

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X MAN 2 LUBUKLINGGAU**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Intan Dea Jessica**

**NIM : 06031382025073**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MAN 2  
LUBUKLINGGAU**

### SKRIPSI

Oleh  
**Intan Dea Jessica**  
NIM : 06031382025073  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengesahkan :

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi



**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si.**  
NIP 198405262009122007

Mengesahkan,  
Pembimbing,



**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si.**  
NIP 198405262009122007



## HALAMAN TELAH DIUJIKAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MAN 2  
LUBUKLINGGAU**

**SKRIPSI**

Oleh

**Intan Dea Jessica**

**NIM : 06031382025073**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Telah diujikan :

**Hari : Rabu**

**Tanggal : 24 Juli 2024**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si.**  
NIP 198405262009122007

Mengesahkan,  
Pembimbing,

**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si.**  
NIP 198405262009122007



## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MAN 2  
LUBUKLINGGAU**

### SKRIPSI

Oleh

**Intan Dea Jessica**

**NIM : 06031382025073**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi



**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si.**  
NIP 198405262009122007

Mengesahkan,  
Pembimbing,



**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si.**  
NIP 198405262009122007



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Intan Dea Jessica

NIM : 06031382025073

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan ini sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interatif berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 2 Lubuklinggau” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat pada Perguruan Tinggi. Apabila di Kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak lain.

Palembang, 14 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Intan Dea Jessica

NIM. 06031382025073

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orang yang saya cintai Kedua orang tua saya, bapak H Safaruddin D dan Ibu HJ Manisa. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dan kerja keras demi segala mimpi saya. Semua kebahagiaan yang tak akan pernah bisa saya balas dengan apapun saya bersyukur atas kedua orang tua saya.
2. Ketiga kakak kandung saya Dedi Candra, Endang Saputra dan Rismawati terima kasih karena telah memberikan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yaitu Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si yang selalu sabar dalam membimbing saya dan memberikan arahan yang terbaik sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yakni, Bapak Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., Bapak H. Iqbal Barlian, M.Pd., Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si., Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd., Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak., Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd., Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd., Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd., Bapak Firmansyah, S.Pd., M.Si dan Bapak Akbar Budiman, S.Pd., M.Si. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama ini.
5. Orang terdekat saya Ahmad Muhammad Fadli yang selalu mendengar keluhan saya, mendukung agar saya bisa melewati masa sulit ini. Terima kasih sudah menemani saya sampai sejauh ini.
6. Sahabat saya Girls Nguliah yaitu Sera, Anggi, Nur dan sela yang telah berteman baik selama masa perkuliahan. Selalu saling bantu dalam segala hal. Baik itu sedih, senang, susah dalam masa kuliah kita jalani sama-sama.

7. Kepada teman saya Putri Indah Lestari yang sudah memberikan semangat dan dukungan kepada saya serta seluruh angkatan 2020 Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya kelas Palembang yang telah memberikan banyak kesan selama masa perkuliahan.
8. Keluarga besar MAN 2 Lubuklinggau yang telah banyak membantu saya selama saya melaksanakan penelitian.
9. Almamater Kebanggaan. Universitas Sriwijaya

**MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

~Q.S Al Baqarah:156~

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interatif berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 2 Lubuklinggau“ disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Dr. Dwi Hasmiyani, M.Si sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini sekaligus Sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr Hartono, M.A Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan IPS.Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd dan Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Palembang, 14 Juli 2024

Peneliti



Intan Dea Jessica

NIM. 06031382025073



## ABSTRAK

Belajar merupakan suatu proses penyampaian ilmu, banyak cara yang bisa digunakan untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik seperti penggunaan media interaktif berbasis Canva yang mampu menyampaikan ilmu tanpa membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X MAN 2 Lubuklinggau. Penelitian menggunakan metode *eksperiment* dengan *desain pre-eksperimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji-t sampel berkorelasi. Adapun hasil penelitian ini diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,120 > 2,024$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dari itu disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X MAN 2 Lubuklinggau. Adapun persentase pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran interkatif berbasis canva sebesar 49,65% terhadap hasil belajar. Dengan tingkat hubungan antar variabel penelitian berada pada tingkat yang kuat dengan nilai  $r_{xy} = 0,7046$ . Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan diharapkan sekolah dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis canva agar dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik menjadi lebih baik.

