

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Nurjannah¹, Herman Alimuddin², Ahmad Budi Sutrisno³, Fauziah⁴

^{1, 2, 3} MATEMATIKA, STKIP ANDI MATAPPA

* Corresponding Author. Email: nj6602377@gmail.com

Received: 26 Desember 2024; Revised: 7 April 2025; Accepted: Tanggal Publish 4 juli 2025

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam bentuk video pada mata pelajaran matematika dengan materi Teorema Phytagoras : Bagaimana penggunaan media pembelajaran video pada aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Pangkep

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tindakan penelitian menggunakan II siklus , setiap siklus dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII. Objek penelitian yaitu pelajaran pendidikan matematika Data diperoleh dari lembar observasi dan tes tertulis.

Hasil penelitian pada setiap siklus dengan menggunakan media canva dalam bentuk video telah mengalami peningkatan, hal ini terbukti dengan nilai rata-rata yang didapat pra siklus 32,57, siklus I 78,53 dan pada siklus II 80,42 Dengan nilai rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam bentuk video dalam meningkatkan hasil belajar dapat dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Matematika , Media Canva , PTK

I. PENDAHULUAN

Media merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan pada suatu proses belajar baik didalam ataupun diluar kelas, selain itu dijelaskan suatu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang berisi materi instruksional di lingkungan siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2016: 4) Media pembelajaran juga dipahami sebagai segala sesuatu untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dengan tujuan dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Nunuk Suryani, 2018: 4).

Selain itu dengan menggunakan media akan menghasilkan manfaat besar dalam pembelajaran salah satunya membuat pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat dikaitkan sebagai penarik perhatian dan menjaga peserta didik agar tetap terjaga dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah serta penggunaan efek khusus dapat menimbulkan



keingin tahunan yang besar bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

Media pembelajaran yang diaplikasikan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu menggabungkan antara daya tarik cerita bergambar, diantaranya penampilan atau visual yang menarik, dan memiliki alur yang mudah dipahami. Media pembelajaran bergambar tersebut salah satunya adalah video singkat pembuatan gambar-gambar atau video singkat tersebut pastilah memerlukan suatu aplikasi.

Media pembelajaran *Canva* merupakan aplikasi penyedia desain pembelajaran menarik berbasis online yang dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain. *Canva* adalah program desain berbasis web yang didalamnya dapat diakses dan dibuat bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, intografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. *Canva* merupakan media pembelajaran yang bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang dapat didesain untuk keperluan presentasi sebagai penunjang pembelajaran agar lebih menarik perhatian peserta didik.

Presentasi yang disajikan dalam aplikasi *Canva* dapat berupa presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi sederhana, presentasi pemasaran, presentasi penjualan, serta penyedia berbagai presentasi teknologi. Akses media *Canva* ini terbuka untuk umum serta memberikan kemudahan tanpa perlu menginstalnya dengan mengaksesnya melalui web menggunakan laptop ataupun *Smartphone*. Media *Canva* dapat dimanfaatkan guru untuk memberikan pemahaman materi dengan lebih menarik sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran. Aplikasi berbasis teknologi ini, memberikan ruang belajar bagi setiap guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun akar penyebab masalah yang dominan dalam proses pembelajaran matematika dikelas VIII SMP Negeri 2 Pangkep setelah peneliti mengadakan observasi pendahuluan, antara lain:

