



Pengaruh media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar matematika siswa

Khofifah Indra Prawangsa¹, Sripatmi^{2*}, Dwi Novitasari²
Muhammad Turmuzi²

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

khofifahindra14@gmail.com

Diterima: 13-12-2024; Direvisi: 18-12-2024; Dipublikasi: 23-12-2024

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an effect of using Canva learning media on student learning outcomes in class XI circle material at SMK Negeri 3 Selong. This research is an experimental research with quasi experimental design. The study population was the XI grade students of SMK Negeri 3 Selong as many as 4 classes. The research sample was two classes, namely the experimental class using Canva-based learning media and the control class using conventional media taken using cluster random sampling. Data collection techniques using observation and tests. As for the instrument validity test, it was carried out with the content validity test which was calculated using the Aiken's V index. Data analysis carried out is normality test, homogeneity test, hypothesis test, and effect size test to see whether there is an effect of Canva-based learning media on student learning outcomes on circle material. The results showed $t_{hitung} (2.661) > t_{tabel} (2.01)$, the effect size test results were 0.757 and the average value of the posttest results of the class using Canva-based learning media was higher than the class using conventional media. So it can be concluded that learning by using Canva-based learning media has an effect on student learning outcomes in circle material class XI SMK Negeri 3 Selong academic year 2024/2025.

Keywords: learning media; canva; learning outcomes; circle

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Negeri 3 Selong. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 3 Selong sebanyak 4 kelas. Sampel penelitian dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yang diambil menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Sedangkan untuk uji validitas instrument dilakukan dengan uji validitas isi yang dihitung menggunakan indeks *Aiken's V*. Analisis data yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *effect size* untuk melihat ada tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} (2,661) > t_{tabel} (2,01)$, hasil uji *effect size* sebesar 0,757 dan rata-rata nilai hasil *posttest* kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Negeri 3 Selong tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: media pembelajaran; canva; hasil belajar; lingkaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan memberikan motivasi agar siswa aktif dalam kegiatan belajarnya (Setiawan, 2020). Pendidikan bertujuan untuk mendorong siswa/siswi yang aktif, berpotensi, dan mempunyai cita-cita dan membekali mereka dengan keterampilan yang sangat bermanfaat baik itu bagi dirinya, bangsa dan negara (Solichah et al., 2020). Proses pendidikan yang efektif tidak terlepas dari pencapaian hasil belajar yang diharapkan, dimana hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil adalah perubahan yang diperoleh berdasarkan aktivitas yang dilakukannya, sedangkan belajar adalah proses berubahnya individu melalui pengalaman mental, fisik, maupun pengalaman sosial untuk membentuk gagasan terhadap suatu materi dan informasi (Muin & Ulfah, 2012). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari & Indrawati, 2021). Hasil belajar juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dicapai oleh siswa dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh lembaga pendidikan (Andri et al., 2023). Menurut Muin dan Ulfah (2012) hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya setelah adanya aktivitas pembelajaran. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam penguasaan materi yang telah diberikan (Gunawan et al., 2024; Sazali et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas X SMK Negeri 3 Selong pada tanggal 2 Januari sampai tanggal 9 Januari 2024, proses belajar mengajar di dalam kelas hanya didominasi oleh guru yang menjelaskan konsep di dalam kelas, kemudian memberikan contoh dan soal-soal latihan. Siswa terlihat pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran karena guru cenderung mengandalkan sarana-sarana yang masih kurang bervariasi. Adapun media yang digunakan dalam belajar mengajar matematika yaitu buku-buku pegangan, alat-alat peraga, lembar kerja siswa (LKS) dan *power point*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas X SMK Negeri 3 Selong pada tanggal 6 Januari 2024 mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa menjadi kurang memuaskan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal dari kurangnya hasil belajar matematika siswa adalah rasa malas dalam mengikuti pelajaran matematika karena menganggap pelajaran matematika adalah

mata pelajaran yang sulit. Sedangkan faktor eksternalnya adalah media pembelajaran yang masih belum bervariasi akibatnya siswa menjadi lebih cepat bosan sehingga tidak menguasai materi dengan baik dan berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Adapun usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan memberikan contoh-contoh serta soal-soal latihan yang lebih banyak agar kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika lebih baik dari sebelumnya. Namun, hal tersebut kurang efektif karena hasil belajar siswa masih belum memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75%. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal pada ujian semester 1 berikut

Tabel 1. Nilai Ulangan Matematika Semester 1 Kelas X SMKN 3 Selong Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan Klasikal
1	X TAV	24	14	10	75,12	58,33%
2	X TKRO	23	15	8	76,65	65,21%
3	X TBSM	29	2	27	64,13	6,89%
4	X TITL	15	11	4	70,13	73,33%
Jumlah		92	42	49		

Dari data tersebut dapat disimpulkan dari empat kelas hanya dua kelas yang rata-rata nilai diatas KKM yaitu kelas X TAV dan X TKRO. Namun, belum ada kelas yang memenuhi ketuntasan klasikal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas X SMK Negeri 3 Selong pada tanggal 7 januari 2024, hasil belajar matematika menjadi kurang memuaskan karena kurang memahami materi hal ini dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah. Mereka lebih tertarik jika proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang memanfaatkan teknologi. Menurut siswa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit, karena matematika mengandung banyak rumus sehingga siswa merasa sulit untuk memahaminya.

