



## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Memahami Elemen-Elemen Struktur Bangunan

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Emuri Sakti Prima Gulo Universitas Nias <a href="mailto:emuriskggulo@gmail.com">emuriskggulo@gmail.com</a>	ISSN: 2808-1307 Vol. 5, No. 2, Agustus 2025 <a href="https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh">https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh</a>
Yelisman Zebua Universitas Nias <a href="mailto:yelismanzebua@unias.ac.id">yelismanzebua@unias.ac.id</a> +6285399507330	
Arisman Telaumbanua Universitas Nias <a href="mailto:arismantelaumbanua@unias.ac.id">arismantelaumbanua@unias.ac.id</a>	
Envilwan Berkat Harefa Universitas Nias <a href="mailto:envilmanberkatharefa@unias.ac.id">envilmanberkatharefa@unias.ac.id</a>	

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### *Saran Penulisan Referensi:*

Gulo, E. S. P, Zebua, Y., Telaumbanua, A., & Harefa, E. V., (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Memahami Elemen-Elemen Struktur Bangunan. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 2716-2723.

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, khususnya pada mata pelajaran memahami elemen-elemen struktur bangunan. Rata-rata nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, kurang menarik, dan tidak interaktif, seperti metode ceramah dan gambar statis. Siswa SMK memiliki kecenderungan belajar secara visual dan praktik, sehingga membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara nyata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang melibatkan observasi, dokumentasi, serta tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk mengukur pemahaman siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji korelasi dan regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 17. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh nilai signifikansi regresi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,54, yang menunjukkan kategori pengaruh sedang atau ketuntasan siswa yang berada pada tingkat sedang. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan.

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

### Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes of students at SMK Negeri 1 Tugala Oyo, especially in the subject of understanding building structure elements. The average student score is below the established Minimum Learning Competence (KKTP) of 75. These low learning outcomes are due to the use of conventional, uninteresting, and non-interactive learning media, such as lecture methods and static images. Vocational school students tend to be visual and practical learners, thus requiring media that can visualize concepts in a concrete way. Therefore, this study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on student learning outcomes. This study uses a quantitative approach with research methods that involve observation, documentation, and pre-test and post-test to measure student understanding. The collected data were analyzed using correlation and simple linear regression tests with the help of SPSS version 17 software. The results of the study show a significant effect of the use of Canva-based learning media on student learning outcomes. This is supported by a regression significance value of 0.000, which is less than 0.05. The N-Gain calculation obtained a value of 0.54, which indicates a moderate category of effect or that student mastery is at a moderate level. Based on these findings, it is concluded that the use of Canva-based learning media has a positive effect on improving student learning outcomes in the subject of building structure elements.

**Key Words:** Learning Media, Canva, Learning Outcomes

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi, baik dalam metode pembelajaran, kurikulum, maupun media yang digunakan. Inovasi ini penting agar proses belajar mengajar tidak hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, sistem pendidikan di Indonesia perlu selalu berkembang agar tetap relevan dengan tuntutan zaman. Salah satu wujud pengembangan tersebut adalah pembaruan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja, terampil, dan kompeten di bidangnya. Pada Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, siswa diharapkan memahami materi teknis terkait konstruksi, salah satunya elemen-elemen struktur bangunan seperti kolom, balok, fondasi, sloof, dan komponen lainnya. Pemahaman yang baik terhadap elemen-elemen ini menjadi dasar penting dalam perancangan maupun interpretasi gambar kerja konstruksi. Materi ini menuntut penguasaan visual dan konseptual yang kuat karena terkait langsung dengan perencanaan dan pelaksanaan proyek konstruksi.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) pada mata pelajaran DDTKP, khususnya pada kompetensi memahami elemen-elemen struktur bangunan. Studi pendahuluan menunjukkan rata-rata nilai siswa berada di bawah 75, yang merupakan batas minimal ketuntasan. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi serta belum optimalnya proses pembelajaran yang diterapkan.

Salah satu penyebab rendahnya capaian belajar tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Metode ceramah, buku teks, dan gambar statis masih mendominasi proses belajar, sehingga siswa kesulitan memvisualisasikan struktur bangunan secara nyata. Padahal, siswa SMK cenderung memiliki

gaya belajar visual dan kinestetik, yang membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep secara konkret dan interaktif.