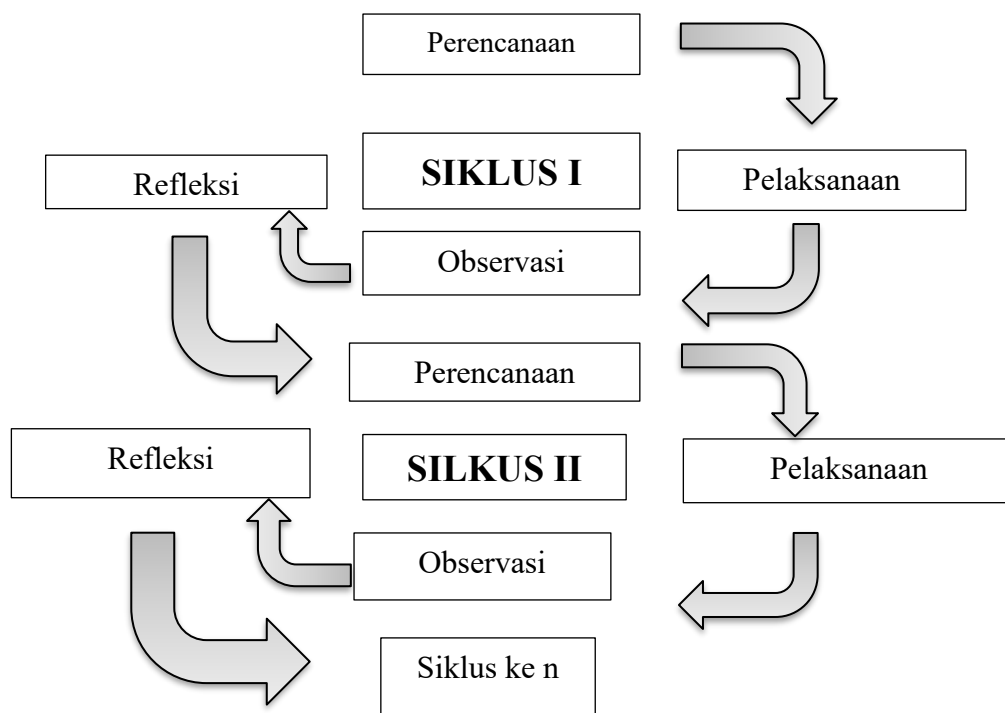
1. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran disebabkan guru yang kurang menarik dalam menyampaikan materi karena proses pembelajaran cenderung dengan metode ceramah.
2. Kurangnya pemahaman siswa dalam memahami konsep disebabkan karena apabila ada yang mereka masih belum ketahui mereka malu dan tidak terbiasa bertanya sehingga ketika ditanya oleh guru apakah sudah mengerti, mereka menjawab sudah. Dan ketika diberikan soal, mereka tidak mampu menjawabnya dengan benar.
3. Rasa ingin tahu belajar siswa masih kurang, bahkan masih banyak siswa yang lebih banyak bermain
4. Siswa kurang percaya diri dalam melakukan sesuatu hal yang baru, sehingga membuat siswa tidak percaya diri dalam bertanya serta siswa juga belum mandiri dalam dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Sebagai seorang pendidik sudah sepantasnya dituntut untuk dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Media *Canva* merupakan salah satu media yang sudah banyak dikenal orang, dengan menggunakan media *Canva* guru dapat menampilkan pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media

Pembelajaran Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK sering disebut *Class Room Reseach*, penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Pangkep yang berlokasi di kabupaten pangkajenne dan kepulauan. Tepatnya di Jl.Andi Mauraga No 4, Kec Pangkajenne. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam peneliti ini adalah peserta didik kelas VIII yang terdiri dari 28 siswa,10 siswa laki laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas 4 tahapan, yaitu 1) perencanaan), 2) pelaksanaan tindakan 3) observasi atau pengamatan, dan 4) refleksi. Metode penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 1



Gambar 1 Desain Penelitian

Tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut : a) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), b) menyiapkan materi pembelajaran. c) menyiapkan media pembelajaran berbasis *canva* dalam bentuk video, d) menyiapkan instrumen lembar observasi. Tahap Pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran ini adalah a) guru menjelaskan kepada siswa indikator pembelajaran dan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. b) guru memberikan apersepsi kepada siswa berupa pertanyaan pancingan yang mengarah kepada kegiatan pembelajaran c) memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari dalam bentuk video pembelajaran, d) memberikan lembar kerja peserta. Tahap observasi atau pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Tahap Refleksi merupakan kegiatan untuk menemukan kembali apa yang sudah dilakukan menganalisis lembar observasi peserta didik, menganalisis hasil pekerjaan peserta didik. Data hasil belajar yang diperoleh dari lembar observasi

dideskripsikan secara kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif. Data disajikan dalam bentuk persentase dan dibandingkan antara pre test, siklus I dan siklus II.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan di SMP Negeri 2 Pangkep kelas VIII Ibnu Batutah, laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar. Analisis tersebut digunakan untuk memperoleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar diperoleh data sebagai berikut :

1. Hasil belajar sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis *canva* dalam bentuk video pada pembelajaran matematika materi teorema phytagoras

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *canva* dalam bentuk video, Pretest ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II. siswa diberikan test dalam bentuk test tertulis. Untuk melihat nilai yang diperoleh siswa pada saat pretest dapat dilihat dari table berikut.