Untuk mengatasi masalah tersebut proses pembelajaran matematika di kelas perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman agar semangat belajar siswa menjadi meningkat sehingga hasil belajar siswa juga memuaskan. Salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman adalah media pembelajaran berbasis Canva.

Media pembelajaran berbasis Canva merupakan aplikasi program design online yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat berbagai jenis desain grafis dengan cara yang lebih mudah tanpa perlu mendesain atau membuat dari awal (Supradaka, 2022).

Canva adalah aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur dan kategori yang disediakan di dalamnya (Aisyah et al., 2023). Canva merupakan aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran (Putra et al., 2023). Canva dapat diakses secara online melalui laptop atau perangkat seluler sehingga pengguna dapat mengakses kapan saja dan dimana saja (Dewi et al., 2022; Hariyanti et al., 2021; Noviyanti et al., 2024). Oleh karena itu dengan menggunakan aplikasi canva tersebut proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, menarik dan menyenangkan. Apabila proses pembelajaran kondusif otomatis pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih baik sehingga hasil belajar matematika siswa juga memuaskan.

Berdasarkan penelitian teerdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva 2023 berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Sari et al., 2023; Pajarullah & Triwahyuni, 2023). Berdasarkan hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa ada Materi Lingkaran Kelas XI SMK Negeri 3 Selong Tahun Ajaran 2024/2025.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan *quasi experimental* (eksperimen semu) dengan metode *posttest-only control group design*.

Tabel 2. *Posttest-Only Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X_1	O_1
Kontrol	X_2	O_2

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 3 Selong sebanyak 4 kelas dengan jumlah 91 siswa. Sampel penelitian dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis canva sebanyak 23 siswa dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional sebanyak 24 siswa, yang diambil menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Sedangkan untuk uji validitas instrumen dilakukan dengan uji validitas isi dengan pertimbangan para ahli dan dihitung menggunakan indeks *Aiken's V*. Sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan melakukan uji-t dan uji *effect size*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 September 2024 sampai tanggal 5 Oktober 2024. Validator instrument terdiri atas satu dosen Pendidikan matematika dan satu guru matematika dari SMKN 3 Selong.

1. Hasil Validasi Instrumen

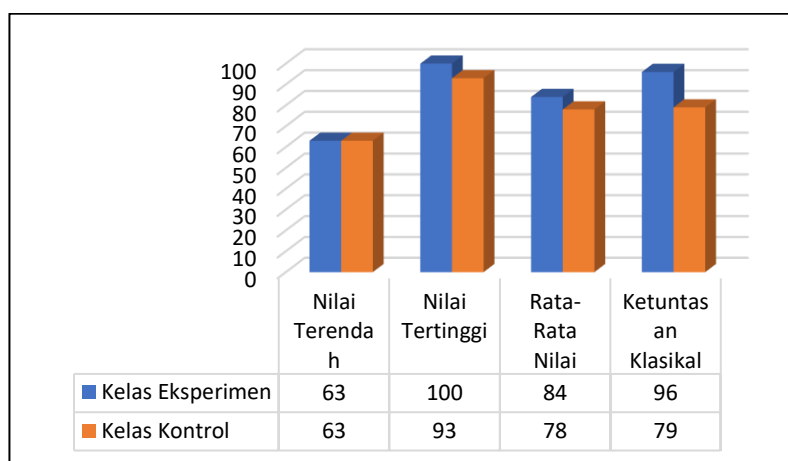
Hasil penilaian dari kedua validator menunjukkan bahwa instrumen pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis Canva, modul ajar, lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan soal *posttest* dinyatakan valid dan siap digunakan. Berikut adalah hasil validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Butir	$\sum s$	V	Kategori
1	Lembar Observasi	7	48	0,86	Sangat Valid
2	Modul Ajar	19	136	0,85	Sangat Valid
3	Media Pembelajaran Berbasis Canva	10	71	0,89	Sangat Valid
4	LKPD	10	71	0,91	Sangat Valid
5	Soal <i>Posttest</i>	10	18,75	0,78	Valid

2. Analisis Data Deskriptif

Posttest dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir atau hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran. Berikut ini hasil *Posttest* dalam bentuk diagram batang:



Gambar 1. Hasil *Posttest*

Berdasarkan gambar 1 diatas, terlihat bahwa nilai tertinggi, rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

3. Analisis Data Inferensial

a. Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk			Keputusan Uji
	Statistik	df	Sig.	
Eksperimen	0,955	23	0,373	data berdistribusi normal
Kontrol	0,939	24	0,156	data berdistribusi normal

Tabel 4 menampilkan hasil uji normalitas data *posttest* menggunakan SPSS 21 dengan hasil uji bahwa nilai *sig* > 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Levene Statistic			Keputusan Uji
	df1	df2	Sig.	
Eksperimen Kontrol	1	2	0,518	data homogen

Dari tabel 5 diatas terlihat bahwa *sig* > 0,05 artinya varians kedua data *posttest* dikatakan homogen.

