

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELELUI PENERAPAN MEDIA CANVA PADA ELEMEN PERAWATAN DAN PERBAIKAN SISTEM PEMINDAH TENAGA SISWA TKR SMN 1 JABON**

**Aden Dwi Saputra**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : [aden.20046@mhs.unesa.ac.id](mailto:aden.20046@mhs.unesa.ac.id)

**Wahyu Dwi Kurniawan**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : [wahyukurniawan@unesa.ac.id](mailto:wahyukurniawan@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Latar belakang pada penelitian ini yaitu masih sedikit siswa yang mencapai nilai KKM yang dapat diartikan masih rendahnya hasil belajar siswa serta tingkat partisipasi maupun keaktifan siswa pada proses pembelajaran masih rendah, yang disebabkan oleh proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran satu arah dan sederhana. Sehingga peneliti ingin menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum (pretest) dan sesudah diberikan treatment (posttest) dengan soal pilihan ganda berjumlah 25 butir soal. Hasil paired sample test mendapatkan nilai sig. 2 tailed  $0,00 < 0,05$ ., standar deviasi sebesar 9,09 dan nilai t hitung sebesar  $34,96 > t$  tabel 1.66. Dimana penerapan media canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa XI TKR SMKN 1 Jabon.

**Kata kunci:** media canva, hasil belajar

### **Abstract**

*The background of this study is that there are still few students who achieve KKM scores, which can be interpreted as low student learning outcomes and low levels of student participation and activity in the learning process, which is caused by the learning process still using a one-way and simple learning model. So researchers want to apply a problem-based learning model. The research method used is quantitative with a one group pretest-posttest design. The test was carried out 2 times, namely before (pretest) and after being given treatment (posttest) with multiple-choice questions totaling 25 questions. The results of the paired sample test received a score of sig. 2 tailed  $0.00 < 0.05$ ., standard deviation of 9.09 and t-value calculated of  $34.96 > t$  table 1.66. Where the application of canva media has a significant effect on the learning outcomes of XI TKR SMKN 1 Jabon students.*

**Keywords:** canva media, learning outcomes.

### **PENDAHULUAN**

Sebagai hasil dari daya saing yang ada di era globalisasi saat ini dan mendorong persaingan antar negara, pendidikan merupakan salah satu sumber daya manusia yang harus dikembangkan dengan standar yang tinggi. Pemerintah menghadapi tantangan dalam meningkatkan standar sistem pendidikan, dan pendidik sendiri menghadapi tantangan dalam memasukkan teknologi ke dalam kelas., sehingga pembelajaran bisa lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan. Peserta didik maupun guru harus mengikuti perkembangan teknologi sesuai dengan zamannya.

Hari-hari ini, upaya untuk memodernisasi penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar semakin didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang berasal dari penciptaan alat komunikasi untuk

tujuan pendidikan dapat dianggap sebagai teknologi pendidikan.

Belajar adalah proses mengubah atau memperkuat perilaku berdasarkan pengalaman. Dengan cara ini, belajar adalah kegiatan dan proses daripada produk atau tujuan. Belajar lebih dari sekadar mengingat; Ini juga tentang mengalami. Hasil pembelajaran adalah pergeseran perilaku daripada penguasaan hasil pelatihan. Mendapatkan pengetahuan sangat penting untuk menjadi mahir dalam banyak bidang, termasuk keterampilan ilmiah dan soft skill. Misalnya, bayi harus belajar berbagai keterampilan, termasuk keterampilan motorik seperti cara duduk, merangkak, berdiri, atau berbaring. Belajar adalah proses mengubah perilaku seseorang dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari yang tidak biasa menjadi biasa,

dan akhirnya mengadopsi pola pikir yang tidak banyak bergerak. Nut Mila, dkk (2021).

Belajar adalah proses mengubah perilaku seseorang dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari yang tidak biasa menjadi biasa, dan akhirnya mengadopsi pola pikir yang tidak banyak bergerak. (Kaaba et al., 2023).

