

Penerapan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi

Muhamad Fauzan¹, Hastri Rosiyanti², Hera Wahdah Humaira³, Muhammad Hayun⁴

^{1,2,4} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

hastrirosiyanti@gmail.com

Abstrak. Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa hanya mampu menyelesaikan persoalan matematika dengan cara dibimbing. proses kegiatan pembelajaran matematika dilakukan dengan cara menyampaikan materi, contoh soal dan mengerjakan soal latihan yang ada di buku. dari hasil tes kegiatan siswa pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB berlangsung yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 72. Dari 19 siswa hanya 8 siswa 42,10% yang dapat mencapai nilai kkm dan 11 siswa 57,89% belum mencapai kkm. penerapan media canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB siswa kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi. Penelitian ini adalah bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media canva pada materi KPK dan FPB. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (2014:19). penelitian ini dilaksanakan melalui 2 siklus. Hasil pada pra siklus siswa yang tuntas berjumlah 8 dengan persentase 42,10%, Setelah melakukan perbaikan pada siklus I terjadi peningkatan yaitu siswa yang tuntas berjumlah 13 dengan persentase 68,42% hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian 80% ketuntasan, oleh Karena itu, dilaksanakan perbaikan siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan yakni siswa yang tuntas berjumlah 17 dengan persentase 89,47% Dengan demikian perbaikan dengan media canva dapat dikatakan berhasil karena hasil belajar mencapai tujuan yaitu dengan persentase 89,47%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Matematika, KPK DAN FPB, Media Canva

1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi pada mata pelajaran matematika, didapatkan data bahwa masih terdapat siswa yang kurang dalam pemecahan masalah yang dimiliki. Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa hanya mampu menyelesaikan persoalan matematika dengan cara dibimbing. Mereka belum mampu menyelesaikan persoalan matematika, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan siswa tidak bisa menyelesaikan suatu masalah sendiri melainkan meniru yang guru berikan. Dari pernyataan tersebut diperkuat bahwa proses kegiatan pembelajaran matematika dilakukan dengan cara menyampaikan materi, contoh soal, dan mengerjakan soal latihan yang ada di buku.

Pada kegiatan pembelajaran keberhasilan siswa diukur melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa dikatakan berhasil jika nilai yang didapatkan di atas angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dikatakan tidak berhasil jika nilai yang didapatkan siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi tentang materi matematika. Bahwa ada materi yang sulit dipahami oleh siswa yang mengakibatkan

rendahnya hasil belajar siswa. Dan materi tersebut adalah KPK dan FPB. Guru menjelaskan bahwa materi tersebut merupakan materi yang memerlukan beberapa kali pengulangan materi. Hal ini menyebabkan ketuntasan kompetensi dasar KPK dan FPB belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diinginkan.

Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil tes kegiatan siswa pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB berlangsung yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) >72. Dari 19 siswa hanya 8 siswa 42,10% yang dapat mencapai nilai KKM dan 11 siswa 57,89% belum mencapai KKM. Keadaan ini harus segera diatasi, baik dengan menindaklanjuti siswa atau media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara, bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media berbasis visual karena lebih praktis dan menarik, sehingga sangat cocok dan efisien terhadap anak sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media canva dalam mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, karena dengan aplikasi canva ini kita bisa mengkreasi materi pembelajaran sesuai dengan kreatifitas masing-masing. Yang dimana siswa akan merasa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media visual bergambar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti perlu menganalisis masalah yang terjadi di kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi. Mengapa hasil belajar matematika materi KPK dan FPB sangat sangat rendah? Siswa kelas 4C mengemukakan bahwa ia dan teman-temannya banyak yang belum memahami materi,monoton sehingga siswa kurang dapat memahami pembelajaran yang berlangsung. Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah penerapan media canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB siswa kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi.

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sejalan dengan (Evi Sandri, 2021) bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Tantangan lainnya adalah semakin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas. (Putri, 2020).