**Kata kunci** : Media pembelajaran interaktif berbasis Canva, Hasil Belajar

## ABSTRACT

*Learning is a process of conveying knowledge, there are many ways that can be used to convey knowledge to students, such as using interactive media based on Canva which is able to convey knowledge without making students feel bored during the learning process. This research aims to prove the effect of using Canva-based interactive learning media on student learning outcomes in class X economics at MAN 2 Lubuklinggau. The research uses an experimental method with a pre-experimental design in the form of One Group Pretest-Posttest with a quantitative approach. The sampling technique uses the cluster random sampling method. Data collection techniques in this research are tests and observations. The data analysis technique in this research uses a correlated sample t-test. The results of this research obtained  $t_{count} > t_{table}$  or  $6,120 > 2,024$ , which means  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Therefore, it is concluded that there is an influence of the use of Canva-based interactive learning media on student learning outcomes in economics subjects in class X MAN 2 Lubuklinggau. The percentage of influence provided by Canva-based interactive learning media is 49,65% on learning outcomes. The level of relationship between research variables is at a strong level with a value of  $r_{xy} = 0,7046$ . Based on the research results that have been obtained, it is hoped that schools can implement Canva-based interactive learning media in order to improve the learning outcomes obtained by students for the better.*

*Keywords: Canva-based interactive learning media, Learning Outcomes*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Undang-Undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 menekankan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri dan memiliki kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang tinggi keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pelaksanaan pembelajaran terjadi transfer pengetahuan dan kemampuan teknologi, budaya, nilai dan keterampilan dari pendidik hingga peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan yang didalamnya terdapat proses pembelajaran akan terjadi menyebabkan perubahan tingkah laku atau pembentukan watak seseorang (Aryani & Wahyuni, 2021).

Belajar merupakan suatu proses dimana individu secara sadar berusaha untuk berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mempunyai sikap menjadi benar, dan dari tidak terampil menjadi mahir. Pembelajaran lebih dari sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun, penting untuk melibatkan individu secara aktif sehingga hasil pembelajaran yang mereka peroleh menjadi pengalaman yang bermanfaat secara pribadi. (Jelita dkk., 2023)

Setiap proses belajar pasti menggunakan sebuah media yang diterapkan pada pembelajaran guna untuk menunjang atau memberi kesan cara belajar yang baik, mampu mengemukakan pendapat, menerima pendapat serta belajar berdiskusi dengan teman sekelas. Dengan menggunakan media yang tepat, mampu meningkatkan interaksi selama pembelajaran dimulai, serta membuat para peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh (Rohima, 2023)

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan disemua kegiatan pembelajaran. Abdurrochim dkk., (2022) menyatakan media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk

lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik mampu memberi kesan yang berbeda pada peserta didik.

Berdasarkan dari hasil meninjau langsung serta wawancara kepada guru Mata Pelajaran Ekonomi serta Peserta didik Kelas X MAN 2 Lubuklinggau bahwasanya disekolah tersebut masih sangat minim menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif terutama pada mata pelajaran ekonomi, peserta didik menyatakan bahwa gurunya masih menggunakan metode lama yaitu mengajar dengan cara metode ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan dan kurang berkembang, jenuh dan sulit memahami mengenai materi yang disampaikan bapak atau ibu guru dikarenakan cara penyampaian hanya dengan cara ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian para peserta didik yang membuat peserta didik lebih bersemangat.

Oleh karena itu sebagai seorang pendidik, meskipun proses pembelajaran berlangsung perlu memberikan perhatian kepada peserta didik terutama cara menyampaikan materi, apakah peserta didik mampu menerima dengan baik, apakah peserta didik merasa bosan dengan cara penyampaian yang seperti itu-itu saja. Terutama harus memperhatikan media pembelajaran yang menarik agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diterima dan mudah dipahami peserta didik serta informatif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran. Ciri-ciri terpenting dari media pembelajaran interaktif adalah peserta didik tidak hanya harus memperhatikan saja, tetapi mereka juga berinteraksi dikelas (Hariswi & Arini, 2020)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan keinginan dan minat baru serta membangkitkan motivasi, merangsang aktivitas belajar bahkan menimbulkan efek psikologis untuk peserta didik. Media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Salah satu capaian perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Canva (Purba & Harapan, 2022).

Canva adalah sebuah aplikasi desain online yang mempunyai banyak fitur *template* presentasi, poster, brosur, spanduk, grafik dan banyak yang lainnya. Untuk

mengakses Canva tidak perlu harus mengunduh aplikasi Canva, karena Canva bisa diakses melalui *wab/cloud* yang memudahkan sehingga bisa diakses di *handphone* tanpa harus menggunakan komputer (Zettira dkk., 2022).

