

Belajar Kreatif dalam Pemahaman Materi Informatika Siswa SMP

Atika Nur Almira^{1*}, Ilham Ari Elbaith Zaeni¹, Ronny Afrian²

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

²SMP Negeri 2 Malang, Jl. Prof. Moch Yamin No.60, Malang, Jawa Timur, 65118, Indonesia

*Corresponding author, email: atika.nur.2431539@students.um.ac.id

Riwayat Artikel

Diajukan: 15 Mei 2025

Direvisi: 10 Juni 2025

Diterima: 18 Juni 2025

Diterbitkan: 28 Juni 2025

Kata kunci

Canva

PBL

Pemahaman Materi

Abstrak

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengoptimalkan pemahaman siswa SMP terhadap materi pelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang dilengkapi penggunaan media pendukung Canva. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 33 peserta didik kelas VII J di salah satu SMP Negeri yang berlokasi di Kota Malang. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes untuk mengukur pemahaman materi, serta dokumentasi. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa dari siklus pertama menuju siklus kedua. Pengujian hipotesis dengan analisis paired-test menghasilkan skor -2.47 pada siklus pertama dan -6.05 pada siklus kedua. Pada siklus kedua, sebanyak 50% siswa berhasil meraih nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa jenjang SMP.

How to cite: Almira, A. N., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). Belajar Kreatif dalam Pemahaman Materi Informatika Siswa SMP. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 37–42. doi: 10.17977/um027v10i12025p37-42

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting sebagai landasan kemajuan suatu bangsa dan faktor penentu daya saing di tengah era globalisasi. Perkembangan teknologi dan dinamika sosial yang begitu cepat menuntut adanya pembaruan sistem Pendidikan yang relevan dan responsif terhadap perubahan zaman. Dalam hal ini, pembelajaran informatika di jenjang SMP menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Maka dari itu, inovasi dalam pembelajaran informatika menjadi hal yang krusial untuk membentuk generasi yang kreatif, literasi digital dan mampu beradaptasi dengan perubahan global.

Salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu Pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan memiliki unsur inovasi. Media pembelajaran yang bersifat tradisional telah lama digunakan sehingga tidak lagi memadai dengan teknologi yang terus berkembang. Adanya solusi melalui pemanfaatan teknologi informasi menjadi suatu keharusan (Iswanto, et al, 2023). Canva adalah platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur visual yang interaktif dan mudah diakses, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran di era digital. Dalam konteks pembelajaran informatika, canva dapat dimanfaatkan untuk merancang materi seperti info grafis, presentasi, maupun poster digital yang mampu menyajikan konsep secara visual dan menarik. Melalui pemanfaatan canva, siswa didorong untuk menuangkan ide secara terstruktur, mengembangkan kreativitas visual, serta mengkomunikasikan pemahaman peserta didik melalui karya digital. Oleh karena itu, integrasi canva dalam proses pembelajaran informatika menjadi strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperdalam pemahaman terhadap materi.

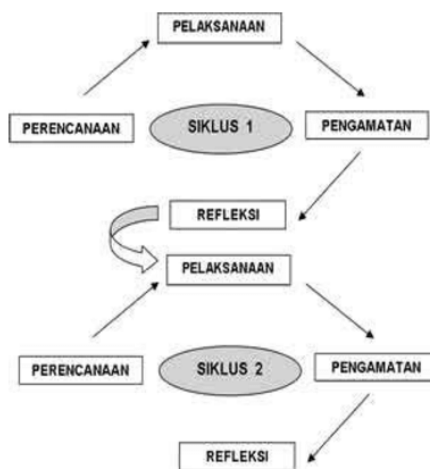
Pembelajaran informatika yang dilakukan guru umumnya masih belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Penyampaian konsep yang bersifat abstrak melalui ceramah menyulitkan peserta didik, yang masih berada pada tahap berpikir konkret dalam memahami materi. Proses pembelajaran pun masih didominasi oleh peran guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. PBL adalah model pembelajaran yang dimulai dengan pemberian suatu permasalahan yang terkait dengan kehidupan nyata sehari-hari (Afianti, 2014). Kemudian peserta didik berupaya memecahkan permasalahan tersebut guna memperoleh pengetahuan yang baru. Model pembelajaran berbasis masalah

merupakan suatu model yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Agustin, 2013). Dengan menggunakan model PBL, diharapkan terjadi peningkatan baik dalam pencapaian hasil belajar maupun partisipasi aktif siswa.