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Rahmila, 2022).Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. (Mahardika, 2021). bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan

aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. (Purba, 2022). media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik mengingat stigma siswa terhadap pelajaran matematika yang menganggap yang sulit dan membosankan. Aplikasi Canva ini merupakan aplikasi desain yang bersifat online. Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia.

Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Matematika. (Rahmatullah, 2020). terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, antara lain yaitu siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Media canva juga dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. (Hapsari, 2021)

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media canva pada materi KPK dan FPB. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (2014:19). Kemmis dan Mc Taggart (2014:19) mendefinisikan bahwa dalam penelitian ini dilaksanakan melalui 2 siklus yang terdiri dari 3 langkah yaitu perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), dan observasi (observing), serta refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari-maret 2024 di SD Aisyiyah Sukabumi Jl. Pelabuhan II No. 185 Blk rt01 rw 004, Dusun Cipoho, Desa Kelurahan Cikondang, Kecamatan Citamiang, Kota Sukabumi Jawa Barat. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi dengan jumlah siswa 19 terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Setting penelitian ini menggunakan setting kelas, yaitu mengamati pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Pelaksanaan penelitian dan pengambilan data diperoleh pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Pada tahap perencanaan, peneliti berusaha untuk merumuskan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dalam bentuk Modul Ajar. Dalam hal ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi dan proses pembelajaran agar berjalan efektif .

Tahap pelaksanaan dan pengamatan yaitu, langkah yang dilakukan berdasarkan pada rencana yang sudah dirumuskan sebelumnya yaitu guru melaksanakan perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan.

Sedangkan pada tahap observasi, peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana yang ditentukan.

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dari setiap siklus untuk melihat berbagai kekurangan dari aktivitas yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengemukakan kekurangan dan hal yang perlu diperbaiki dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti dan guru mendiskusikan implementasi rancangan tindakan dari pelaksanaan pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran diperoleh hasil catatan yang mengidentifikasi kekurangan, maka akan dilakukan perencanaan ulang oleh guru dan peneliti sehingga akan dihasilkan perencanaan baru yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Siklus I

Analisis data setelah melakukan perbaikan pada siklus I menggunakan media canva mengalami peningkatan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.

Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Siklus I

No	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Presentase %	Keterangan
1	≥ 72	13	68,42%	Tuntas
2	< 72	6	31,57%	Tidak Tuntas
	Jumlah	19	100%	
	Nilai Maksimum		93	
	Nilai Minimum		65	
	Rata-Rata		79	

Tabel 1 diatas terlihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 19 siswa yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 13 siswa 68,42% mampu mencapai KKM 72 dan 6 siswa 31,57% masih belum mencapai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 93 dan nilai terendah 65 dengan nilai rata-rata kelas adalah 79.

3.2 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Siklus II

Berdasarkan analisis data setelah melakukan perbaikan pembelajaran siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar, jika dibandingkan dengan hasil belajar pra siklus dan siklus 1. Untuk lebih rinci dapat melihat pada tabel 2.

Tabel 2.

Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Siklus II

No	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Presentase %	Keterangan
1	≥ 72	17	89,47%	Tuntas
2	< 72	2	10,52%	Tidak Tuntas
	Jumlah	19	100%	
	Nilai Maksimum		98	

Nilai Minimum	70
Rata-Rata	84

Tabel 2 di atas terlihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa diketahui dari 19 siswa yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 17 siswa 89,47% mampu mencapai KKM 72 dan 2 siswa 10,52% belum mampu mencapai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 98 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata kelas adalah 84.

3.3 Analisis Komparatif

Berdasarkan analisis hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Analisis menggunakan kuantitas data hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus 2. Untuk rincinya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.

