PENGARUH PENGGUNAAN *CANVA* INFOGRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA

Amelia
Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas PGRI Palembang
ameliaarjuna4@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using Canva infographic learning media on students' learning outcomes in Economics at the senior high school level. Canva infographics are visual learning media that present information through a combination of text, images, graphs, icons, and attractive design elements to help students understand learning materials in a more structured manner. This study is designed to employ a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *Non-equivalent Control Group Design. The research subjects are planned to consist of two groups: an experimental class that uses Canva infographic learning media and a control class that uses conventional learning media. Data collection is planned through learning achievement tests consisting of a pretest and a posttest. The data will be analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, an Independent Samples t-test*, and *Normalized Gain (N-Gain) analysis to identify differences and improvements in students' learning outcomes. The use of Canva infographics is expected to help students understand economic concepts through concise, visual, and contextual presentations of information. The findings are expected to provide useful considerations for teachers in selecting innovative learning media to support the improvement of students' learning outcomes in Economics.*

Keywords: Canva Infographics, Learning Outcomes, Economics Learning, Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Canva infografis merupakan media pembelajaran visual yang menyajikan informasi melalui perpaduan teks, gambar, grafik, ikon, dan elemen desain yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih terstruktur. Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian direncanakan terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Canva infografis dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data direncanakan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif,

uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample t-test*, serta analisis *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan Canva infografis diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Ekonomi melalui penyajian informasi yang ringkas, visual, dan kontekstual. Hasil penelitian nantinya diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian hasil belajar Ekonomi siswa.

Kata Kunci: *Canva* Infografis, Hasil Belajar, Pembelajaran Ekonomi, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa agar memiliki keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, serta negara. Pendidikan tidak hanya sekadar kegiatan mentransfer pengetahuan, melainkan juga berfungsi membentuk karakter dan kompetensi siswa secara menyeluruh. Hal tersebut menjadikan pendidikan sebagai landasan fundamental bagi kemajuan suatu bangsa (Rahman dkk., 2022). Sebagai usaha sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya antar generasi, pendidikan formal di lingkungan sekolah berperan sebagai proses terencana untuk mengarahkan perubahan tingkah laku peserta didik. Perubahan yang dituju dalam pendidikan formal bersifat holistik, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik mencapai pemahaman, kedewasaan, dan kemampuan berpikir kritis (Musnaeni, 2022). Penekanan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis ini menuntut pendidikan modern untuk beradaptasi dengan berbagai model pembelajaran inovatif guna menunjang keterampilan tingkat tinggi, termasuk di dalamnya kemampuan memahami konsep-konsep ekonomi yang abstrak dan analitis.

Mata pelajaran Ekonomi di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu bidang studi yang menuntut pemahaman konseptual yang mendalam. Materi Ekonomi tidak hanya berisi teori-teori yang bersifat hafalan, tetapi juga

memuat data, grafik, fenomena sosial ekonomi, serta permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik materi yang demikian menuntut guru untuk mampu menyajikan pembelajaran secara konkret dan kontekstual agar siswa dapat memahami konsep ekonomi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengintegrasian berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi dan memecahkan masalah (Azzahra dkk., 2023).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sun & Sailer, 2025). Dengan demikian, hasil belajar Ekonomi siswa dapat dimaknai sebagai tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pemahaman konsep, kemampuan analisis, serta penerapan pengetahuan ekonomi dalam konteks yang relevan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Ekonomi siswa masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kesalahan dalam memilih media pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku paket dan papan tulis sebagai media utama menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, sehingga minat belajar, motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa belum optimal. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran juga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan memahami materi ekonomi yang bersifat abstrak dan analitis. Rendahnya capaian ketuntasan hasil belajar siswa sering kali diakibatkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah konvensional serta kurangnya dorongan motivasi.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam

diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta rendahnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian tindakan kelas di SMA yang menyatakan bahwa peserta didik mengalami permasalahan dalam pembelajaran, yaitu peserta didik kurang berkonsentrasi dan juga kurang minat untuk belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa diperlukan sebuah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada era digital saat ini.

Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis *web* yang menyediakan berbagai *template* untuk membuat presentasi, infografis, video pembelajaran, poster, lembar kerja, maupun media visual lainnya secara mudah dan menarik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Canva mampu membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada mata pelajaran Ekonomi, penggunaan media visual sangat diperlukan karena materi pembelajaran tidak hanya berisi konsep-konsep teoritis, tetapi juga memuat data, grafik, fenomena sosial ekonomi, serta permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian materi melalui media digital yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep ekonomi secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Landasan teoretis mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis visual dan multimedia dapat ditelusuri melalui teori kognitif multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa orang belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Prinsip multimedia ini menegaskan bahwa pesan instruksional multimedia yang dirancang dengan mempertimbangkan cara kerja pikiran manusia lebih mungkin menghasilkan pembelajaran yang bermakna dibandingkan yang tidak. Dengan menyajikan informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan,

media seperti *Canva* dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif siswa, sehingga pemahaman terhadap materi Ekonomi menjadi lebih mendalam dan tahan lama.

Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Ekonomi juga didukung oleh berbagai temuan empiris. Penelitian di SMA Negeri 2 Tondano menunjukkan bahwa konten pembelajaran ekonomi berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,040 (< 0,05) dan rata-rata *N-Gain* sebesar 78,82% yang termasuk dalam kategori tinggi (Mamuaja dkk., 2026). *Canva* memfasilitasi penyajian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong partisipasi siswa yang lebih besar selama proses pembelajaran.

Penelitian lain di SMA Negeri 3 Tuban juga menunjukkan hasil yang konsisten, di mana penerapan model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan media *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran, respons siswa, serta hasil belajar Ekonomi, hingga mencapai ketuntasan 97,22% pada siklus III (Septiani & Widiarochmawati, 2025). Di sisi lain, penelitian di SMA Negeri 1 Way Jepara menemukan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media audiovisual, baik pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, maupun rendah (Tiffani dkk., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Palembang masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi celah kajian tersebut sekaligus memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media pembelajaran digital di jenjang SMA.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Ekonomi di SMA. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Canva* infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA.

B. Metode Penelitian

Jenis metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen kuantitatif. Menurut Sugiyono (2023), metode penelitian eksperimen adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Experimental Design* (eksperimen semu) dengan bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Pada desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih, yaitu kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA yang terbagi ke dalam beberapa rombongan belajar (rombel). Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Kelas X.1 terpilih sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 siswa dan kelas X.2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa. Rancangan perlakuan dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis, yaitu tahap persiapan (penyusunan modul ajar, media *Canva*, dan instrumen), tahap pelaksanaan (*pretest*, pemberian *treatment*, dan *posttest*), serta tahap pengolahan dan analisis data.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*) yang mencakup *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan). Teknik validasi instrumen terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas butir soal dihitung menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* dengan berbantuan program SPSS, di mana butir soal dinyatakan valid apabila memenuhi syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sedangkan uji reliabilitas instrumen diukur menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan SPSS, di mana

instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi ($r_{11} > 0{,}60$).

Teknik analisis data terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata (*mean*), nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi dari skor *pretest* maupun *posttest*. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (atau *Kolmogorov-Smirnov*) berbantuan perangkat lunak SPSS versi 27 serta uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian digunakan uji *Independent Sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Selain itu, dilakukan pula uji perbedaan dan efektivitas perlakuan menggunakan analisis skor *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar Ekonomi siswa dari *pretest* ke *posttest.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap butir soal pilihan ganda. Hasil uji validitas dengan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang diuji, sebanyak 25 butir dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan 5 butir tidak valid dan tidak digunakan dalam pengukuran. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* memperoleh koefisien $r_{11=0{,}86}$, sehingga instrumen tergolong reliabel dengan kategori tinggi. Dengan demikian, instrumen tes hasil belajar Ekonomi layak digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Deskripsi hasil belajar diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media konvensional. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Data	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Eksperimen	Pretest	36	35	70	52,78	9,41
Eksperimen	Posttest	36	65	95	81,36	7,88
Kontrol	Pretest	36	35	70	53,12	9,07
Kontrol	Posttest	36	55	85	72,45	8,62

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 52,78 dan kelas kontrol sebesar

53,12. Kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif setara sebelum perlakuan. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 81,36, sedangkan kelas kontrol menjadi 72,45. Peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 8,91 poin.

