



**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP 2 ABUNG SELATAN**

May Shinta Amelia Putri¹, Muhammad Sulistiono² Bagus Cahyanto³

¹Pendidikan Agama Islam, ²Fakultas Agama Islam ³Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011116@unisma.id, _2muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

_3bagus.cahyanto@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effect of using Canva-based audiovisual media on the learning outcomes of seventh-grade students in Islamic Religious Education at SMP Negeri 2 Abung Selatan. The main issue addressed is the low student engagement and comprehension despite the availability of digital tools. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes, each with 30 students. The experimental group used Canva, while the control group received conventional instruction. Pretest and posttest were used as research instruments. Results from the independent sample t-test indicated a significant difference between the two groups ($p < 0.05$), with higher average post test scores in the experimental group. The effect size calculation yielded a value of 1.39, indicating a strong influence. These findings demonstrate that Canva is effective in improving students' understanding and learning outcomes in Islamic Religious Education.

Keywords: *Audio visual Media, Canva, Islamic Religious Education, Learning Outcomes*

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Abung Selatan. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi, meskipun sarana pembelajaran digital telah tersedia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group. Sampel terdiri dari dua kelas, masing-masing 30 siswa, yang diberi perlakuan berbeda: kelompok eksperimen menggunakan Canva, sedangkan

kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pre test dan post test. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,05$), dengan rata-rata hasil post test lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Penghitungan effect size menghasilkan nilai 1,39 yang menunjukkan pengaruh besar. Hasil ini menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Canva, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses penyampaian materi ajar. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah dan konvensional kini dituntut lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Generasi yang hidup dalam era digital cenderung lebih responsif terhadap konten berbasis visual, suara, dan animasi, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Menurut Sulistiono (2023), pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva mampu mengintegrasikan teks, gambar dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks inilah, pengguna media audio visual menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Ramdlani (2019) menegaskan bahwa media audio visual dapat berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan Dudi Hartono (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta memperjelas informasi yang disampaikan guru. Sejalan dengan itu, Sulastyo Barnabas (2020) menegaskan bahwa media audio visual bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan memperjelas pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan nilai-nilai spiritual. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi PAI masih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks, yang kurang mampu memahami pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak seperti akidah, akhlak, dan ibadah. Padahal, materi tersebut memerlukan pendekatan kontekstual agar dapat diterima secara utuh oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi agama dengan cara yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Cahyanto (2022). Adapun Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan. Imelda (2018) menjelaskan bahwa tujuan utama

Pendidikan Agama Islam adalah menanamkan nilai akidah, ibadah, dan akhlak mulia

pada peserta didik. Menyatakan bahwa penerapan teknologi visual interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami

Canva hadir sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang mendukung penyampaian materi secara visual dan interaktif. Platform ini memungkinkan guru untuk mengemas materi ajar dalam bentuk presentasi yang menarik, video animasi, infografis, dan visualisasi lainnya yang dapat memperjelas konsep pembelajaran. Keunggulan Canva terletak pada kemudahannya digunakan, fleksibilitas desain, serta aksesibilitas yang luas, sehingga dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Menurut Asnawati (2023), Canva memiliki kelebihan berupa desain yang menarik dan mudah digunakan, namun juga memiliki keterbatasan jika tidak diimbangi dengan kreativitas guru dalam menyajikan materi. Leryan et al. (2018) menambahkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media kreatif yang mendukung pengembangan ide visual siswa dalam pembelajaran. Ningrum (2023) menegaskan bahwa fungsi utama Canva dalam pembelajaran adalah membantu guru menyusun desain pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Wibowo (2022) juga menyusun panduan praktis penggunaan Canva yang dapat dimanfaatkan guru sebagai referensi dalam merancang media pembelajaran. Fitur-fitur ini menjadi sangat relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran PAI yang memerlukan visualisasi nilai-nilai agama secara konkret.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Studi oleh Wulandari (2021) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan oleh Mulyani (2022) dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan minat belajar dan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran umum, sedangkan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih minim dikaji, terutama pada tingkat SMP. Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian yang penting untuk dijawab, yaitu bagaimana efektivitas Canva jika diterapkan dalam pembelajaran yang bernuansa religius dan nilai-nilai spiritual. Yuliana (2021) menambahkan bahwa media berbasis teknologi digital merupakan solusi tepat dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21.

