

## **Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik**

**Nur Aini <sup>1)</sup>, Riyadi <sup>2)</sup>, Hendri Prastiyono <sup>3)</sup>, Ali Imron <sup>4)</sup>**

1), 2), 3), 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Perkembangan zaman pada abad ke-21 membawa banyak tantangan bagi guru dan siswa di bidang pendidikan. Penelitian ini mengkaji pentingnya inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Canva, untuk meningkatkan kreativitas siswa. Latar belakang penelitian meliputi terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran IPS di sekolah tersebut dan rendahnya pengetahuan IPTEK guru dan siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media poster digital berbasis Canva terhadap kreativitas siswa di SMPN 09 Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain one shot case study, di mana satu kelompok diberi perlakuan dan hasilnya diobservasi. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons siswa, dan penilaian unjuk kerja siswa. Hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,159 menunjukkan bahwa media poster digital berbasis Canva memiliki pengaruh sebesar 15,9% terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, sementara 84,1% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital berbasis Canva mendapat respon positif dari siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa menerima dengan baik inovasi media pembelajaran berbasis IT. Selain itu, hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, sehingga media pembelajaran ini efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Kreativitas Siswa

### **Abstract**

*The developments of the 21st century bring many challenges for teachers and students in the field of education. This research examines the importance of innovative learning by developing technology-based learning media, particularly the Canva application, to enhance student creativity. The background of the study includes the limited use of social studies learning media at the school and the low level of scientific and technological knowledge among teachers and students. The research aims to determine the impact of using Canva-based digital poster media on student creativity at SMPN 09 Gresik. This quantitative study employs an experimental method using a one-shot case study design, where a single group is given a treatment and the results are observed. Data was collected through material expert validation, media expert validation sheets, student response questionnaires, and student performance assessments. The coefficient of determination ( $R^2$ ) test result of 0.159 indicates that Canva-based digital poster media has a 15.9% impact on improving student creativity in social studies learning, while 84.1% is influenced by other variables outside this study. The findings show that the use of Canva-based digital poster media received a positive response from students, indicating that students well accept the innovation of IT-based learning media. Additionally, the hypothesis indicates that the use of Canva-based digital poster media has a significant effect on enhancing student creativity, making this learning media effective in developing student creativity in learning.*

**Keywords:** *Learning Media, Canva Application, Student Creativity*

**How to Cite:** Pertama, Nur Aini dkk. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMPN 09 Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS, Vol 4 (3):* halaman 105 - 113

## **PENDAHULUAN**

Perubahan zaman, abad ke-21 ini memberikan banyak tantangan baik bagi guru maupun siswa. Saat ini Indonesia tengah menghadapi era revolusi industri keempat yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0. Era ini merupakan era dimana inovasi berkembang dengan sangat pesat (Imron & Sahrah, 2023). Pengembangan potensi siswa dapat ditumbuhkan melalui berbagai cara salah satunya yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Menurut Taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh (Indrianti Lisa, 2020) menjelaskan adanya beberapa tingkatan dalam proses berpikir, yang diawali dari Tingkat berpikir yang rendah (low) menuju tingkat berpikir yang tinggi (high).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi menjadi suatu keharusan untuk mengatasi tantangan kehidupan di era abad ke-21. Salah satu aspek berpikir tingkat tinggi, sebagaimana tercantum dalam taksonomi Bloom, adalah kemampuan C6, yaitu kemampuan untuk menciptakan atau membuat. . Costa Berthur dalam (Putri, 2021) menyatakan jika kreativitas anak didik ialah pokok utama yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Pada dasarnya, setiap individu memiliki sifat kreatif, namun dalam kenyataannya, kreativitas pada anak terbentuk melalui dua dimensi yang berbeda, yakni anak berkepribadian kreatif tinggi dan pribadi anak yang kurang kreatif tinggi. Anak yang memiliki pribadi kreatif dapat mengembangkan potensi secara mandiri, sementara anak yang cenderung kurang kreatif membutuhkan bimbingan agar dapat menggali dan mengembangkan potensi mereka sehingga dibutuhkan stimulus dan bantuan dari sekitar (Putri, 2021).

Kreativitas siswa dapat dikembangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang memadai dan bervariasi. Jika guru hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, terdapat sebagian siswa yang mungkin dapat memahami, namun sebagian lainnya menjadi pasif dan sulit memahami konsep pembelajaran yang diajarkan (Kusuma, 2018). Media pembelajaran yang tidak memadai, kurang menarik, atau tidak relevan dengan konten IPS dapat membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu pemahaman mengenai penggunaan media dalam proses belajar yang disampaikan oleh Dale (1969) , menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman belajar siswa mulai dari abstrak hingga konkret dengan berbagai jenis gambar, grafik hingga pengalaman atau praktik langsung.