Pemanfaatan teknologi digital di SMK Negeri 1 Tugala Oyo juga masih terbatas. Guru belum banyak menggunakan platform kreatif seperti Canva yang memiliki potensi besar untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton, kurang memotivasi siswa, dan tidak mendorong keterlibatan aktif mereka. Jika situasi ini tidak segera diatasi, akan berdampak negatif pada kesiapan kerja lulusan, karena pemahaman dasar terhadap struktur bangunan adalah fondasi penting dalam dunia konstruksi.

Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang bersifat user-friendly dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran visual interaktif. Menurut Chindy (2024), Canva memungkinkan penyajian materi ajar dalam bentuk infografik, ilustrasi teknik, dan presentasi visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat (2024) bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat membuat materi abstrak, seperti elemen struktur bangunan, menjadi lebih mudah dipahami. Namun, penelitian yang mengkaji efektivitas penggunaan Canva di SMK, khususnya jurusan Teknik Bangunan, masih terbatas (Nurhidayani, 2024).

Pendekatan visual interaktif melalui Canva diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teknis yang kompleks. Dengan dukungan media yang tepat, siswa dapat menghubungkan konsep teoretis dengan representasi visual yang relevan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Inovasi ini sekaligus sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan teori belajar visual, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui media yang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi memahami elemen-elemen struktur bangunan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, sekolah, dan peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK.



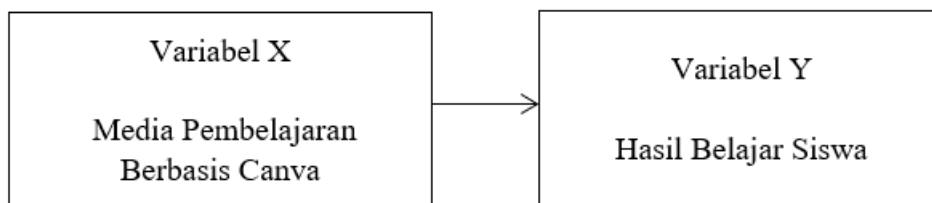
Gambar 1. Fitur desain *canva*

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen, yaitu one group pretest-posttest. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan data numerik yang dianalisis secara statistik. Desain one group pretest-posttest memungkinkan peneliti melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran tersebut.

Variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan. Variabel bebas diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar siswa yang diukur melalui tes esai.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Tugala Oyo. Dari populasi tersebut, peneliti mengambil sampel sebanyak 11 siswa secara purposive sampling, yang dianggap representatif mewakili kelas tersebut untuk diuji efektivitas media pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara, pada bulan Maret hingga April 2025. Waktu penelitian disesuaikan untuk melaksanakan tahap pretest, penerapan media pembelajaran, dan posttest secara sistematis agar data yang diperoleh dapat menggambarkan perubahan hasil belajar secara akurat.

Instrumen yang digunakan berupa tes esai sebanyak 5 soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi materi. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan uji korelasi product moment dan Cronbach's alpha dengan bantuan program SPSS versi 17. Selain itu, dilakukan analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk memastikan kualitas soal sesuai standar.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung selama proses pembelajaran, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi nyata proses pembelajaran dan keterlibatan siswa, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai pendukung data penelitian.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, dilakukan analisis korelasi Pearson dan regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan serta pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Semua analisis menggunakan SPSS versi 17 dengan tingkat signifikansi 5%.

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t berdasarkan nilai korelasi dan derajat kebebasan sampel. Hipotesis diterima apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan ada atau tidaknya pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, tepatnya pada kelas X-DPIB tahun pelajaran 2024/2025. Lokasi penelitian berada di Jalan Teolo, Kecamatan Tugala Oyo, Kabupaten Nias Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut mewakili populasi siswa yang relevan dengan materi elemen-elemen struktur bangunan.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No	Butir Soal	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (N=5, $\alpha=0,05$ )	Status Validitas
1	SOAL 01	0,885	0,878	Valid
2	SOAL 02	0,936	0,878	Valid
3	SOAL 03	0,885	0,878	Valid
4	SOAL 04	0,934	0,878	Valid
5	SOAL 05	0,972	0,878	Valid

Instrumen tes yang digunakan telah melalui proses validasi isi oleh ahli dan diuji cobakan pada 5 siswa di kelas X-DPIB. Uji validitas instrumen menggunakan IBM SPSS Statistik 22 menghasilkan nilai r hitung untuk semua butir soal di atas rtabel (0,878), dan nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga semua item soal dinyatakan valid dan layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
Cronbach's Alpha	0,948
Jumlah Butir Soal	50

Selain validitas, instrumen juga diuji reliabilitasnya dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,948, jauh di atas batas minimal 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang sangat baik dan dapat diandalkan untuk mengukur hasil belajar siswa secara konsisten pada konteks penelitian ini.