Tabel 1. Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Test Awal (Pre Test)		
No	Keterangan	Jumlah siswa
1.	Siswa tuntas	2 siswa
2.	Siswa Tidak Tuntas	26 Siswa
Jumlah skor		912
Rata-rata		32,57
Ketuntasan Klasikal		7,14%

Berdasarkan table dapat dilihat dari 28 siswa pada tes awal (pretest) yang tuntas berjumlah 2 orang dengan presentase 7, 14%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 26 orang atau dengan presentase 92,85%. Dengan nilai rata-rata kelas 32,57 jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada tes awal (pre test) adalah 7,14%.

2. Hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *canva* dalam bentuk video pada pembelajaran matematika materi teorema phytagoras

Siklus I

Perencanaan

Berdasarkan hasil pre Test diatas peneliti merencanakan sebagai berikut: a. membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan ada siklus I sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. b. mempersiapkan materi ajar pada aplikasi *canva* dalam bentuk video tentang teorema phytagoras c. mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu buku ajar siswa d. mempersiapkan lembar pengamatan tentang aktivitas belajar siswa dan lembar observasi kegiatan guru. e. membuat lembar kerja peserta didik dan membuat soal tes hasil belajar siswa pada materi teorema phytagoras

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan awal, peneliti sebagai pemberi tindakan dan guru bertindak sebagai pengamat, selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan media *canva* dalam bentuk video, Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, guru memastikan semua siswa sudah ada di dalam kelas. Kegiatan inti meliputi, guru mengkondisikan agar siswa mengikuti proses pembelajaran, guru menampilkan video yang berhubungan dengan teorema pythagoras. Pada kegiatan akhir siswa diminta untuk mengumpulkan tugas.

Observasi

Kegiatan observasi ini ditunjukkan untuk mengetahui apakah dalam proses belajar mengajar telah sesuai dengan apa yang telah dibuat sebelumnya atau tidak. Adapun untuk melihat ketuntasan siswa dari setiap siswa pada siklus I maka pada setiap akhir dari setiap siklus diadakan tes formatif. Hasil dari tes formatif digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian siklus I. Tingkat keberhasilan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Post Test Siklus I

No	Keterangan	Jumlah siswa
1.	Siswa tuntas	16 siswa
2.	Siswa Tidak Tuntas	12 Siswa
Jumlah skor		2199
Rata-rata		78,53
Ketuntasan Klasikal		57,14%

Berdasarkan tabel dapat dilihat dari 28 siswa pada siklus I (Post Test) yang tuntas berjumlah 16 Orang dengan presentase 57,14% siswa yang tidak tuntas berjumlah 12 orang dengan presentase 42,85% Dengan nilai rata-rata kelas 78,53 jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I (post test) adalah 57,14%.

Refleksi Siklus I

Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video berbasis *canva* masih belum optimal, siswa tidak terlalu memperhatikan video karena hanya menggunakan laptop saja tanpa bantuan LCD untuk menampilkan video sehingga menyebabkan siswa kurang fokus dan memperhatikan video . Dilihat dari sisi siswa, beberapa siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, guru kurang memberi kesempatan bertanya kepada siswa. Saat bekerja sama dalam kelompok , siswa merasa tidak nyaman dengan kelompoknya yang sama dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua, siswa banyak berbicara dengan teman bukan masalah pelajaran.

Siklus II

Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perlu dilakukan perbaikan - perbaikan yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut: a. guru membagi kelompok yang berbeda dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II, b. siswa lebih diberikan kesempatan bertanya dan mengungkapkan pendapat, c. video ditampilkan tidak hanya sekali, d. dalam beberapa kelompok guru memberikan laptop secara bergilir kepada siswa untuk melihat tayangan video secara jelas, e. frekuensi guru keliling dalam memantau jalannya pembelajaran ditingkatkan agar siswa tidak punya kesempatan membicarakan bukan masalah pelajaran.