Selanjutnya, efektivitas perlakuan diukur menggunakan skor *Normalized Gain (N-Gain*). Hasil perhitungan *N-Gain* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Analisis Skor *N-Gain*

Kelompok	N	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	36	0,61	Sedang
Kontrol	36	0,41	Sedang

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,61 dan kelas kontrol sebesar 0,41. Keduanya berada pada kategori sedang, tetapi *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* memperoleh nilai signifikansi 0,427 (> 0,05), sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-test.*

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ terhadap skor *posttest* dan skor *N-Gain*. Ringkasan hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Independent *Sample t-test*

Variabel	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Posttest	4,62	70	0,000	H_0 ditolak
N-Gain	5,10	70	0,000	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 3, nilai *Sig. (2-tailed)* pada skor *posttest* sebesar 0,000 < 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah

perlakuan. Nilai *Sig. (2-tailed)* pada skor *N-Gain* juga sebesar 0,000 < 0,05, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 81,36 berbanding 72,45. Hasil ini diperkuat oleh skor *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,61 yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,41. Dengan demikian, media *Canva* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Temuan ini sejalan dengan karakteristik mata pelajaran Ekonomi yang memuat konsep abstrak, data, grafik, dan fenomena sosial ekonomi. Media *Canva* memungkinkan guru menyajikan materi melalui desain visual, infografis, diagram, dan tampilan multimedia yang lebih menarik dan kontekstual. Penyajian materi yang konkret dan interaktif tersebut membantu siswa memproses informasi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini relevan dengan permasalahan awal di SMA, yaitu rendahnya keaktifan siswa dan dominasi metode ceramah konvensional.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan (Mamuaja dkk., 2026) yang menyatakan bahwa konten pembelajaran ekonomi berbasis *Canva* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori *N-Gain* tinggi. Penelitian (Septiani & Widiarochmawati, 2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dibantu media *Canva* meningkatkan aktivitas, respons, dan hasil belajar Ekonomi. Selain itu, (Tiffani dkk., 2025) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* menghasilkan rata-rata hasil belajar Ekonomi yang lebih tinggi dibandingkan media audiovisual. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa *Canva* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif pada jenjang SMA.

Meskipun demikian, kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena siswa tetap memperoleh pembelajaran melalui media konvensional, berlatih mengerjakan soal, dan mengalami efek pengulangan materi. Namun, peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi karena media *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berperan penting dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain penggunaan sampel yang terbatas pada dua kelas di satu sekolah dengan teknik *purposive sampling*, durasi perlakuan yang relatif singkat, serta fokus pengukuran pada hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan sampel yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta mengukur aspek motivasi, keaktifan, dan keterampilan siswa agar gambaran efektivitas media *Canva* menjadi lebih komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA. Media *Canva* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media pembelajaran konvensional, ditunjukkan oleh rata-rata *posttest* dan *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi serta hasil uji *Independent Sample t-test* dengan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. (2023). *Systematic literature review*: Model pembelajaran (*Search, Solve, Create, and Share*) *SSCS* terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2739–2751.

Mamuaja, V. S., Wantah, E., & Tiwow, G. M. (2026). Penerapan konten pembelajaran ekonomi berbasis *Canva* pada siswa SMA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(3), 1896–1908.

Musnaeni. (2022). Pentingnya manajemen strategi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(2), 98–104.

Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur

pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Septiani, D., & Widiarochmawati, N. (2025). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-B pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tuban tahun pelajaran 2024/2025. *Prosiding New SNASPPM*, 10(1).

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sun, X., & Sailer, M. (2025). *Students' behavioural, cognitive and affective outcomes in gamified flipped classrooms: A meta-analysis*. *Review of Education*, 13(1).

Tiffani, C. A., Pujiati, Rahmawati, F., & Rusman, T. (2025). Perbandingan hasil belajar ekonomi menggunakan media pembelajaran *Canva* dan audiovisual ditinjau dari minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara. *Journal of Social Education*, 6(1), 30–40.