Pemanfaatan media belajar seperti audio, video, animasi, gambar, teks, dan simulasi pemodelan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, mendukung pengembangan daya ingat, serta memperdalam pemahaman mereka (Prastiyono, 2019). Oleh sebab itu, pentingnya pengembangan inovasi pembelajaran seperti penerapan media pembelajaran, model-model pembelajaran dan metode pembelajaran haruslah disesuaikan karakteristik perkembangan serta kebutuhan materi siswa. Salah satu pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam proses belajar mengajar atau dapat dikatakan menggunakan pendekatan *student center* (Wisnusaputra, 2021). Pendekatan *student centered* merupakan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, dengan

pembelajaran yang interaktif di mana peserta didik dapat mencari pengetahuan atau ilmu dari berbagai sumber sehingga pada pendekatan ini pendidik merupakan penentu utama dalam menyukseskan pembelajaran (Ismail, 2020).

Berdasarkan dari pengamatan awal di SMPN 09 Gresik yang telah berlangsung selama empat bulan, ditemukan sejumlah permasalahan yang termasuk dalam kemampuan anak didik dalam berpikir kreatif atau kreativitas siswa. Permasalahan pertama, pemanfaatan media pembelajaran IPS di sekolah tersebut sangat terbatas yaitu hanya ada penggunaan lembar kerja siswa (LKS), buku paket dan peta sebagai sumber utama materi pembelajaran. Kedua, rendahnya pengetahuan IPTEK guru dan siswa terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah oleh sebab itu perlu adanya transfer ilmu terkait teknologi pada abad ke-21 ini. Teknologi Informasi dapat meningkatkan pengetahuan, dan memperluas kesempatan serta pemberdayaan dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik (Riyadi & Larasaty, 2021).

Dewasa ini perubahan industry 4.0 mengakibatkan timbulnya pemahaman baru dimana penguasaan teknologi merupakan hal yang wajib baik bagi guru maupun siswa (Segara et al., 2021), namun fakta yang terjadi adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran siswa di SMPN 09 Gresik sangat terbatas, oleh sebab itu peneliti mengusulkan beberapa solusi perbaikan dalam meningkatkan kondisi tersebut agar menjadi lebih baik yaitu dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan adanya penerapan pembelajaran yang berbasis digital seperti belajar dan membuat poster digital dengan bantuan aplikasi Canva.

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran (Astuti, 2022). Aplikasi Canva didefinisikan sebagai tools atau alat yang dimanfaatkan untuk membuat desain grafis yang didapatkan gratis dan mudah seperti pembuatan kartu ucapan, poster, presentasi dan lain sebagainya (Zakawali, 2022). Pengalaman pembelajaran visual berbasis teknologi melalui poster digital ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan mempertimbangkan konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik."

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu proses untuk memperoleh informasi atau pengetahuan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan yang diperoleh (Djollong, 2014). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis eksperimen. Metode eksperimen, jenis penelitian pre-eksperimental yang digunakan adalah bentuk one shot case study, hal ini sejalan dengan pendapat (sugiyono, 2013) yang menyatakan bahwa salah satu

bentuk desain penelitian eksperimen diantaranya adalah one - shot case study, dimana terdapat satu kelompok yang dikenai perlakuan dan kemudian hasilnya diamati.

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMPN 9 Gresik yang terletak di Jalan Raya Balongpanggung No.349, Balongpanggung, Kecamatan Balong Panggang, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, 61173 dan penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari bulan Oktober hingga November 2023. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 8 SMPN 9 Gresik populasi dipilih dikarenakan materi yang hendak diteliti oleh peneliti adalah materi mobilitas sosial dimana materi tersebut hanya disajikan di kelas 8. Teknik sampling yang diterapkan pada penelitian ini adalah non probability sampling dengan jenis purposive sampling, yang mana teknik pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu sedangkan sampel diambil berdasarkan pada hasil nilai rata - rata mata pelajaran IPS setiap kelas. Berdasarkan metode tersebut terpilihlah kelas 8 H sebagai sampel dengan jumlah 32 siswa.