Pelaksanaan Tindakan

Guru melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti tertera dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP terlampir), Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Kegiatan guru selain menyajikan materi adalah melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa bersama guru pengamat (observer). Pengamatan terhadap kinerja guru dilakukan oleh guru pengamat (observer).

Observasi

Observasi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan tujuan apakah proses belajar mengajar telah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Adapun untuk melihat ketuntasan siswa pada siklus I maka pada setiap akhir dari setiap siklus diadakan tes formatif, hasil dari tes formatif digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian siklus II. Tingkat keberhasilan siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3
Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Post Test Siklus II

No	Keterangan	Jumlah siswa
1.	Siswa tuntas	25 siswa
2.	Siswa Tidak Tuntas	3 Siswa
Jumlah skor		2252
Rata-rata		80,42
Ketuntasan Klasikal		89,28%

Berdasarkan tabel dapat dilihat dari 28 siswa pada siklus II (Post Test II), siswa yang tuntas berjumlah 25 Orang atau dengan presentase 89,28% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 Orang atau dengan presentase 10,71% Dengan nilai rata-rata kelas 80,42 Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II (Post Test II) adalah 89,28%.

Refleksi Siklus II

Refleksi pembelajaran siklus II sebagai berikut: 1. siswa lebih aktif dalam pembelajaran, 2 siswa mulai berani dalam bertanya jika mengalami kesulitan dalam pembelajaran maupun dalam menjawab pertanyaan dari guru, 2. media canva yang ditampilkan lebih menarik perhatian siswa sehingga tingkat konsentrasi siswa

terhadap pelajaran lebih meningkat, 4. guru sudah memantau jalannya diskusi dengan cara berkelilingada kelompok – kelompok, 5. penggunaan laptop secara bergilir dapat membuat siswa lebih serius dalam melihat tayangan video.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada dasarnya penggunaan media canva dalam pembelajaran sudah cukup efektif. Dengan melalui video, sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dalam materi teorema pythagoras. Selain itu canva dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tanpa harus menjelaskan kepada siswa. Keefektifan media video berbasis canva dalam pembelajaran berdampak pada hasil nilai siswa pada siklus II yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pretest dan siklus I.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang dilakukan pada semester ganjil 2024, dengan hasil observasi aktivitas belajar mengajar, maka peneliti akan membahas mengenai hasil-hasil yang telah di peroleh di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pangkep bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII Ibnu Batutah tahun ajaran 2024/2025. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII Ibnu Batutah yang berjumlah 28 orang siswa.

Selama awal proses penelitian dengan menggunakan media canva, sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika materi teorema pythagoras. Namun, ditengah tengah pembelajaran siswa banyak yang ramai karena lupa dengan video yang sudah ditampilkan, video yang ditampilkan hanya sekali. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video berbasis canva masih belum optimal, siswa tidak terlalu memperhatikan video karena hanya menggunakan laptop saja tanpa bantuan LCD untuk menampilkan video sehingga menyebabkan siswa kurang fokus dan memperhatikan video. Dilihat dari sisi siswa, beberapa siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, guru kurang memberi kesempatan bertanya kepada siswa. Saat bekerja sama dalam kelompok, siswa merasa tidak nyaman dengan kelompoknya yang sama dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua, siswa banyak berbicara dengan teman bukan masalah pelajaran.

Pada siklus II kegiatan siswa semakin baik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, mulai berani dalam bertanya jika mengalami kesulitan dalam pembelajaran maupun dalam menjawab pertanyaan dari guru, media canva yang ditampilkan lebih menarik perhatian siswa sehingga tingkat konsentrasi siswa terhadap pelajaran lebih meningkat, guru sudah memantau jalannya diskusi dengan cara berkeliling pada kelompok – kelompok dan penggunaan laptop secara bergilir dapat membuat siswa lebih serius dalam melihat tayangan video. Penggunaan media canva dalam pembelajaran sudah cukup efektif. Dengan melalui video, sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dalam materi teorema pythagoras. Selain itu canva dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tanpa harus menjelaskan kepada siswa.