Analisis Komparatif Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Siswa Kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi

No	Ketuntasan	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	Presentase %	Jumlah siswa	Presentase %	Jumlah siswa	Presentase %
1	Tuntas	8	42,10%	13	68,42%	17	89,47%
2	Tidak Tuntas	11	57,89%	6	31,57%	2	10,52%
	Maksimum	85		93		98	
	Minimum	58		65		70	
	Rata-Rata	71,5		79		84	

Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan perbaikan dalam media pembelajaran canva hasil belajar siswa kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pra siklus siswa yang tuntas berjumlah 8 dengan persentase 42,10%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 11 dengan persentase 57,89% dan nilai tertinggi pada pra siklus adalah 85 sedangkan nilai terendah 58 dan nilai rata-rata 71,5. Setelah melakukan perbaikan pada siklus I terjadi peningkatan yaitu siswa yang tuntas berjumlah 13 dengan persentase 68,42% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 dengan persentase 31,57% dan nilai tertinggi pada siklus I yaitu 93 dan nilai terendah 65 dan nilai rata-rata 79, hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian 80% ketuntasan, oleh Karena itu, dilaksanakan perbaikan siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan yakni siswa yang tuntas berjumlah 17 dengan persentase 89,47% sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 dengan persentase 10,52% dan nilai tertinggi pada siklus II yaitu 98 dan nilai terendah 70 dan nilai rata-rata 84. Dengan demikian perbaikan dengan media canva dapat dikatakan berhasil karena hasil belajar mencapai tujuan yaitu dengan persentase 89,47%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Hudayanti, 2022). dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini sejalan

dengan penelitian yang dilakukan oleh (Awaliah, 2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan pada aplikasi canva terdapat banyak template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, lks, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan aplikasi Canva dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan aplikasi Canva disajikan dengan tampilan yang menarik. Penggunaan aplikasi Canva, disesuaikan dengan kebiasaan siswa yang saat ini telah terbiasa mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak membuat siswa merasa asing apabila variasi penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan aplikasi Canva yang dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang telah dijabarkan diatas, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Irkhamni, 2021).Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan canva dilengkapi berbagai template, sajian gambar, warna, huruf yang lebih bervariasi dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran matematika.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Bahwa setelah melakukan perbaikan dalam media pembelajaran canva hasil belajar siswa kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pra siklus siswa yang tuntas berjumlah 8 dengan persentase 42,10%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 11 dengan persentase 57,89% dan nilai tertinggi pada pra siklus adalah 85 sedangkan nilai terendah 58 dan nilai rata-rata 71,5. Setelah melakukan perbaikan pada siklus I terjadi peningkatan yaitu siswa yang tuntas berjumlah 13 dengan persentase 68,42% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 dengan persentase 31,57% dan nilai tertinggi pada siklus I yaitu 93 dan nilai terendah 65 dan nilai rata-rata 79, hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian 80% ketuntasan, oleh Karena itu, dilaksanakan perbaikan siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan yakni siswa yang tuntas berjumlah 17 dengan persentase 89,47% sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 dengan persentase 10,52% dan nilai tertinggi pada siklus II yaitu 98 dan nilai terendah 70 dan nilai rata-rata 84. Dengan demikian perbaikan dengan media canva dapat dikatakan berhasil karena hasil belajar mencapai tujuan yaitu dengan persentase 89,47%.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah, diharapkan untuk memfasilitasi guru agar dapat menerapkan media pembelajaran berupa canva dengan baik untuk meningkat hasil belajar siswa.
- 2) Bagi siswa, penulis menyarankan agar lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media canva disekolah lebih kreatif dan inovatif.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu Universitas Muhammadiyah Sukabumi dan Sekolah SD Aisyiyah Sukabumi yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (Gamma Ne) 2022*, 175-182.
- Evi Sandri, E. M. (2021). Pengembangan E-modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis Hots pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal sekolah*, 79.
- Hapsari, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hidayanti, D. V. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(7), 853-859.
- Irkhamni, I. I. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, 127-134.
- Mahardika, A. I. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Purba, Y. 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), 1325-1334.
- Putri, D. K. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3), 649.
- Rahmatullah, R. I. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmila, R. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *QUANTUM : Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188-201.