

PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA SMP 03 SATAP LUBUK BESAR

Dea Julita Sari¹, Risnanosanti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bengkulu
email: deabk1125@gmail.com¹, risnanosanti@umb.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran Matematika bertujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan menghitung mengukur, dan dapat menggunakan rumus matematika yang digunakan serta diperlukan dalam kehidupan nyata melalui materi Aljabar, Geometri, statistika dan lain-lain. Dalam mengatasi permasalahan diatas maka dibuatlah media interaktif berbentuk canva yang bertujuan agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan minat belajar peserta didik terutama untuk kelas VIII SMP 03 Satap Lubuk Besar. Kegiatan berlangsung di SMP N 03 Satap Lubuk Besar, Desa Batu Beriga, Kecamatan Lubuk Besar, Kabupaten Bangka Tengah, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. hasil observasi mengenai minat belajar peserta didik, diperoleh beberapa indikator dalam minat belajar peserta didik seperti Perhatian, Ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan semangat serta minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi Bentuk Aljabar, mata pelajaran Matematika SMP dengan tampilan yang menarik

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Canva, Minat Belajar

Abstract

Mathematics learning aims to develop the ability to calculate, measure, and utilize mathematical formulas necessary in real-life situations through topics such as Algebra, Geometry, Statistics, and others. To address these challenges, an interactive Canva-based media has been created with the aim of enhancing students' thinking skills and interest in learning, especially for 8th-grade students at SMP 03 Satap Lubuk Besar. The activity takes place at SMP N 03 Satap Lubuk Besar, Batu Beriga Village, Lubuk Besar District, Bangka Tengah Regency, Bangka Belitung Islands Province. Observations on students' learning interest yield several indicators such as Attention, Interest, and Engagement during the learning process. The implementation of interactive learning media based on Canva can increase students' enthusiasm and interest in studying Algebraic Forms, a subject in junior high school mathematics, with an engaging visual presentation.

Keywords: Interactive Learning, Canva, Learning Interest

PENDAHULUAN

Desa Batu Beriga adalah desa pesisir yang berada di ujung Kabupaten Bangka tengah, Penduduk Desa batu beriga didominasi dengan mata pencarian sebagai Nelayan, Penambang Timah, dll. Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (PTMA) tercantum dalam Tri Darma Perguruan Tinggi mengacu pada pendidikan, penelitian dan pengabdian Masyarakat, dengan harapan manusia yang mempunyai ilmu dapat memberikan ilmu sesuai bidang pendidikan masing-masing, dapat melakukan penelitian dengan baik, serta dapat dan bersedia mengabdikan diri demi Masyarakat Indonesia. Kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa KKNMAs tidak hanya berfokus kepada masyarakat, tetapi juga berfokus kepada Pendidikan yang ada di Desa batu Beriga, yaitu Sekolah SMP 3 Satap Lubuk Besar. Sekolah menengah Pertama ini Satu atap dengan SD N 12 Lubuk Besar. Kegiatan mengajar dilakukan oleh beberapa mahasiswa PTMA dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Program Studi Pendidikan Matematika.

Pendidikan berperan penting terhadap Kehidupan sehari-hari, karena pendidikan dapat mengubah Prilaku, pola pikir Manusia serta dapat mengubah kehidupan manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya (Yonatan Alex Arifianto, 2021). Pendidikan yang berkualitas dapat memberikan sumber daya manusia (SDM) dan lulusan yang berkualitas begitu pula sebaliknya. Dengan harapan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas dapat memberikan manfaat baik untuk perkembangan bangsa Indonesia. Pada saat ini, Ilmu teknologi yang berkembang dengan sangat cepat, sangat bergantung pada perkembangan Matematika. Namun, dalam kehidupan nyata Matematika

dianggap sebagai ilmu yang memusingkan kepala dengan banyak rumus. Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari namun selalu dipandang sebagai pelajaran yang sangat membosankan dan menakutkan (Lasut et al., 2022; Masril et al., 2020; Zagoto, 2018)

Pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang selalu diutamakan dan selalu ada dari taman Kanak-kanak, di setiap jenjang Pendidikan pelajaran matematika selalu ada, karena pendidikan matematika bertujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan cara berfikir pada peserta didik. Tidak hanya mempelajari Konsep-konsep dasar, Matematika juga dapat melatih peserta didik dalam berkonsentrasi untuk menyelesaikan masalah dalam soal-soal yang telah diberikan guru. kemampuan belajar matematika siswa terdapat aspek pendukung seperti penggunaan media pembelajaran dalam situasi belajar mengajar, agar peserta didik dapat menguasai matematika (Apriani, 2018; Prayitno & Mardianto, 2020). Kurangnya media dalam sumber pembelajaran mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami Materi (Masykur et al., 2018). Kebanyakan guru-guru hanya menggunakan media Buku, yang mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi dalam pelajaran serta media buku dapat membuat peserta didik merasakan Bosan dalam belajar sehingga mengurangi minat belajar pada peserta didik. Maka guru harus pandai menciptakan media pembelajaran untuk menciptakan semangat belajar pada peserta didik. Media pembelajaran interaktif dapat berpotensi besar agar peserta didik dapat merespon terhadap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik (Mutmainah, 2018).