Keefektifan media video berbasis canva dalam pembelajaran berdampak pada hasil nilai siswa pada siklus II yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pretest dan siklus. Saat penerapan media pembelajaran video berbasis canva di SMP Negeri 2 Pangkep kelas VIII Ibnu Batutah tentunya terdapat kelebihan dan kekurangannya yaitu: Kelebihan dari media video pembelajaran ini adalah siswa lebih

semangat dan merangsang minat untuk mengikuti pembelajaran matematika, serta memaksimalkan tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat. Adapun kekurangannya yaitu memerlukan banyak waktu dalam pembuatannya dan memerlukan berbagai macam peralatan tambahan untuk menampilkannya.

Pada penelitian kali ini dengan menerapkan media pembelajaran video berbasis canva juga mampu untuk mencapai indikator keberhasilan yaitu dengan meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pendapat dari (Nugraha,2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar (Lestari, 2012)

Sebelum melakukan tindakan peneliti mengadakan tes untuk melihat kemampuan awal siswa, berlanjut dengan melakukan tindakan siklus I kegiatan siswa masih belum optimal, siswa masih cenderung beradaptasi dengan media pembelajaran yang digunakan peneliti. Dalam penerapan penggunaan media pembelajaran peneliti maupun peserta didik sama-sama berperan secara aktif, peneliti tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang menyajikan materi kepada peserta didik, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar peserta didik mau memperhatikan pelajaran dengan itu peneliti membuat suatu media yaitu video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk menarik minat belajar siswa sehingga tentunya mencapai hasil belajar yang baik.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa materi teorema pythagoras peneliti melakukan tes. Tes yang diberikan sebanyak tiga kali diantaranya tes awal (pre test), tes pada siklus I dan tes pada siklus II yang setiap siklusnya mengalami peningkatan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis canva pada tes awal (pre test) jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 2 siswa, sedangkan yang masih dibawah KKM sebanyak 26 orang. Kemudian pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu 16 siswa sedangkan yang masih dibawah KKM yaitu 12 siswa. Pemberian tes pada siklus II menunjukkan sebuah peningkatan dimana siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dan tidak tuntas hanya 3 siswa.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Miftahul Arifin (2023), dengan judul penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri Balaskrumpik 1 Surabaya menjelaskan skor akhir post test siklus II mengalami peningkatan berada pada kategori sangat tinggi. Cindy Aisyah Pragista (2023) dengan judul peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 38 Palembang juga menjelaskan skor akhir post test siklus II mengalami peningkatan berada pada kategori sangat tinggi.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan an penjelasan penelitian relevan diatas maka dapat disimplkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan hasil belaar siswa, membuat minat belajar siswa bertambah dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan media video dengan menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari peningkatan skor hasil belajar. Skor pretest berada pada kategori sangat rendah, kemudian pada siklus I skor hasil belajar berada pada kategori sedang dan siklus II skor hasil belajar berada pada kategori sangat tinggi.

B. Saran

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis canva dalam bentuk video dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dan pemecahan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif lagi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Apriyanti, Helly. 2014. Implementasi Pendekatan Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Elvira, Rahma.Tanjung dan Delsian Faiza.2019 “Canva Sebagai pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektrtonika danInformatika, ISSN: 2302-3295,Vol.7, No.2.
- Pelangi, Garris. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol.8,No.2.<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunika*s,(Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Wulandari & Mudinillah, 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnsl Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2...

Sekretariat Redaksi Jurnal Poligon
Publisher: LPPM STKIP Andi Matappa Pangkep

Alamat : Jl. Andi Mauraga No. 70 Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan, Indonesia

Telepon : (0410) 22495 Kodepos 90611

Contact: Muhammad Taqwa, S.Pd, M.Pd (081242076641 (WA))

Email : poligonjurnal@gmail.com (Poligon: Jurnal Pendidikan Matematika)

poligonjurnal@stkip-andi-matappa.ac.id

Website : <http://jurnal2.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/poligon>