SMKN 1 Jabon adalah sekolah menengah kejuruan berbasis teknologi yang membekali siswa dengan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk dibekali untuk pekerjaan di sektor masing-masing. Sejalan dengan tujuan SMKN 1 Jabon, yaitu menyerukan pendirian fasilitas pelatihan dan pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia dengan serat moral, mampu, sangat kompetitif, mandiri, memperhatikan lingkungan, dan cerdas secara global. Seluruh siswa di SMKN 1 Jabon diwajibkan mengikuti kurikulum mandiri mulai kelas X, XI, dan XII. Ini menunjukkan bagaimana pendidikan karakter diberi bobot lebih di kelas dan bagaimana siswa harus lebih imajinatif dan kreatif. Di SMKN 1 Jabon, Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) menjadi salah satu jurusan. Departemen TKR mempersiapkan siswa untuk karir di industri, khususnya di sektor otomotif. Pengetahuan tentang dasar-dasar (KKTKR) merupakan salah satu kompetensi atau disiplin ilmu yang diajarkan di jurusan TKR. TKR Konsentrasi Keahlian (KKTKR) tidak hanya untuk orang yang berprofesi sebagai mekanik; Kurikulum mencakup berbagai pemahaman dan pengetahuan dasar yang berkaitan dengan kendaraan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMKN 1 Jabon, menurut Bapak Drs. Djoko Wirantono. M.M selaku guru mata pelajaran Konsentrasi Keahlian TKR (KKTKR) terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti, adanya pandemi covid sebelumnya menyebabkan minat belajar siswa yang rendah, belum adanya penerapan media baru seperti canva untuk menunjang pembelajaran di jurusan teknik kendaraan ringan, serta kurangnya interaksi guru dengan peserta didik sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran di kelas terkesan kurang menarik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sejumlah faktor berkontribusi terhadap proses pembelajaran yang tidak efisien sehingga menghasilkan hasil belajar di bawah standar. Menurut penjelasan ini, keterlibatan siswa dan tujuan pembelajaran yang rendah menyebabkan penurunan kualitas kelulusan, sehingga lebih sulit bagi lulusan untuk bersaing di dunia kerja. Oleh karena itu, untuk memenuhi tujuan proses pembelajaran, perbaikan harus dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara peneliti di SMKN 1 Jabon bahwa media pembelajaran berbasis

teknologi sangat diperlukan untuk menunjang hasil belajar peserta didik. berdasarkan penilaian tengah semester dan harian yang membutuhkan sumber daya pendidikan ini. Melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis sains, kreativitas dan kemampuan akademik siswa ditingkatkan. Canva adalah platform desain visual dan komunikasi online dengan berbagai template dan kemampuan untuk memudahkan pengajar dan peserta. Ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menghasilkan media pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang memiliki motif visual dan mendukung elemen audiovisual disebut Canva. Diterbitkan pada tahun 2012, aplikasi ini telah populer pada tahun 2018 hingga saat ini. Menggunakan alat ini untuk menghasilkan halaman sampul, poster, undangan, dan materi serupa cukup berguna. Canva adalah aplikasi untuk desain grafis yang memudahkan pengguna membuat berbagai jenis konten kreatif secara online. Saat ini canva dapat diakses melalui aplikasi yang bisa diunduh dalam gawai kita dan bisa diakses melalui web resminya.