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang, alat-alat pendidikan berbasis teknologi menjadi semakin relevan, Seorang pendidik harus dapat menggunakan serta memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran, banyak aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang media pembelajaran contohnya aplikasi canva (Lubis, 2021). Canva merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh kalangan masyarakat untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran bahkan Label-label, Spanduk dan canva telah memiliki template, gambar, video bahkan elemen-elemen dari dimensi atau dimensi 3. Canva merupakan aplikasi di bidang desain grafis yang sangat populer di zaman sekarang (Zumrotul Fauziah, 2022). Matematika bertujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan menghitung mengukur, dan dapat menggunakan rumus matematika yang digunakan serta diperlukan dalam kehidupan nyata melalui materi Aljabar, Geometri, statistika dan lain-lain.

Penggunaan Canva dalam konteks pendidikan telah menunjukkan potensi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SMP. Materi pembelajaran yang dirancang dengan estetika visual yang menarik, dan elemen-elemen interaktif, seperti gambar, grafik, dan video, dapat memicu minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Canva juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengajar, menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada siswa. Pembelajaran di sekolah merupakan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik hal ini dikarenakan kedua entitas tersebut tidak dapat dipisahkan (Pratama et al., 2023).

METODE

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi peserta didik serta guru terhadap pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMP 03 Satap Lubuk Besar, Metode yang dilakukan yaitu metode observasi lapangan, Koordinasi dengan pihak terkait, dan Sosialisasi kegiatan, adapun penjabaran ini sebagai berikut (Assyakurrohim et al., 2022):

1. Observasi Lapangan
Observasi lapangan dilaksanakan di SMP N 03 Satap Lubuk besar, Kabupaten Bangka Tengah. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah.
2. Koordinasi dengan pihak terkait
Dalam pelaksanaan kegiatan keikutsertaan pihak terkait sangat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan. koordinasi dilakukan oleh pihak terkait meliputi Kepala sekolah serta para guru.
3. Sosialisasi Kegiatan
Sosialisasi kepada para guru sangat penting untuk dilakukan, karena dalam kegiatan peranan guru sangat penting untuk mensosialisasi tujuan dari kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki tiga komponen yaitu tujuan dalam pembelajaran, Materi, serta Evaluasi. Komponen ini digunakan sebagai alat dalam pembelajaran berlangsung dan berguna oleh peserta didik untuk mempermudah belajar matematika secara mandiri.

Tampilan dalam media pembelajaran berbasis powerpoint dilengkapi dengan tampilan yang menarik dalam bentuk video atau gambar dan mudah dipahami oleh peserta didik terutama menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Belajar matematika yang menyenangkan di kelas akan meningkatkan semangat belajar untuk peserta didik, terhadap materi pembelajaran berbasis canva (Hadana et al., 2023).

1. Tampilan menu utama

Tampilan menu utama berperan penting yang dapat membuat para peserta didik penasaran akan isi dari materi pembelajaran. Menu utama ini berisi judul materi yang akan dipelajari dalam pertemuan.



Gambar 1 : tampilan utama powerpoint

2. Tampilan Materi

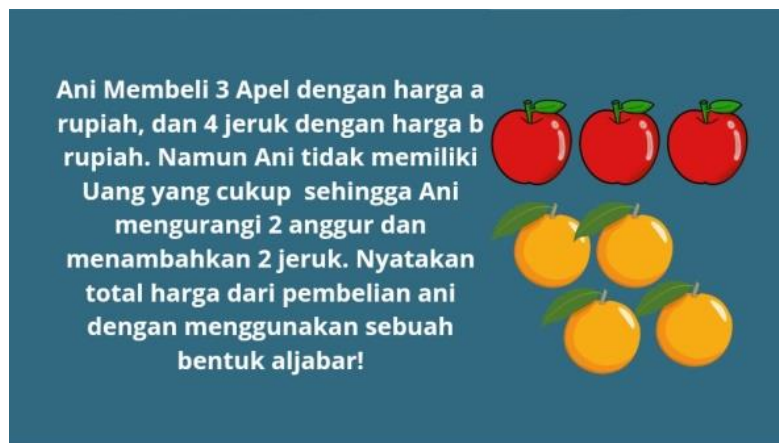
Menu materi ini berisi tentang materi yang akan dipelajari oleh peserta didik pada setiap pertemuan. Contohnya untuk pertemuan pertama siswa dapat mempelajari tentang menyederhanakan bentuk aljabar, hal utama yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu mengenal tentang bentuk pada aljabar, agar dapat mempermudah menyelesaikan soal-soalmateri selanjutnya