Tabel 3. Tingkat Kesukaran Soal

No	Mean / Maximum	Nilai Tingkat Kesukaran	Kategori
1	12 / 20 = 0,60	0,60	Sedang
2	11 / 20 = 0,55	0,55	Sedang
3	7 / 20 = 0,35	0,35	Sulit
4	10 / 20 = 0,50	0,50	Sedang
5	4 / 20 = 0,20	0,20	Sangat Sulit

Uji tingkat kesukaran soal menunjukkan hasil bervariasi, dengan tiga soal masuk kategori sedang, satu soal sulit, dan satu soal sangat sulit. Variasi ini dianggap baik karena dapat membedakan kemampuan siswa secara efektif. Soal dengan tingkat kesukaran sedang memberikan tantangan yang proporsional, sementara soal sulit dan sangat sulit menguji kemampuan maksimal siswa.

Tabel 4. Daya Pembeda Butir Soal

No	Nilai Daya Pembeda	Kategori
1	0,828	Sangat Baik
2	0,878	Sangat Baik
3	0,828	Sangat Baik
4	0,895	Sangat Baik
5	0,958	Sangat Baik

Daya pembeda instrumen juga menunjukkan hasil sangat baik, dengan nilai di atas 0,80 untuk semua item. Hal ini mengindikasikan bahwa soal mampu membedakan antara siswa yang menguasai materi dengan baik dan yang kurang menguasai, sehingga hasil tes dapat menjadi alat evaluasi yang akurat.

Tes awal (pretest) dilakukan sebelum pembelajaran dengan media Canva, dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran selesai. Data menunjukkan peningkatan nilai signifikan dari rata-rata 56,36 pada pretest menjadi 80,00 pada posttest, menandakan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig	Shapiro-Wilk Sig	Distribusi Normal
Pretest	0,200	0,135	Ya
Posttest	0,051	0,278	Ya
Angket	0,099	0,180	Ya

Uji normalitas data dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest, posttest, dan angket media berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05. Hal ini memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik dalam analisis data penelitian.

Tabel 6. Hasil Korelasi Pretest dan Posttest

Variabel 1	Variabel 2	Korelasi Pearson (r)	Signifikansi (p)	N	Kesimpulan
Pretest	Posttest	-0,552	0,078	11	Tidak signifikan (p>0.05)

Analisis korelasi antara pretest dan posttest menghasilkan nilai korelasi Pearson sebesar -0,552 dengan signifikansi 0,078 (>0,05). Meski nilai korelasi negatif dan tidak signifikan, temua

awal siswa, sehingga media pembelajaran diduga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Uji linearitas menunjukkan hubungan yang linear antara penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,211 (>0,05). Hal ini memperkuat asumsi bahwa pengaruh media Canva terhadap hasil belajar siswa mengikuti pola yang konsisten dan dapat diprediksi secara linier.

Tabel 7. Hasil Regresi Sederhana

Statistik	Nilai
Nilai Sig. (p)	0,000
Kesimpulan	Variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y

Regresi sederhana mengungkapkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Artinya, media Canva secara positif berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata dan signifikan.

Uji hipotesis dengan t-test menunjukkan t hitung sebesar -1,988 yang lebih kecil dari t tabel 2,228 pada taraf signifikansi 5%. Ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, menandakan bahwa pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar tidak signifikan secara statistik pada sampel kecil ini, namun hasil uji regresi menunjukkan arah pengaruh positif yang penting untuk diperhatikan.

Nilai N-Gain sebesar 0,54 masuk dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan konsep materi oleh siswa setelah pembelajaran menggunakan media Canva berada pada tingkat menengah. Hal ini menggambarkan efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan.

## 2. Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan, dengan implikasi penting bagi guru, siswa, dan pengembangan sarana pembelajaran digital di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.