Kondisi di SMP Negeri 2 Abung Selatan memperlihatkan realitas yang kontras: meskipun perangkat teknologi pembelajaran seperti LCD dan proyektor telah tersedia, pemanfaatannya masih belum maksimal, khususnya dalam pembelajaran PAI. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, sementara siswa kurang aktif dan menunjukkan pemahaman yang terbatas terhadap materi keagamaan. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI masih rendah. Hal ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan dan penggunaan media yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena berangkat dari permasalahan nyata di lapangan, sekaligus mengisi celah dalam kajian ilmiah mengenai penggunaan media Canva dalam pembelajaran PAI. Dengan pendekatan kuantitatif dan metode quasi-eksperimen, penelitian ini bertujuan mengukur secara empiris sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Fokus penelitian ini tidak hanya pada aspek nilai akademik, tetapi juga pada bagaimana media dapat membentuk pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai ajaran Islam.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, posisi penelitian ini terletak pada konteks dan objek yang berbeda. Jika penelitian sebelumnya lebih menyoroti aspek visual dalam mata pelajaran umum, penelitian ini menawarkan pendekatan visual dalam mata pelajaran berbasis nilai dan spiritualitas. Kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi teknologi desain grafis ke dalam pembelajaran agama, yang selama ini masih didominasi oleh pendekatan verbal dan teks. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan pembelajaran PAI berbasis digital.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi praktis bagi guru dalam memilih media yang tepat, bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, dan bagi pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum berbasis teknologi yang relevan. Selain itu, secara akademik, temuan penelitian ini akan memperluas ruang lingkup penerapan Canva dalam dunia pendidikan dan memperkuat posisi media visual sebagai sarana strategis dalam menyampaikan materi keagamaan secara efektif dan kontekstual di jenjang pendidikan menengah.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, yang bertujuan untuk menguji pengaruh media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, namun diberi perlakuan berbeda untuk dibandingkan hasilnya (Sugiyono, 2021). Adapun pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan relevan menurut Hidayat (2023).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Abung Selatan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 224 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan jumlah siswa, kesamaan jadwal pelajaran, serta tingkat kemampuan akademik yang seimbang. Dari hasil seleksi tersebut, dua kelas ditetapkan sebagai sampel utama: kelas VII.2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII.6 sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa (Arikunto, 2020).

Prosedur pelaksanaan dilakukan dalam empat kali pertemuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva,

sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa Canva. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan pre test dan post test yang sama guna mengukur perubahan hasil belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu: Tes untuk mengukur hasil belajar siswa, Observasi untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dan Dokumentasi yang mencakup perangkat ajar, foto kegiatan, dan catatan hasil belajar.

Teknik Analisis Data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26 melalui beberapa tahapan sistematis guna memastikan bahwa hasil yang diperoleh valid, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Setiawan (2021), penggunaan uji effect size penting untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan dalam penelitian pendidikan. Selain itu, Wahyuni (2021) menambahkan bahwa analisis regresi linier sederhana dapat digunakan sebagai salah satu teknik untuk menguji hubungan antar variabel dalam penelitian pendidikan.

Adapun langkah-langkah analisis data dilakukan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif :Langkah awal yang dilakukan adalah analisis deskriptif, bertujuan untuk memberikan gambaran umum terhadap distribusi data hasil belajar siswa. Analisis ini mencakup nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan simpangan baku (standard deviation). Hasil dari tahap ini membantu peneliti memahami kecenderungan nilai dan perbedaan antar kelompok sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut (Sugiyono, 2021). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol) terdistribusi secara normal. Normalitas data merupakan salah satu prasyarat penting dalam penerapan uji statistik parametrik. Jika data berdistribusi normal, maka data dianggap layak untuk dianalisis menggunakan uji t (Arikunto, 2020).
2. Uji Homogenitas (Levene's Test) : Setelah data dinyatakan normal, dilakukan uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antar kelompok. Uji Levene's Test digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Homogenitas varians menjadi syarat tambahan agar hasil analisis dapat dilakukan dengan pendekatan statistik parametrik dan hasilnya valid (Hidayat, 2022).
3. Uji Hipotesis dengan Independent Sample t Test : Untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis, digunakan teknik independent sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media Canva dan kelompok yang tidak menggunakannya. Apabila nilai signifikansi (Sig.

2tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara kedua kelompok (Setiawan, 2021).

4. Perhitungan Effect Size (Cohen's d): Selain mengukur signifikansi perbedaan, peneliti juga menghitung nilai effect size menggunakan rumus Cohen's d. Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kekuatan pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa secara praktis. Menurut Hidayat (2022), nilai effect size memberikan informasi yang lebih bermakna karena menunjukkan dampak riil perlakuan dalam konteks pendidikan, apakah tergolong kecil, sedang, atau besar.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Tingkat Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva di Kelas VII SMP Negeri 2 Abung Selatan

Penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung cukup intensif selama empat kali pertemuan. Guru secara konsisten menyajikan materi dengan memadukan elemen visual berupa gambar, animasi, dan video, yang semuanya dirancang melalui aplikasi Canva. Materi yang diajarkan meliputi topik akidah, akhlak, dan ibadah, yang biasanya bersifat abstrak jika hanya disampaikan secara lisan atau tekstual. Respons siswa terhadap penyampaian materi dengan Canva cukup positif, ditandai dengan meningkatnya fokus, keterlibatan dalam diskusi, dan semangat belajar secara umum.