Pada tanggal 1 Januari 2012, Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams mendirikan Canva di Sydney, Australia. Ada dua kategori layanan berbeda yang tersedia di Canva: gratis dan premium. Canva menawarkan Canva Pro dan Canva for Enterprise sebagai bagian dari layanan premiumnya. Pengguna juga dapat membayar pencetakan dan pengiriman barang berwujud. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai desain imajinatif secara online. Menurut penelitian Nut Mila dkk. tahun 2021 pada respon mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNM 2020 terhadap media pembelajaran canva di masa pandemi, hasil penilaian mengungguli media dengan persentase skor rata-rata 73,8%, sehingga baik dan sangat direkomendasikan untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian Delarahmayanti, dkk (2020) berjudul "Pengaruh penerapan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika," hasil belajar kelompok eksperimen adalah 82,50, sedangkan hasil kelompok kontrol adalah 74,18. Berdasarkan uji hipotesis didapatkan nilai  $t_{hitung} 2,99 > t_{tabel} 2,672$  maka dapat dikatakan terdapat pengaruh signifikan dengan menerapkan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMKN 1 Jabon, maka peneliti tertarik untuk menerapkan media canva pada elemen perawatan dan perbaikan sistem pemindah tenaga di kelas XI TKR SMKN 1 Jabon. Melalui media pembelajaran canva ini menjadikan siswa tertarik akan hal baru yang ada pada pembelajaran, serta memberikan wawasan kepada siswa.

**METODE**

**Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini Satu kelompok pretest-posttest, atau percobaan yang dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding, adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Kelompok eksperimen akan mendapatkan terapi berupa proses kegiatan belajar berbasis model pembelajaran berbasis masalah setelah mendapatkan tes awal (pretest) dalam satu kelompok pretest-posttest. Ini adalah deskripsi desain penelitian.: (Paradina et al., 2019).

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Group	Pretest	Treatment	Posttest
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**Populasi dan Sampel**

Untuk penelitian ini kelas XI TKR SMKN 1 Jabon sebagai populasinya dan sampelnya adalah kelas XI TKR 1 yang berjumlah 35 siswa dan kelas TKR 2 yang berjumlah 33 siswa.

**Pengumpulan Data**

25 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen untuk pengumpulan data baik sebelum tes maupun sesudah tes. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas, sebagai bukti penelitian ini.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data di penelitian ini menggunakan software IBM SPSS tipe 25 dan microsoft excel yang dimana nantinya data yang sudah diperoleh dimasukan ke software tersebut. Analisis data yang dilakukan meliputi:

1. Uji Persyaratan Analisis  
Sebagai persyaratan sebelum dilakuan uji hipotesis, yaitu melakukan uji normalitas (Ananda & Fadhli, 2018).
2. Uji Hipotesis  
Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Uji-t dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara dua kelompok (Ahyar et al., 2020).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data hasil penerapan diperoleh oleh peneliti dan langkah analisis yang dilakuan untuk memperoleh kesimpulan, dengan memperhatikan metode penelitian yang telah direncanakan. Untu hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan akan dijelaskan di bawah ini.

**Kelayakan instrumen peelitian**

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil rerata validasi ahli instrument penelitian sebesar 3,77 atau 94%, sehingga instrument penelitian dikategorikan sangat baik dan instrument penelitian layak untuk digunakan dalam penelitian peningktan hasil belajar siswa melalui penerapan media canva pada elemen perawatan dan perbaikan system pemindah tenaga siswa TKR SMKN 1 Jabon. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah dimana untuk validasi instrumen penelitian mendapatkan hasil 85% yang diategorikan sangat baik dan bisa digunakan untuk penelitian.

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Kategori validasi	rata - rata	presentase
1	Media ajar	3,8	95,11%
2	Butir soal	3,74	93%
rata - rata		3,77	94,055%
kategori		sangat baik	

**Uji Prasyarat**

Uji normalitas model shapiro wilk diguakan pada penelitian ini. digunakan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil (Sugiyono.,2014:114). Berdasarkan tabel 3 nilai signifikasi model shapiro wilk menghasilkan nilai >0,05 untuk semua data pretest dan posttes, maka dapat disimpulkan bahwa persebaran nilai pada hasil pretest dan posttes di kelas eksperimen menunjukkan nilai yang terdistribusi normal.