Siswa kelas 7J menghadapi kendala dalam pembelajaran informatika, khususnya dalam hal rendahnya partisipasi aktif. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa cenderung bersikap pasif dan hanya menerima materi tanpa menunjukkan minat untuk terlibat dalam diskusi maupun aktivitas pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton serta minimnya penggunaan media yang menarik perhatian siswa. Materi informatika yang bersifat konseptual dan abstrak menjadi sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui teks. Akibatnya motivasi belajar menurun dan peserta didik mengalami kesulitan untuk mengaitkan materi dengan kehidupan nyata atau pengalaman sendiri. Dengan begitu, relevansi penerapan model PBL yang berbantuan dengan media canva terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas 7J secara signifikan. Melalui PBL, siswa dilatih untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah nyata, sementara canva memberikan sarana visual yang mendukung ekspresi ide secara kreatif dan terstruktur. Hubungan antar keduanya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui proyek digital yang dikembangkan.

2. Metode

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang melakukan pengamatan pada suatu subjek dengan mengikuti aturan khusus untuk mengumpulkan informasi yang bermanfaat (Evendi, 2020). Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang praktis bertujuan untuk memperbaiki kekurangan atau kelemahan dalam pembelajaran di kelas melalui penerapan tindakan tertentu untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran di kelas dengan cara yang lebih profesional (Arsyah, 2022). Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran (Mufidah et al, 2022). Siklus dalam penelitian tindakan kelas mencakup empat tahap utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Adapun tahapan dalam model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Mc. Taggart dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram tahapan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart

Apabila hasil pada siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka proses dilanjutkan ke siklus kedua dengan kembali melakukan perencanaan sebagai langkah awal pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya hambatan yang dialami siswa dalam memahami konsep materi. Penelitian dilaksanakan di salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Malang. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 33 siswa kelas VII J. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengacu pada model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri atas beberapa tahapan utama, yaitu:

2.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa kelas VII terhadap materi informatika. Sehingga peneliti merancang pembelajaran dengan pendekatan model PBL berfokus pada penyelesaian masalah yang bersifat kontekstual sebagai pusat dari aktivitas pembelajaran. Media canva dipilih sebagai sarana pendukung visualisasi dan penyajian informasi secara interaktif agar siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Peneliti merancang perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), serta lembar kerja siswa (LKPD) yang berorientasi pada pemecahan masalah, serta merancang tugas proyek digital yang dikerjakan secara kelompok menggunakan canva, serta instrumen observasi dan penilaian untuk mengukur keterlibatan dan hasil belajar siswa. Peneliti merencanakan pembentukan kelompok siswa yang berjumlah 5 kelompok serta skenario masalah kontekstual yang memiliki keterkaitan dengan situasi kehidupan nyata guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.2. Tahap Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat, yaitu dengan mengimplementasikan model PBL dalam kegiatan pembelajaran informatika. Siswa berjumlah 33 orang dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok berjumlah lima hingga enam siswa untuk mendiskusikan dan menyelesaikan masalah yang diberikan secara bersama-sama. Setiap kelompok diminta membuat produk digital berupa presentasi atau infografis dengan tema dampak sosial informatika menggunakan aplikasi canva.

2.3. Tahap Observasi

Pada tahap pengamatan peneliti melakukan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan model PBL dengan bantuan media canva. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa dalam kelompok, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan solusi terhadap masalah yang diberikan, serta cara memanfaatkan canva untuk menyusun dan menyampaikan ide secara visual. Peneliti juga mencatat diskusi siswa terhadap penggunaan canva sebagai media pembelajaran, keaktifan dalam proses belajar, serta kesulitan atau hambatan yang muncul selama kegiatan berlangsung.

2.4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk aktivitas siswa, hasil diskusi siswa pada canva serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi informatika. Refleksi dilakukan dengan membandingkan kondisi awal dan hasil pembelajaran setelah menerapkan PBL berbantuan canva. Hasil refleksi membuktikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kemajuan pemahaman materi terlihat dari kemampuan siswa dalam presentasi hasil diskusi. Namun ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi atau belum optimal dalam memanfaatkan Canva. Sehingga menjadi alasan untuk menyusun perbaikan pada siklus berikutnya.