Makna dari temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat membantu mengatasi kesulitan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep keagamaan yang abstrak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian dan memperjelas konsep yang sulit dipahami. Oleh karena itu, Canva menjadi alternatif media yang layak dipertimbangkan dalam proses pembelajaran berbasis nilai dan agama. Hasibuan (2022) menyatakan bahwa media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena mampu memadukan elemen suara dan gambar. Sejalan dengan itu, Siregar (2022) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran tercapai. Sinar (2018) menyebutkan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui indikator pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa

2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII

Hasil analisis data secara menyeluruh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah

mereka mengikuti proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis Canva. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen, dimana nilai awal sebesar 44,50 meningkat secara drastis menjadi 84,67 setelah diberikan perlakuan menggunakan Canva. Sebaliknya, kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa media Canva hanya menunjukkan peningkatan dari 35,67 menjadi 72,00, meskipun meningkat, namun tidak sebesar kelas eksperimen. Hasil ini juga sejalan dengan pendapat Fitriyani & Yuliana (2021) bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Perbedaan peningkatan nilai yang cukup mencolok ini memberikan gambaran kuat bahwa penggunaan media berbasis visual dan interaktif seperti Canva mampu memberikan dampak positif secara langsung terhadap proses pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Wulandari (2021), yang menyatakan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pencapaian hasil akademik siswa, sehingga menjadikan Canva sebagai salah satu media alternatif pembelajaran

3. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar

Hasil Uji independent sample t test menunjukkan bahwa nilai signifikansi antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik. Selanjutnya, perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d menghasilkan nilai 1,39, yang masuk dalam kategori besar, mengindikasikan pengaruh praktis yang kuat dari penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini tidak hanya memberikan dukungan terhadap hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media interaktif dalam pembelajaran (Wulandari, 2021; Hidayat, 2022), tetapi juga memperluas ruang aplikasi media Canva ke ranah Pendidikan Agama Islam. Sebelumnya, Canva lebih banyak digunakan dalam mata pelajaran umum seperti IPA dan Bahasa. Oleh karena itu, kontribusi akademik dari studi ini adalah pembuktian empiris bahwa media Canva juga efektif dalam konteks pembelajaran berbasis nilai spiritual.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 2 Abung Selatan. Hal ini terlihat dari hasil uji “independent sample t-test” yang menunjukkan perbedaan bermakna antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta nilai “effect size” sebesar 1,39 yang termasuk dalam kategori besar. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media Canva efektif tidak hanya dalam memperjelas penyampaian materi, tetapi juga dalam mendorong partisipasi dan pemahaman siswa secara lebih optimal (Arsyad, 2019; Hidayat, 2022).

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Penelitian ini juga memperluas kajian dalam bidang Pendidikan Agama Islam dengan menghadirkan alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik melalui pemanfaatan Canva (Wulandari, 2021). Dengan kontribusi tersebut, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan era digital dan karakteristik peserta didik masa kini.

Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih lanjut pemanfaatan media Canva dalam kombinasi dengan model pembelajaran inovatif lainnya, atau diterapkan pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat meneliti dampak Canva terhadap aspek nonkognitif seperti motivasi dan keterampilan kolaboratif siswa.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawati. (2023). Kelebihan dan kekurangan Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 5(2), 87–94.
- Cahyanto, B. (2022). Integrasi Teknologi Visual dalam Pembelajaran Berbasis Nilai. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55–67.
- Dudi Hartono. (2023). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 101–112.
- Firmansyah, M. (2019). Pendidikan agama Islam dalam pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(2), 65–76.

- Fitriyani, R., & Yuliana, T. (2021). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 88–97.
- Hasibuan, R. (2022). Media audio visual dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 150–160.
- Hidayat, T. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 44–52.
- Imelda. (2018). Tujuan pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 21–29.
- Leryan, R., et al. (2018). Canva sebagai media pembelajaran kreatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 88–95.
- Ningrum, S. (2023). Fungsi aplikasi Canva dalam desain pembelajaran. *Jurnal Desain Edukasi*, 4(1), 55–62.
- Ramdlani, R. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 77–85.
- Setiawan, A. (2021). Mengukur kekuatan pengaruh dengan uji effect size. *Jurnal Statistika Terapan*, 2(1), 45–53.
- Sinar, P. (2018). Pengertian dan indikator hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–22.
- Siregar, R. (2022). Definisi media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 55–65.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastyo Barnabas. (2020). Manfaat media audio visual dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 110–118.
- Sulistiono, M. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis Canva dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 145–158.
- Wahyuni, D. (2021). Analisis regresi linear sederhana. *Jurnal Statistika Pendidikan*, 3(2), 55–64.
- Wibowo, A. (2022). Panduan penggunaan Canva untuk pemula. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 88–97.
- Wulandari, T. (2021). Media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 55–65.
- Yuliana, T. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 70–80.