Tabel 3. Pengujian Normalitas

kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
pretest tkr 1	0,149	33	0,060	0,944	33	0,088
posttest tkr 1	0,145	33	0,075	0,939	33	0,065
pretest tr 2	0,162	35	0,020	0,942	35	0,063
posttest tkr2	0,152	35	0,041	0,94	35	0,055

**Paired sample T-Test**

Berdasarkan tabel 4 terjadi peningkatan nilai mean pada pretest dan posttest kelas eksperimen seperti yang ada di gambar 4.2 di atas. Bahwa mean nilai pretest sebesar 43,88 dan posttest sebesar 82,41, maka terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 38,53. Maka dapat disimpulkan siswa kelas XI TKR lebih termotivasi karena proses pembelajaran menjadi meyenangkan dan mudzh dipahami.

Tabel 4. Hasil *paired sample statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest	43.8824	68	6.87528	.83375
posttest	82.4118	68	5.70476	.69180

Pada Tabel 5 diketahui bahwa nilai sig. 2 tailed kelas eksperimen sebesar  $0,00 < 0,05$ , sehingga kelas tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dimana peningkatan hasil belajar melalui penerapan media canva pada elemen perawatan dan perbaikan system pemindah tenaga siswa TKR SMKN 1 Jabon sangat signifikan.

Tabel 5. *Paired sample test*

	mean	Std deviation	df	Std error mean	t	Sig (2-tailed)
Pair 1 pre-post	-3852	9.08742	67	1.10202	-34,963	.000

### Aktivitas belajar siswa di kelas

Tabel 6 diketahui aktivitas belajar siswa di kelas pada saat penerapan media canva (treatment) pada butir nomor (5) berpendapat yang relevan dengan KBM, mendapatkan hasil terbesar sebanyak 30,16, selanjutnya butir nomor (4) bertanya yang relevan dengan KBM, mendapatkan hasil 24,8%, selanjutnya butir nomor (3) berdiskusi yang relevan dengan KBM, mendapatkan hasil 20,41%, selanjutnya butir nomor (1) mendengarkan atau memperhatikan penjelasan dari guru, mendapatkan hasil 14,72%, selanjutnya butir nomor (2) membaca bahan ajar yang relevan dengan KBM, mendapatkan hasil 9,80% dan butir nomor (6) Bercanda, gaduh, dan tindakan lain yang tidak relevan dengan KBM diberi skor 0%. Investigasi ini sejalan dengan temuan penelitian Fadly (2012), yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa setelah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran yang dikenal sebagai Problem Based Learning (PBL) Bercanda, gaduh, dan tindakan lain yang tidak relevan dengan KBM diberi skor 0%. Investigasi ini sejalan dengan temuan penelitian Fadly (2012), yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa setelah diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Berdasarkan hasil pengamatan pada saat dilakukan treatment melalui penerapan media canva menunjukkan hasil aktivitas yang positif pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 6. Hasil aktivitas belajar siswa

Butir No	KBM		Rerata
	1	2	
1	14,49%	14,95%	14,72%
2	10,72%	8,87%	9,80%
3	21,1%	19,71%	20,41%
4	23,55%	26,16%	24,86%
5	30,16%	30,16%	30,16%
6	0%	0%	0%
jml	100	100	100

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SMKN 1 Jabon yang berkenan untuk mensukseskan penelitian ini dengan baik.

### PENUTUP

#### Simpulan

Disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media canva terhadap hasil belajar siswa XI TR SMKN 1 Jabon. Dimana bisa dilihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest. selain itu, pada hasil paired sample test mendapatkan nilai sig. 2 tailed  $0,00 < 0,05$ ., standar deviasi sebesar 9,09 dan nilai t hitung sebesar  $34,96 > t$  tabel 1.66.