Selanjutnya teknik pengumpulan data dilakukan untuk memantau aktivitas siswa sepanjang proses pembelajaran, serta melaksanakan pre-test maupun post-test guna memperoleh informasi mengenai perubahan dalam hasil belajar siswa. Data merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kuantitatif maupun kualitatif yang menunjukkan fakta (Tanujaya, 2017). Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tes, yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa melalui tes formatif yang dilaksanakan pada siklus I dan II.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media canva terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi informatika, khususnya di kelas VII J. Melalui PBL, siswa diajak aktif dalam proses belajar dengan berfokus pada penyelesaian masalah yang relevan, sementara canva memberikan dukungan visual yang mempermudah siswa dalam mengolah dan menyajikan ide secara menarik. Kombinasi ini tidak hanya mendorong kolaborasi antar siswa yang lebih disukai oleh sebagian besar peserta didik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui keterlibatan langsung dan penggunaan media digital yang kontekstual. Dengan demikian, strategi ini mampu meningkatkan partisipasi aktif serta pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

3.1. Metode Analisis Data

Setelah data diperoleh dari siswa, langkah selanjutnya adalah mengelola data yang telah terkumpul. Proses analisis data melibatkan pengelompokan data sesuai dengan variabel dan jenis responden, dilanjutkan dengan kegiatan tabulasi. Data ditabulasi berdasarkan masing-masing variabel dari seluruh responden, kemudian disajikan sesuai dengan variabel yang diteliti. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah serta pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

3.1.1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Silvia et al, 2020).

Hasil pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi melalui penerapan model pembelajaran PBL dapat dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan siklus II sebagaimana dipaparkan Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil evaluasi siswa pada pelaksanaan siklus I dan siklus II

Informasi Tambahan	Skor Awal Peserta Didik Pada Pelaksanaan Siklus I	Skor Awal Peserta Didik Pada Pelaksanaan Siklus II	Skor Akhir Peserta Didik Setelah Pelaksanaan Siklus I	Skor Akhir Peserta Didik Setelah Pelaksanaan Siklus II
Hasil Perhitungan Mean	69.13	72.30	71.30	80
Nilai Max	90	90	90	90
Nilai Min	30	30	30	60
Tuntas KKM	15	20	16	23
Belum Tuntas KKM	8	6	7	3

Pada pre-test hasil pada siklus I memperlihatkan bahwa nilai tengah yang dicapai nilai kompetensi pengetahuan siswa ada dibawah KKM yaitu 69.13. Walaupun terdapat 15 peserta didik yang hasil evaluasinya berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM), namun nilai tengah pre-test hampir mencapai KKM. Terdapat 8 siswa yang kurang atau belum mencapai KKM. Sedangkan dalam pre-test siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai kompetensi pengetahuan siswa ada diatas KKM yaitu 72.30. Sebanyak 20 peserta didik memperoleh skor yang melampaui KKM dan 6 siswa yang belum atau kurang memenuhi KKM.

Setelah peneliti melakukan berbagai persiapan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode PBL menggunakan bantuan canva. Hasil post-test pada siklus I menunjukkan bahwa rerata nilai yang diperoleh mencapai 71.30, yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pre-test pada siklus yang sama. Akan tetapi berbeda dengan siswa yang tuntas KKM yaitu sebesar 16 siswa dari total 23 siswa sehingga didapatkan sebanyak 7 siswa masih berada dibawah ambang batas ketuntasan yang ditetapkan. Keadaan ini membuat peneliti ingin mengulang sekali lagi dalam penelitian yaitu dengan mengadakan tes akhir pada pelaksanaan siklus II.

Dalam tes akhir pada pelaksanaan siklus II peneliti menggunakan aplikasi canva. Pada masa ini siswa sudah mengenal aplikasi canva dalam siklus I. Jumlah peserta didik yang mengikuti tes akhir pada siklus II mengalami peningkatan, yakni mencapai 26 orang. Peneliti tidak perlu lagi memberikan petunjuk tentang penggunaan canva pada siswa. Setelah melakukan berbagai pembahasan dan menggunakan aplikasi canva, peneliti melakukan post-test disiklus II dengan hasil rata-rata nilai siswa 80, skor tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 90, sementara skor terendahnya 60. Berdasarkan hasil tersebut, masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan sesuai KKM. Melalui hasil ini, peneliti telah membuktikan bahwa dengan metode PBL menggunakan bantuan canva dalam pembelajaran informatika dapat meningkatkan kompetensi siswa.

3.1.2. Uji Hipotesis

Dalam membandingkan rerata antara dua kelompok yang tidak saling terkait atau tidak berpasangan, digunakan teknik statistik yang dikenal sebagai uji-t. Ketidakterkaitan antar pasangan berarti bahwa masing-masing kelompok terdiri dari subjek yang berbeda dan tidak berasal dari sampel yang sama. Uji perbedaan varian antara dua kumpulan data berbeda adalah dasar dari pengujian ini (Waluyo et al, 2024).

