

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA CODE 2.0 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Inarotul Caturmufidarini¹, Erika Fataa Cahyaningrum², Enistia³,
Jarot Tri Bowo Santoso⁴, Kardiyem⁵

¹⁻⁵Universitas Negeri Semarang

¹inarotulcmdS2@students.unnes.ac.id, ²erikafataa@students.unnes.ac.id,

³enistia_0312@students.unnes.ac.id, ⁴jarot.tribowo@mail.unnes.ac.id,

⁵kardiyem@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Canva Code 2.0-based learning media on the learning outcomes of 11th grade students majoring in Office Management and Business Services at a private vocational school in Semarang. The method used is a quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest and posttest design. The experimental population consisted of 36 students. However, due to field conditions, the pretest and posttest were administered to 33 students. The experimental research procedure included the administration of a pretest, the provision of treatment in the form of Canva Code 2.0 learning media, followed by a posttest. The data obtained will be analyzed using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain tests. The results showed that the Canva Code 2.0 learning media was quite effective in improving students' understanding of the material and motivation to learn, as well as being able to help achieve learning objectives in an interactive and fun way. In conclusion, Canva Code 2.0 learning media can be used as an innovative alternative in digital learning in the modern era. Further research is recommended to explore the long-term impact of using Canva Code 2.0 on learning motivation, learning outcome sustainability, and media application.

Keywords: Learning media, canva code 2.0, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *canva code 2.0* terhadap hasil belajar siswa kelas XI jurusan Manajemen Kantor dan Layanan Bisnis di salah satu SMK Swasta Kota Semarang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest* dan *posttest*. Populasi eksperimen ini yaitu 36 siswa. Namun pemberian *pretest* dan *posttest* pada 33 siswa dikarenakan kondisi lapangan. Prosedur penelitian eksperimen meliputi pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *canva code 2.0*, dilanjutkan dengan *posttest*. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji normalitas, *paired sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *canva code 2.0* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan motivasi belajar, serta mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

Kesimpulannya yaitu media pembelajaran *canva code 2.0* dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran digital di era modern. Penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan *canva code 2.0* terhadap motivasi belajar, keberlanjutan hasil belajar, dan penerapan media.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *canva code 2.0*, hasil pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi, minat, dan bakatnya sehingga mampu membentuk kepribadian dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan (Nugraha & Kamilah, 2024). Pembelajaran yang berlangsung sepanjang proses pendidikan memberikan pengalaman serta kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Auliannisa et al., 2025). Salah satu faktor yang dapat memperkuat proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan mendorong siswa mencapai hasil belajar yang optimal (Dewi et al., 2025).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam tercapainya tujuan proses pembelajaran yaitu

sebagai alat bantu penyampaian materi yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi akan memberikan dukungan pendidik dalam mengurangi rasa bosan siswa untuk menangkap materi yang sedang diajarkan (Amelia & Arif, 2025). Penelitian Hirzi & Ibrahim (2025), menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif tidak hanya sekedar mendengarkan dan membaca materi tetapi dapat berinteraksi langsung dengan media yang dirancang pendidik, sehingga ketika media diintegrasikan dengan teknologi maka tidak hanya fokus pada aspek visual namun pendidik dapat memiliki kesempatan untuk berpikir kritis. Selaras dengan teori pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky yaitu teori konstruktivisme, dimana siswa dapat membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Salah satu pengalaman belajar yang

dapat diciptakan adalah melalui media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat lebih mengeksplor materi secara luas (Ali et al., 2025).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik. Media pembelajaran dalam hal ini yaitu sebagai alat penunjang agar tujuan pembelajaran tercapai, hal ini dikarenakan melalui media pembelajaran siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Selaras dengan penelitian Fadilah & Kusdiyanti (2023), menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media akan membantu memantik perhatian, perasaan, pemikiran, dan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu strategi meningkatkan hasil belajar.