#### Saran

Dari penelitian yang sudah selesai dilakukan oleh peneliti, peneliti mempunyai beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu Penerapan media canva ini bias dilakukan uji coba pada mata pelajaran yang lain di SMKN 1 Jabon. serta penelitian selanjutnya hendaknya berkonsultasi dan memperhatikan jadwal dari pihak sekolah pada saat pelaksanaan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ageng Prayitno, T., & Hidayati, N. (2022). Analysis of Cognitive Assessment Instruments in General Biology Learning Media. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 10(1), 13–19. <https://doi.org/10.24114/jpp.v10i1.30044>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan* (S. Saleh (ed.)). CV. Widya Puspita
- Arsanti, I. A., & Subiantoro, A. W. (2021). *Jurnal Pendidikan Biologi*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 24–31. <https://doi.org/10.24114/jpb.v12i1.44404>
- Association for Educational Communication and Technology. 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington: AECT.
- Bretz, R.A. 1977. *A Taxonomy of Communication Media*. New York: Education Technology Publications.
- Briggs, L. 1977. *Instructional Media*. Pittsburg: AIR.
- Creswell, J. W. (2009) *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edit, Muqarnas. Third Edit. doi: 10.1163/22118993-90000268.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational*

- Technology, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dela Rahmayanti, (2020), "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 8, No. 4, hlm 108.
- Fadly, A. 2012. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), (Studi Pada Kelas X Bisnis dan Manajemen Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Ardjuna 1 Malang). Malang: Universitas Negeri Malang
- Fitri, Z. A., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Madani Media.
- Gagne dan Briggs. 1979. *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Reiser. 1983. *Selecting Media for Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, hlm 81-82.
- Gerlach, V.G. dan Elly, D.P. 1980. *Teaching and Media: A Systemic Approach*. New Jersey Englewood Cliffs: Prentise-Hall.
- Ghufron, A., & Utama. (2011). Tes, Pengukuran, Asesmen, dan Evaluasi, Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, 1–27. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4387>
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan (Issue February 2017)*. Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2008). Teori belajar dan pembelajaran. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Ibid, Bab IV, Pasal 5 ayat (1).h.6
- Ikhya Ulumudin, Kusuma Wijayanti, Sisca Fujianita, S. L. (2019). Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 150.
- Johan, Ergusrinia Priska Edy, Rustam Rustam, and Albertus Sinaga. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11 (2): 137. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>.
- Kozma, Robert B., Lawrence W. Belle & George W. Williams. 1991. *Instructional Techniques in Higher Education*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Maria J.F. Esomar. (2021). Analisa Dampak Covid-19 terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Pembiayaan di Indonesia. *Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Ekonomi*, 2(2), 22–29.
- Minarto. (2020). Pemunculan Tingkat Kesulitan Soal Pada Tes Penjurusan Menggunakan Revised Bloom Taxonomi (Rbt) Di SMAN 1 Bangorejo Dengan Aplikasi Wingen3. *International Journal Of Educational Reources*, 01(01), 10–27.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Newby, Timothy J., Donald A. Stepich, James D. Lehman & James D. Russel. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. 2nd Edition New Jersey: Upper Saddle River.
- Nurkhasanah, D., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd. *Satya Widya*, 35(1), 33–41. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i1.p33-41>
- Nut M, dkk. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional dan Pengabdian*. Universitas Negeri Makassar.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Symposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pamuji, S., & Wiyani, N. A. (2022). Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis Information and Communication Technology. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 173. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42726>
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 169–176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Issue 1)*. Pascal Books.
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, (2019), "Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vokasional Teknik*

- Elektronika dan Informatika, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2, hlm. 80.
- Winkel, W.S. 2009. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Media Abadi.
- Rahmayanti, Dela, and Putra Jaya. 2020. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 8 (4): 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>.
- Roseno, I., & Wibowo, U. B. (2019). Efisiensi eksternal pendidikan kejuruan di Kota Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 15–24. <https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.10558>
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur. Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sofiana, Ira Agus. 1981. "Pengaruh Media Film Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Ski Di Min 10 Bandar Lampung." *Skripsi* 53 (9): 1689–99.
- Sugiyono, & Maryani, Y. (2008). Kamus Bahasa Indonesia. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August). Departemen Pendidikan Nasional Indonesia
- Susanto, A. 2014. Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika Vocatio nal Teknik Elektronika dan Informatika* , 7(2), 79–85.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah(Jurmia)*,2(1),102–118.DOI: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 1 ayat (1).h.3
- Wina Sanjaya. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.