## D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, khususnya materi memahami elemen-elemen struktur bangunan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai antara tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji T-test, nilai t hitung sebesar -1,988 lebih kecil daripada t tabel 2,228 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol diterima. Dengan demikian, meskipun

korelasi yang ditemukan tidak signifikan secara statistik, hasil penelitian tetap menunjukkan adanya dampak positif penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil sangat baik, terbukti dari nilai validitas setiap soal yang melebihi  $r$  tabel serta nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,948 yang menunjukkan konsistensi dan keandalan alat ukur.

Tingkat kesukaran soal berkisar dari sedang hingga sangat sulit, sementara daya pembeda soal berada dalam kategori sangat baik, menandakan instrumen mampu membedakan antara siswa yang menguasai materi dengan baik dan yang kurang.

Uji normalitas pada data pretest, posttest, dan angket menunjukkan distribusi normal, yang mendukung penggunaan analisis parametrik serta memperkuat validitas hasil analisis korelasi dan regresi sederhana yang dilakukan.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi elemen-elemen struktur bangunan. Penggunaan media ini memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi serta perhatian siswa, khususnya pada materi yang bersifat teoritis.

## E. Referensi

- Afifah, L. (2024). Analisis Respon Siswa Terhadap Inovasi Desain Canva Dalam Sesi Bimbingan Konseling. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6615-6625.
- Aghni, M. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 112-125.
- Andriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 20(1), 45-59.
- Ariestadi, D. (2018). *Bagian-bagian struktur utama bangunan pada gedung sederhana*. Penerbit Andi.
- Ariestadi, D. (2018). *Struktur bangunan: Elemen utama dalam menjaga kekukuhan dan keamanan bangunan*. Penerbit Andi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran: Pengertian, konsep, dan aplikasinya*. Rajawali Press.
- Daryanto, D. (2013). *Media pembelajaran: Konsep, teori, dan aplikasi*. Rineka Cipta.
- Dian, A. (2018). Struktur bangunan dan elemen-elemen penyusun kestabilan bangunan. *Jurnal Teknik Sipil*, 15(3), 200-215.
- Djamaluddin, M. (2019). Pembelajaran sebagai aktivitas interaksi dalam lingkungan edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 112-124.
- Haryanto, H. (2017). *Hasil belajar dan pengukurannya dalam pembelajaran*. Penerbit PT. Grafindo.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2012). *Instructional media and technologies for learning (8th ed.)*. Pearson Education.
- Hidayat, D. F. A., Silver, S. T. E., & Hanifah, S. Y. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknologi Informatika (TIK) di SMAS Saidiyah Arusbaya Bangkalan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 102-115.
- Indriani, C. (2024). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA yang inovatif. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 75-85.
- Kurniawan, A. A., dkk. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(3), 145-160.
- Kurniawan, A., dkk. (2022). Reliabilitas alat ukur dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 15(3), 210-222.
- Lestari, A., & Yudhanegara, E. (2017). Interpretasi tingkat kesukaran dalam analisis soal ujian. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 140-150.
- Malik, A. (2018). *Statistika untuk penelitian: Dasar-dasar teori dan aplikasi*. Penerbit Erlangga.
- Muinnah, M. (2019). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(3), 78-89.
- Mulyasa, E. (2019). *Ciri-ciri hasil belajar dan strategi peningkatannya*. Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Y. (2015). Elemen-elemen struktur bangunan dalam menjaga stabilitas dan integritas struktural. *Jurnal Teknik Sipil*, 10(2), 115-125.

- Nurhidayani, N., Sukmawati, S., & Ramdhani, R. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 22(3), 134-147.
- Prananingrum, D. (2020). Media pembelajaran sebagai sarana untuk menunjang pemahaman materi kepada peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(4), 225-237.
- Purwati, S., & Perdanawanti, E. (2019). Pemanfaatan Canva untuk kebutuhan grafis dalam pembelajaran. Dalam A. Isnaini (Ed.), *Inovasi dalam pembelajaran digital* (hlm. 75-88). Penerbit UPI Press.
- Saragih, E. (2014). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 56-65.
- Slameto, S. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2006). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, N., dkk. (2018). Klasifikasi daya pembeda dalam analisis butir soal ujian. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 75-85.
- Tanjung, M., & Faiza, L. (2019). Program desain online Canva dalam pembuatan berbagai media grafis. *Garis Pelangi*, 5(1), 45-58.
- Winkel, W. S. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*. Penerbit Rineka Cipta.