Pada penelitian ini berfokus pada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media poster digital menggunakan aplikasi canva sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa non tes yang terdiri dari angket dan penilaian unjuk kerja dan Adapun instrumen penelitian berupa angket respon siswa terhadap media poster digital menggunakan canva untuk variable X dan skala penilaian unjuk kerja atau hasil karya siswa untuk variabel Y. Angket yang digunakan dalam penelitian berbentuk checklist dengan skor menggunakan skala likert 1- 4. Uji instrumen pada penelitian ini terdiri dari uji validitas dan reabilitas. Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu analisis data. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji heteroskedastisitas uji analisis regresi liner sederhana dan uji koefisien determinasi (R-Squared).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan zaman pada abad ke - 21 ini memberikan banyak tantangan baik bagi guru maupun siswa khususnya di bidang teknologi dalam mengembangkan pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi dapat membuka peluang baru dalam dunia pendidikan dengan harapan dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut (Astuti, 2022) menyebutkan bahwa teknologi merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk terus dipelajari dan dikuasai sehingga kesadaran akan pentingnya belajar dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar menjadi suatu kebutuhan yang sangat esensial.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada hasil pengaruh media poster digital berbasis aplikasi canva terhadap peningkatan kreativitas siswa di SMPN 09 Gresik. Aplikasi Canva merupakan teknologi terkini yang dapat menunjang kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Tak hanya untuk guru Aplikasi Canva bisa dijadikan forum diskusi untuk siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya (Putri, 2021). Berdasarkan pernyataan tersebut maka berikut

merupakan uraian pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada bulan Oktober – November tahun 2023.

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelas eksperimen merujuk pada metode yang digunakan yaitu one shot case study. Metode One Shot Case study merupakan metode yang hanya menggunakan satu kelompok eksperimen yang dikenai perlakuan dan kemudian hasilnya diamati. Pada penelitian ini kelas eksperimen yang digunakan yaitu kelas VIII H. Penelitian berlangsung sebanyak dua kali pertemuan dengan durasi 80 menit di setiap pertemuannya dengan sintak pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran berlangsung yaitu sintak Project Based Learning (PjBL). Dengan menerapkan model pembelajaran atau sintak Project Based Learning (PjBL) setiap individu siswa diharapkan peneliti dapat mengetahui pengaruh media poster digital berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas siswa secara individu apakah terdapat peningkatan yang signifikan atau sebaliknya.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat menarik saat adalah Media poster digital berbasis aplikasi Canva. Media poster digital berbasis aplikasi canva adalah bentuk media visual yang diciptakan melalui platform desain grafis online yang disebut Canva. Aplikasi Canva adalah salah satu aplikasi yang memudahkan penggunaannya baik kalangan pelajar hingga pekerja, untuk membuat berbagai jenis materi desain termasuk poster, brosur, presentasi, dan lain sebagainya. Canva menyediakan berbagai template, elemen template desain, dan alat editing yang memudahkan pembuatan desain visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva tanpa memerlukan keahlian khusus.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diujikan, penelitian ini memiliki keselarasan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwasannya media poster digital berbasis aplikasi canva mampu meningkatkan kreativitas siswa (Ardita Ramadanti Putri, Callista Maylani Nuril & Yetti Rohayati). Pada penelitian terdahulu dijelaskan bahwa dengan adanya media poster digital berbasis aplikasi canva membuat pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Penerapan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengembangkan ide-ide kreatif siswa dengan memanfaatkan teknologi di abad 21 ini.

Dari analisis data yang telah dilakukan hasil uji regresi sederhana menggunakan SPSS versi 26 menunjukkan bahwa hasil uji media poster digital berbasis aplikasi canva, berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, yaitu adanya peningkatan kreativitas siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada keputusan uji regresi dengan kriteria sebagai berikut: jika nilai  $t$  hitung lebih besar dari nilai  $t$  tabel dan tingkat signifikansi ( $\text{sig}$ ) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dalam penelitian ini, nilai  $t$  hitung sebesar 2,379 lebih besar dari nilai  $t$  tabel sebesar 2,042, dan nilai signifikansi sebesar 0,024 lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu, kesimpulannya adalah hasil uji media poster digital berbasis aplikasi canva memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

R square merupakan suatu nilai yang memperlihatkan seberapa besar variabel independen (eksogen) mempengaruhi variabel dependen (endogen). R squared

merupakan angka yang berkisar antara 0 sampai 1 yang mengindikasikan besarnya kombinasi variabel independen secara bersama – sama mempengaruhi nilai variabel dependen. Nilai R-squared ( $R^2$ ) digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen. Terdapat tiga kategori pengelompokan pada nilai R square yaitu kategori kuat, kategori moderat, dan kategori lemah (Hair et al., 2011). Hair et al menyatakan bahwa nilai R square 0,75 termasuk ke dalam kategori kuat, nilai R square 0,50 termasuk kategori moderat dan nilai R square 0,25 termasuk kategori lemah (Hair et al., 2011). R squared tidak hanya bisa digunakan pada regresi saja, melainkan dapat menggunakan rumus R squared di semua model untuk menentukan baik atau tidaknya model.

