wibowo, S. A., & Roysa, S.Pd., M.Pd., M. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Think Talk Write Berbantuan Media Komik Strip Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Dialog Sederhana Siswa Kelas V Sd 1 Tritis. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2215>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>