Percobaan hipotesis bertujuan untuk mencari tahu pengaruh atau tidak adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL dengan bantuan canva. Dari hasil data yang diperoleh padah hasil post-test, percobaan hipotesis di dalam studi ini menerapkan penggunaan uji *paired sample test* yaitu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata kedua hasil evaluasi pada siklus I dan siklus II setelah tindakan post-test dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis. Adapun hasil analisis uji hipotesis disajikan dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi perbandingan rerata hasil perbandingan rerata pre-test dan post-test pada siklus I dan siklus II

Tahap Pelaksanaan Tindakan	Mean pre-test	Mean pos-test	t-hitung	Keterangan
Siklus I	69.13	71.30	-2.47	Signifikan (p<0.05)
Siklus II	72.30	80	-6.05	Signifikan (p<0.05)

Pada tabel diketahui bahwa perbandingan rata-rata tes awal dan tes akhir pada dua tahap pembelajaran yang telah diterapkan. Jika dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I, analisis *paired t-test* menunjukkan nilai t = -2.47 artinya hasil uji tersebut signifikasi 0.05 (p<0.05). Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar telah diterapkan tindakan pembelajaran. Kemudian pada perbandingan siklus II, analisis *paired t-test* menunjukkan nilai $t = -6.05$ artinya memperkuat signifikansi statistik, tetapi juga menunjukkan efek pembelajaran yang lebih kuat dan terakumulasi. Kenaikan ini menandakan bahwa perbaikan strategi pada siklus kedua berhasil memberikan dampak pembelajaran yang lebih mendalam.

4. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran informatika yang dilakukan pada dua siklus, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model PBL yang dipadukan dengan media canva terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi informatika. (2) Pada pelaksanaan siklus pertama, meskipun terdapat kendala teknik berupa gangguan jaringan yang menyebabkan sebagian siswa tidak dapat mengikuti pre-test dan post-test, hasil yang diperoleh tetap menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, ditandai dengan lebih banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 setelah diterapkannya model PBL dengan canva. (3) Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan melalui penjadwalan ulang kuis serta pelaksanaan tes secara luring menggunakan media kertas, diperoleh peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dimana presentase siswa yang mencapai nilai ≥ 80 meningkat hingga 50%.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Agustin, V. N. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model problem based learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jee/article/view/2069>
- Apreasta, L., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795-805. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16394>
- Arsyah, R. H., Jalinus, N., Abdullah, R., & Juwita, A. I. (2022). Implementasi Model Problem Based Instruction (PBI) dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PTI (pendidikan dan teknologi informasi) fakultas keguruan ilmu pendidikan universitas putra indonesia "YPTK" padang*, 70-75. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i2.141>
- Evendi, M. D. (2020). Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar matematika pada pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi Quizizz. *Repository UMM*. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/13178/>
- Fadillah, N. N., & Aldiatussyifa, A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar kelas VII di SMP Negeri 1 Citeureup. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 2(4), 120-127. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.162>
- Fitri, A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran aktif dan inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(1), 33-38. <https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815>
- Harahap, A., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>
- Humaya, R., & Dewi, P. A. (2023). Pelangkah: Efektivitas media digital berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 71-80. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/3446>
- Isnaini, K. N., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Jannah, F. N. M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>

- Lestari, M., Noviyla, D., & Ansyar, R. (2024). Peran aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran matematika. *DE JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3). <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i3.4712>
- Mufidah, Z., Azizah, N., Saputra, E., & Kunci, K. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 67-79. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/maalim/article/view/3878>
- Iswanto Qothrunnada, N. A., Iswanto, J., Hendratri, B. G., & Subekan, S. (2023). Transformasi Digital Lembaga Keuangan Syariah: Peluang dan Implementasinya di Era Industri 4.0. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 741-756. <https://doi.org/10.33367/ijhass.v4i3.4585>
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widaningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *Community Development Journal*, 5(1), 129-136.
- Rahmatullah, R., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Performa*, 2(1), 90-95. <https://doi.org/10.37715/jp.v2i1.441>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Setyawan, R., Handayani, A. N., & Widodo, B. A. (2023). Pembuatan media ajar interaktif sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran informatika untuk siswa SMP. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 3(12). <https://doi.org/10.17977/um066v3i122023p5>
- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9-16.
- Susiaty, U. D., & Haryadi, R. (2019). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa dalam menyelesaikan soal perbandingan di kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(2), 239-248. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i2.1574>
- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis data sample menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan uji anova dan uji t. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(6), 775-785. <https://j-economics.my.id/index.php/home/article/view/186>
- Silvia Zulkarnain, Z., Saputra, M. G., & Silvia, D. (2020). Strategi pengembangan bisnis melalui pendekatan business model canvas pada pt pitu kreatif berkah. *Journal Industrial Servicess*, 6(1), 55-61. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jiss/article/view/6012010>