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Khairo Nisa (2023) yang berjudul “Pengaruh Media pembelajaran interaktif Berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ekonomi pada kelas XI MA Darul Salam Banjarmasin” dapat disimpulkan ada pengaruh pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ekonomi pada kelas XI MA Darul Salam Banjarmasin. Oleh sebab itu sebagai pendidik harus mampu mengikuti perkembangan teknologi terutama pada pembelajaran, harus lebih banyak mempelajari teknologi dan mampu memilih media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik karena dengan penerapan media yang menarik akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual peserta didik. Dari permasalahan yang telah terjadi maka penggunaan media pembelajaran sangatlah penting digunakan oleh pendidik untuk membangun suasana belajar yang lebih aktif dan tidak terkesan membosankan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 2 Lubuklinggau”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X MAN 2 Lubuklinggau?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 2 Lubuklinggau.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu :

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat memberikan kualitas pendidikan yang baik bagi sekolah.

a. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan acuan sebagai rujukan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik serta hasil belajar yang baik.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk penelitian selanjutnya dalam menyelesaikan permasalahan dilapangan menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi beat (belajar asyik tentang) pendidikan agama islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam peserta didik sekolah dasar. *jurnalbasicedu*, 6(3).
- Leryan, L. P. A, dkk. 2018. The use of Canva aplication as in innovative presentation media learning history, Yogyakarta, Indonesia. PP 202
- Aida, (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Peserta didik Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2*
- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada sistem e-learning universitas negeri padang.
- Aqib, Z. (2017). *Model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRama Widya.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Belajar dan pembelajaran* . Yogyakarta: Bintang pustaka madani.
- Astiti, K. (2017). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Andi.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Bakri, N., dkk. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan vidio pembelajaran menggunakan aflikasi Canva kepada guru dikota medan dan jayapura secara online.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas vii di smp pab 7 tandem hilir. *Jurnal ilmiah ilmu pendidikan*, 6(8).

- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1).
- Hariswi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 : 1104-1113.
- Hasanah, M. N. (2018). Media pembelajaran interaktif berbasis ict dalam pendidikan agama islam. *Jurnal al-lubab*.
- Husamah., dkk. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Irawan, D., Fauzi, R., & Nasution, S. W. (2023). Pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi kelas X di SMK 3 Semarang. *Jurnal vinertex institut pendidikan tapanuli selatan*, 3(1).
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori belajar behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(3).
- Kemendikbud. (2022). *Ekonomi fase e - fase f untuk SMA/MA/program paket c*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Khuluqo, E. I. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, D., Kantun, S., & Herlindawati, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis smartphone menggunakan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas XII SMK 5 Jember. *Jurnal pendidikan ekonomi UM metro*, 11(2).
- Maulidia, Y., & Hudaidah. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk portal rumah belajar pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 2 palembang. *Jurnal jendela pendidikan*, 3(1).



- Monoarta, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085 - 1092.
- Mubarok, M. Z. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran pemrograman dasar peserta didik kelas X tkj di sma nahdatul ulama ungaran.
- Nasution, A. R., Andriani, E., Virana, N., & Nafisa, S. (2023). Pentingnya media pembelajaran meningkatkan prestasi belajar. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1).
- Nasution, S. W. (2021). Assesment kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135-142.
- Nisa, K., & Khaira, K. (2021). Pengaruh media pemebelajaran interaktif berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas XI MA Darul Salam Banjarmasin. *Edusainstika : jurnal pembelajaran mipa*, 1(1).
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal pengabdian untuk mu negeri*, 4(1).
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar peserta didik memahami teks biografi. *Jurnal UPI*, 14(2).
- Purba, A. Y., & Harapan, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 na IX-X Aek kota batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2)
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal pendidikan ekonomi Udiksha*, 12(2).
- Rahmayanti1, D., & jaya, P. (2020). Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA 2 Talang Ratu . *Jurnal Pendidikan*, 8(4).
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1).

- Sefrina. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MA Nurul Muttaqin. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 127-136.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas iv. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *XII*(1).
- Sugiono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 1 Bangun Jaya. *Jurnal Ungiri*.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN limbo makmur kecamatan bumi raya. *Journal Kreatif Tadulako Online*, 3(1).
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2017). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Syarifudin, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi canva terhadap hasil belajar pendidikan agama islam. *Jurnal ilmiah edukatif*, 9(2).
- Syahrir, dkk. 2023. Pemanfaatan aplikasi desain Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 taman. Surabaya, Indonesia
- Putri, P., dkk. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru-guru Updt SDN Sentang. *jurnal of Indonesia social society*,2(1)
- Tanjung, R. E., & Faiza , D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteknika*.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di pgmi. *Jurnal basicedu*, 5(2).

- Wahyuningsih, E. (2017). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo, M. T. (2023). Manajemen pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. *Bima Gogik*, 51-56.
- Widjayanti, W. R., & dkk. (2019). Media pembelajaran interaksi berbasis animasi pada materi statistika. 13(1), 101-112.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2).
- Wulandari, S., & Fitria, R. I. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika peserta didik secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33-45.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1).
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A. (2022). Pelatihan aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas desain promosi usaha mikro Kecil dan menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*.