Dalam merancang media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, dimana di era digital ini diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja (Mulia et al., 2022). Media pembelajaran yang dapat menjadi ruang belajar adalah melalui *platform*, salah satunya

platform belajar yang dapat dikembangkan melalui *canva code 2.0*. *Canva code 2.0* memberikan ruang bebas untuk pendidik merancang fitur-fitur yang dibutuhkan dengan elemen visual dan animasi yang menarik. Fitur yang ada *canva code 2.0* dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang diajarkan seperti dapat dirancang adanya video pembelajaran, materi, *podcast*, kuis, refleksi, dan lain sebagainya. Adanya fitur-fitur interaktif yang dapat dibuat melalui *canva code 2.0* membuat siswa tertarik sehingga akan berpengaruh pada kenaikan hasil belajar (Lestari et al., 2025).

Fenomena yang ditemukan di salah satu SMK Swasta di Kota Semarang Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis diketahui bahwa KKM pada mata pelajaran kearsipan adalah 70, dimana fakta menyatakan bahwa beberapa siswa masih memiliki nilai kurang dari KKM pada saat penugasan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pada sarana prasarana secara fisik baik untuk praktik atau sekedar modul pembelajaran. Pendidik juga menyatakan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas *power point*

untuk menampilkan materi di kelas serta bahan praktik seadanya dengan pemanfaatan kertas. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan peneliti yaitu adanya pengembangan media pembelajaran melalui *canva code 2.0* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis khususnya pada mata pelajaran kearsipan.

Hasil penelitian Sari et al., (2022) menunjukkan bahwa dalam program pengabdian kepada masyarakat (PkM) sebesar 73,3% peserta memiliki rencana untuk menerapkan *canva AI* dalam pembelajaran, karena *platform canva AI* mudah digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Selaras dengan penelitian Wulandari et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *canva* memberikan hasil kreativitas mahasiswa PGMI lebih baik sehingga dapat membuat beberapa jenis media seperti pembelajaran video, *microsite* pembelajaran, dan lain sebagainya.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *canva code 2.0* yang dirancang sebagai media

pembelajaran pada mata pelajaran kearsipan kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif yaitu *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest* dan *posttest*. Desain ini dipilih karena faktor kondisi dilapangan hanya ada satu kelas.

**Tabel 1 One Group Pretest
Posttest Design**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Populasi penelitian yaitu siswa kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di salah satu SMK Swasta di Kota Semarang yaitu dengan jumlah 36 siswa, Namun, dalam fakta lapangan dalam pengujian *pretest* dan *posttest* yang diberikan hanya pada 33 siswa dikarenakan 3 siswa tidak hadir. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik jenuh, dimana teknik ini diambil karena sampel kurang dari 100 (Sugiyono, 2023). Sumber data penelitian yaitu dari data primer yang dihasilkan siswa saat *pretest* dan

posttest untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Soal yang dibuat berdasarkan tingkat kognitif C1-C6 pada taksonomi bloom. Hal ini dikarenakan dengan taksonomi bloom tingkatan pertanyaan lebih jelas dan terstruktur (Maulana, 2022). Tingkatan pertanyaan dari C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Mencipta). Pemberian soal *pretest* dan *posttest* sebelumnya akan diujikan dengan pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dari butir soal menggunakan IBM SPSS versi 27.

Hasil uji validitas soal 30 diketahui terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dan reliabel dengan tingkat kesukaran dan daya pembeda sesuai dengan ketentuan penelitian. Soal yang valid dan reliabel ditunjukkan pada nomor 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 29, 30. Hasil uji daya beda menyatakan 20 soal sangat baik dengan sebanyak 16 soal kategori mudah, 2 soal kategori sedang, dan 2 soal kategori sukar.

Teknik pengumpulan data yaitu melalui uji kompetensi kearsipan melalui *google form* untuk *pretest* dan *posttest*. Tahapan eksperimen

meliputi pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *canva code 2.0*, dilanjutkan dengan *posttest*. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK Swasta di Kota Semarang dengan desain *pre-eksperimen*. Penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan uji normalitas yaitu *shapiro wilk* dikarenakan sampel < 100. Menurut Sugiyono, (2023) uji normalitas dinyatakan normal apabila $\text{sig} > \alpha 0,05$.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality		
Shapiro-Wilk		
Statisti c	df	Sig
,949	33	,127
,930	33	,060
Lilliefors Significance Correction		

Sumber : Data diolah, 2025

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig *pretest* 0,127, dan *posttest* 0,060 dimana uji normalitas memenuhi syarat $> 0,05$. Berdasarkan uji asumsi klasik yang menyatakan data normal, maka uji parametrik yang dilakukan adalah uji *paired sample t-test*. Analisis uji *paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang berhubungan atau berpasangan. Artinya analisis ini untuk menguji suatu sampel yang mendapatkan perlakuan kemudian dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya. Dalam penelitian ini uji *paired sample t-test* bertujuan membandingkan nilai ujian siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan *canva code 2.0*. Apabila nilai sig $< 0,005$ maka perbedaan nilai sebelum dan sesudah dihasilkan secara signifikan serta sebaliknya (Aulia et al., 2024).

Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test	
Paired Differences	
95% Confidence Interval of the Difference	
Df	Sig. (2-tailed)

Pair	Pretest	32	<0,001
1	-		
	Posttest		
	st		

Sumber : Data diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu $< 0,001$ artinya nilai sig $< 0,005$ memiliki makna bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran *canva code 2.0* pada mata pelajaran kearsipan.

Peneliti juga menggunakan Uji N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan hasil belajar siswa secara relatif. Berdasarkan Meltzer (2002) pengukuran N-Gain dapat dilakukan sebagai berikut ini

$$\frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

Perhitungan N-Gain setelah dilakukan maka akan dikategorikan tingkat efektivitasnya sesuai pada tabel 4. Diketahui nilai maksimal perolehan siswa yaitu 100.

Tabel 3. Kategori Presentase Nilai N-Gain

Presentase Nilai N-Gain	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup
>76	Efektif

Sumber : Meltzer, (2002)

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh yaitu 68,58, dapat diartikan bahwa peningkatan hasil belajar cukup efektif setelah perlakuan menggunakan *canva code 2.0* pada mata pelajaran kearsipan.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	33	,6859	,17802
N-Gain Persen	33	68,5857	17,80236
Valid N (listwise)	33		

Sumber : Data diolah, 2025

2. Pembahasan

Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran *Canva Code 2.0*

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* penggunaan media pembelajaran *canva code 2.0* menunjukkan perbedaan rata-rata dari hasil belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* rata-rata nilai 50,91 menjadi 89,70 setelah perlakuan. Berdasarkan teori konstruktivisme, pendidik dituntut untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan yang inovatif, sehingga penyampaian materi lebih bermakna bagi siswa. Dalam proses pembelajaran perlu adanya optimalisasi dengan memanfaatkan media yang dapat dirancang dengan mudah, sehingga siswa terlibat aktif dalam mengamati, mengumpulkan informasi, mengolah data, menguji pemahaman, serta ikut serta kolaborasi dengan teman kelas (Arifah et al., 2025). Selaras dengan penelitian Andre et al., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dengan mencoba dan berinteraksi langsung dengan media, sehingga pendidik dapat menciptakan

lingkungan belajar yang mendorong proses berpikir secara kritis dan pemaknaan konsep mandiri.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui *canva code 2.0* tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa saja, tetapi juga berdampak secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Peningkatan rata-rata penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *canva code 2.0* berperan efektif dalam memberikan pemahaman akan kejelasan materi dan membantu siswa untuk mencapai target kompetensi yang sebelumnya belum dapat tercapai sesuai dengan KKM. Capaian hasil belajar siswa melalui media *canva code 2.0*, hal ini dikarenakan kemudahan yang didapatkan pendidik untuk merancang desain website sesuai dengan kebutuhan dapat dilakukan tanpa memahami bahasa pemrograman. Pemanfaatan *canva code 2.0* memuat tampilan yang menarik sehingga dapat membangkitkan semangat dalam diri siswa. Oleh karena itu, melalui proses yang sederhana tanpa *coding* maka *canva code 2.0* dapat menciptakan proses pembelajaran secara digital yang mampu

menggambarkan kreativitas pendidik secara langsung dalam bentuk media pembelajaran yang dinamis (Nita et al., 2025). Dengan demikian *canva code 2.0* dapat dikatakan sebagai media alternatif yang relevan bagi pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar terutama dalam penelitian ini adalah mata pelajaran kearsipan, dimana sebelumnya dalam pengajaran hanya memanfaatkan *power point* saja untuk menjelaskan.