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Tabel 6. Hasil Uji-t

Aspek	Nilai yang didapatkan	Sig(2-tailed)	Kesimpulan
t_{hitung}	2,603	0,01	H_0 di tolak
t_{tabel}	2,06	0,01	

Berdasarkan tabel 6 $t_{hitung}(2,603) > t_{tabel}(2,06)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa.

d. Uji *Effect size*

Tabel 7. Hasil Uji *Effect Size*

Kelompok	Rata-rata	Std. Deviasi	Choen's d	Kriteria
Eksperimen	83,91	8,842	0,757	Sedang
Kontrol	77,71	7,469		

Berdasarkan tabel 7 setelah mendapat nilai *d* sebesar 0,7575 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dengan kategori sedang pada mata pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut karena nilai $0,2 < d < 0,8$, sehingga termasuk dalam kriteria sedang.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran disetiap pertemuan, siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Hampir semua siswa dikelas eksperimen memperhatikan pelajaran dengan seksama dan menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan visualisasi yang menarik, Canva membuat materi lebih hidup dan membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang mungkin lebih sulit jika disampaikan secara konvensional. Penyajian materi yang interaktif dan kreatif mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran konvensional, siswa cenderung kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, yang mengakibatkan fokus kelas hanya pada guru. Mereka merasa enggan dalam mengerjakan soal. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *posttest*, diketahui rata-rata nilai kelas eksperimen menggunakan Canva adalah 85,91, sedangkan kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional hanya mencapai rata-rata nilai sebesar 77,71. Perbedaan ini menunjukkan bahwa Canva memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi lingkaran, dibandingkan menggunakan media konvensional yang lebih bersifat tekstual dan kurang interaktif. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Carera & Nurmairina, 2024). Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas control masing masing 85,12 dan 79,67. Hal ini disebabkan oleh faktor interaksi yang lebih baik dan pendekatan yang lebih menarik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,603 > 2,01$ sehingga H_a diterima. Selain itu hasil uji *effect size* menghasilkan nilai 0,7575 yang termasuk dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa meskipun dampaknya tidak sangat besar, penggunaan Canva tetap memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Nurhidayani et al., (2024), dimana hasil penelitiannya didapatkan nilai $t_{hitung} = 6.500 > t_{tabel} = 2.024$, hingga H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) menggunakan media Canva memiliki pengaruh yang sedang terhadap kemampuan hasil belajar siswa, di mana siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam menyelesaikan masalah yang diberikan selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha et al., (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan Canva dalam proses pembelajaran tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar kognitif, tetapi juga mengalami peningkatan dalam partisipasi aktif di kelas. Dengan adanya interaksi yang lebih baik dan pendekatan yang

menarik, siswa tidak hanya memahami materi lebih baik, tetapi juga lebih terlibat dalam diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelas, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka secara keseluruhan

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran di kelas XI SMK Negeri 3 Selong. Penggunaan media Canva tidak hanya membantu siswa lebih memahami konsep lingkaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMKN 3 Selong tahun ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung}(2,661) > t_{tabel}(2,01)$ dan rata-rata nilai hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media konvensional.

5. REKOMENDASI

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya sarana dan prasarana harus disiapkan terlebih dahulu agar tidak terjadi kesalahan selama penelitian dilakukan

6. REFERENSI

- Aisyah, N., Suwanti, T., Alfiah Zahra, R., Maulidin, L., & Siti Aulia, N. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa-Siswi. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 150–159.
- Andri, A., Rismawati, M., & Tara, S. A. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i2.23081>
- Carera, F., & Nurmaidina. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak. *Journal on Education*, 06(03), 16695–16706.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162–169. <https://doi.org/10.29303/jcar.vi5i3.5169>
- Gunawan, E. S., Amrullah, Novitasari, D., & Soepriyanto, H. (2024). Pengaruh Kecemasan Matematika dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika: Mathematics and Education Journal*, 6(2), 428–439. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.7393>
- Hariyanti, S., Arjudin, A., & Baidowi, B. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Mataram. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.29303/jm.v3i1.2275>

- Muin, A., & Ulfah, M. R. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Moodle. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 73–82. <https://doi.org/10.21831/pg.v7i1.2838>
- Noviyanti, B. E., Baidowi, Salsabila, N. H., & Turmuzi, M. (2024). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 111–119. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.6873>
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177.
- Nurhidayani, Sukmawati, & Ramadhani, R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(3), 133–148.
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *Lokabasa*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Sari, W. M., Siska, J., & Hermawangsa, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review*, 4(2), 53–57.
- Sazali, N. S., Arjudin, A., Kurniawan, E., & Sarjana, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Suplemen Pembelajaran Melalui Daring. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 140–150. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.6936>
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59. <https://doi.org/10.17977/um035v28i22020p051>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Ikraith-Teknologi*, 6(1), 62–68.
- Wulandari, P., & Indrawati, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Di Kelas V SDN 27 Anak Air Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1974–1983.