Dalam konteks penelitian ini, nilai hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,159 yang menunjukkan bahwa sekitar 15,9% dari variasi dalam variabel dependen yaitu nilai peningkatan kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh variabel independen, yaitu hasil uji media poster digital berbasis aplikasi canva. Dengan kata lain, sebagian kecil pengaruh perubahan peningkatan kreativitas siswa dapat dipengaruhi oleh hasil uji media tersebut. Namun sekitar 84,1% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Berdasarkan tiga kategori pengelompokan pada nilai R square yaitu kategori kuat, kategori moderat, dan kategori lemah (Hair et al., 2011) pada penelitian ini 15,9% merupakan termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan obeservasi selama pembelajaran berlangsung hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Pada penelitian ini peneliti mengamati sebagian siswa merasa kesulitan dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga pada saat proyek berlangsung sebagian siswa mengerjakan dengan baik dan senang namun 40% merasa bosan. Secara geografis sekolah tersebut merupakan sekolah pedesaan yang sangat minim dengan teknologi pembelajaran, sehingga hal tersebut mungkin dianggap hal baru pada saat penelitian berlangsung. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan one shot case study yaitu pemberian perlakuan kepada sampel yang hanya diberikan sebanyak satu kali. Dari hasil peneltian yang menunjukkan peningkatan siswa hanya sebesar 15,9% sehingga perlu diperhatikan kembali bahwa penelitian ini akan memberikan dampak yang lebih besar kepada siswa apabila perlakuan diberikan lebih dari satu kali. Secara psikologi yang disebutkan dalam jurnal (Jayani & Hastjarjo, 2011) semakin sering siswa diberikan perlakuan kemampuan memori jangka panjang siswa akan meningkat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Frekuensi pemberian perlakuan tiga kali mampu meningkatkan memori jangka Panjang dibandingkan pemberian tes satu kali atau tanpa tes (Qinthara et al., 2020).

Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah terbukti valid dan reliabel. Selain itu, data yang dikumpulkan memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan untuk melakukan analisis lebih lanjut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat diandalkan dan memberikan kontribusi yang berarti dalam pemahaman tentang pengaruh penggunaan Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas siswa. Temuan ini mengukuhkan bahwa alat ukur dan metodologi yang digunakan dalam penelitian memiliki keandalan dan sesuai dengan

prosedur penelitian, sehingga hasilnya dapat dijadikan landasan yang kuat untuk mendukung pemahaman yang lebih mendalam terkait pengaruh penggunaan media berbasis teknologi tersebut pada aspek kreativitas siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai “Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 09 Gresik”, peneliti menarik kesimpulan yaitu respon antusias siswa terhadap media poster digital berbasis aplikasi Canva menunjukkan bahwa mereka menerima inovasi media pembelajaran berbasis IT ini dengan baik, namun diperlukan pelatihan berulang agar siswa dapat terbiasa dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, M. F. (2022). Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. *Jurnal Basicedu*, 33(1), 1-12.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86-100.
- Imron, A., & Sahrah, A. (2023). Pengaruh Pelatihan Komunikasi Efektif terhadap Motivasi Kerja Widyaiswara Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Seni dan Budaya Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 19(2), 17-24.
- Indrianti Lisa. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 Diajukan. *Skripsi*, 21(1), 1-9.
- Ismail, S. N. (2020). Pemanfaatan Peta Tematik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS MA Raudlotul Huffadz Kediri Tabanan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Widya Balina*, 5(1), 13-25.
- Jayani, S., & Hastjarjo, T. D. (2011). Pengaruh Frekuensi Pemberian Tes Terhadap Memori Jangka Panjang Bacaan Pada Siswa SMA. *Psikologi*, 6(2), 430-441.
- Kusuma, I. A. (2018). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 2 Sukomulyo Pujon Malang. *Skripsi*, 1-103.
- Prastiyono, H. (2019). Development Of Multimedia Materials Of The Geographic Universitas Negeri Malang. October. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31827.32802>

- Putri, A. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Cigombong. *Skripsi*, 42.
- Qinthara, F. N., Alifa, A. N., Iman, M. R., Ghassani, I. A., Huwaida, L., Srisayekti, W., & Sulistiobudi, R. A. (2020). Strategi Menggambar untuk Meningkatkan Kemampuan Long-Term Memory dalam Menghafal Istilah dan Definisi. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 24. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.9435>
- Riyadi, R., & Larasaty, P. (2021). Ketimpangan Ketimpangan Akses Terhadap Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Human Opportunity Index (Hoi). *Seminar Nasional Official Statistics*, 2020(1), 560–570.
- Segara, N. B., Sarmini, A. I. S., & ... (2021). Teacher's Need Assessment: For Digital Media-Aided QR Code Worksheet Workshop to Integrated Social Studies Learning in the New Normal Era. ... *on Social Science ...*, 603(Icss), 227–231.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. *alfabeta bandung*.
- Wisnusaputra, O. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–78.
- Zakawali, G. (2022). 5 Manfaat Aplikasi Canva, Tools Desain Andalan Sejuta Umat. Sirclo. <https://store.sirclo.com/blog/manfaat-aplikasi-canva/>