Penggunaan Canva Code 2.0 Cukup Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai persen yang dihasilkan yaitu 68,5857, dimana masuk dalam kategori cukup efektif. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *canva code 2.0* memberikan dorongan yang berarti terhadap pemahaman siswa meskipun belum mencapai pada efektivitas yang maksimal. Media pembelajaran *canva code 2.0* menunjukkan bahwa mampu dalam menjembatani kesenjangan sebelumnya beralih pada media berbasis digital yang lebih interaktif. Peningkatan efektivitas *canva code 2.0* memiliki faktor dimana tampilan

yang ditujukan menarik karena visualnya, memiliki navigasi yang sederhana, dan elemen yang interaktif mudah diakses oleh siswa. Oleh karena itu, dalam konteks mata pelajaran kearsipan *canva code 2.0* dapat digunakan cukup efektif untuk mengikuti alur pembelajaran (Bahtiar et al., 2025).

Dalam sudut pandang secara pedagogis, penggunaan *canva code 2.0* berperan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media yang memuat berupa gambar, video, animasi, *podcast*, kuis membuat proses belajar siswa memahami konsep lebih baik daripada metode penyampaian materi yang hanya bersifat satu arah (Rahmah et al., 2025). Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran *canva code 2.0* dalam pembelajaran kearsipan mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa serta menjadikan proses pembelajaran menarik dan relevan dengan kebutuhan era modern berbasis digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *canva code 2.0* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan di tingkat SMK, dengan mampu merangsang kreativitas, meningkatkan pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Media ini juga mendukung pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan perkembangan zaman dan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta relevan. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah dan pendidik terus mengembangkan dan memanfaatkan *canva code 2.0* sebagai alat bantu mengajar, serta melakukan pelatihan berkelanjutan agar penggunaannya semakin optimal. Penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan *canva code 2.0* terhadap motivasi belajar, keberlanjutan hasil belajar, dan penerapan media ini di berbagai tingkat pendidikan serta mata pelajaran yang berbeda untuk mengukur efektivitasnya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Amelia, I. W., & Arif, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-In Classpoint pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1362–1377.
- Andre, K., Dewantara, K., Adicondro, C. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2025). Interactive Constructivist-Based Learning Media for Fifth Grade Indonesian Language in Elementary School. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 485–494.
- Arifah, T., Nirmayani, L. H., & Tegeh, I. M. (2025). Web-Based Interactive Learning Multimedia with a Constructivist Approach for Elementary School English Lessons. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 452–462.
- Aulia, U., Junaidi, H., & Setiawan, D. I. (2024). *Statistik Parametrik (Teori dan Aplikasi SPSS)* (H. Akbar (ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Auliannisa, I. A., Arni, F., Aruji, S. M., Handayani, W., & Apriani, W. (2025). Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan, Penelitian, Dan Pengajaran*, 6(1), 19–27.
<https://doi.org/10.30596/jpppp.v6i1.23948>
- Bahtiar, Z., Basri, S., Yanti, N. E., Usman, M., Rahmadani, A., Pengetahuan, I., Makassar, U. N., & Raya, J. M. (2025). Pelatihan Canva Code Berbasis AI untuk Penguatan Kompetensi Literasi Guru dalam Mendesain Media Interaktif. *Jurnal Abdi Bangsa*, 01(02), 57–65.
- Dewi, O., Fatin, I., & Haerunnisa, N. (2025). Penerapan Media Geolab untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Proceeding*.
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Genially.
Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 8(2), 153–162.
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif Di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2591–2597.
- Lestari, F., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., Metalin, A., Puspita, I., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). Pengembangan Media Audio Visual “Yubahaki” Berbasis Canva Magic AI Materi Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(5), 1390–1403.
- Maulana, R. (2022). Analisis Capaian Pembelajaran Bahasa Arab dengan Taksonomi Bloom Edisi Revisi. *Jurnal PTK Dan Keterampilan*, 8(2), 85–96.
- Meltzer. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2022). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156.
- Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 5(1), 354–359.
- Nugraha, F., & Kamilah, H. H. (2024). Meningkatkan hasil belajar dan kemampuan bekerja sama siswa melalui model pembelajaran jigsaw. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 669–683.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas. *Proceeding International Seminar*

on Islamic Studies, 6(1), 441–450.

Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., Arifah, N., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491–1497.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua). Alfabeta.

Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., Studi, P., Pendidikan, A., & Surakarta, U. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa PGMI pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 12, 426–435.