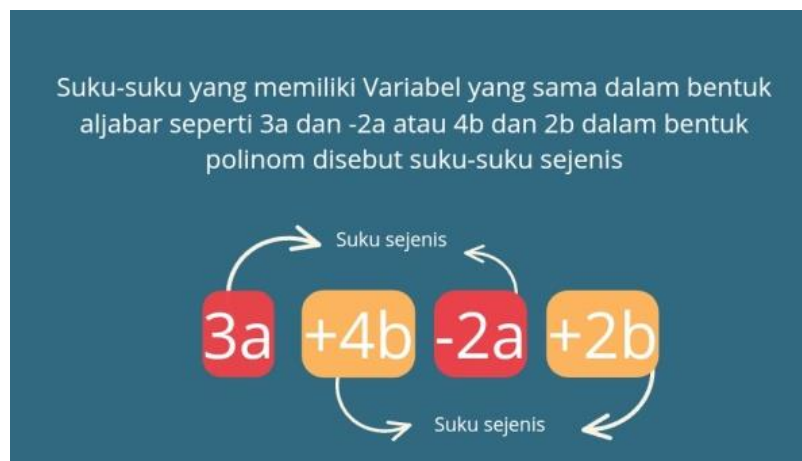
Gambar 2 : Tampilan Materi



Gambar 3 : Tampilan Materi



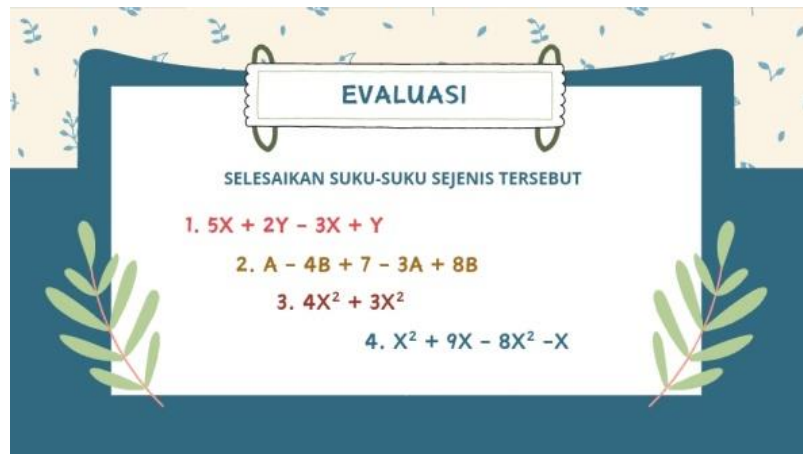
Gambar 4 : Tampilan Materi



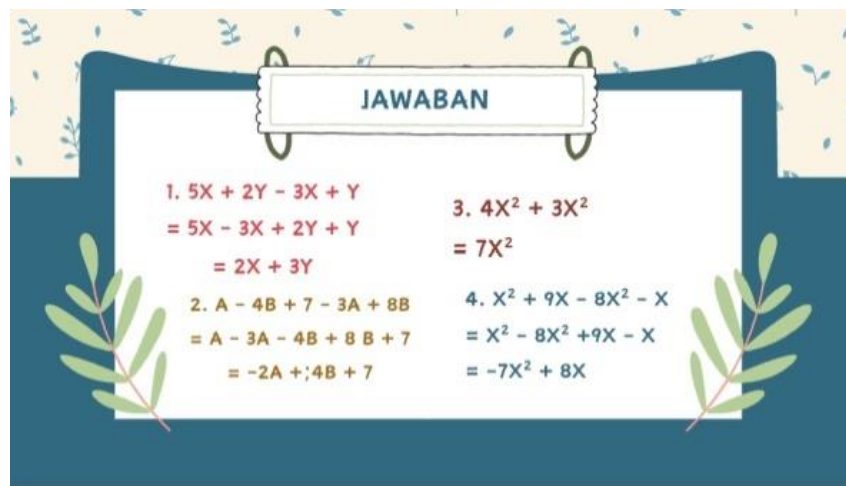
Gambar 5 : Tampilan Materi

3. Tampilan Evaluasi

Tampilan Evaluasi berisi tentang soal-soal yang dapat peserta didik isi sesuai dengan materi yang di tampilkan dalam powerpoint, agar guru dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi dan menyelesaikan permasalahan soal-soal yang diberikan. Soal latihan yang dikerjakan peserta didik berjumlah 4 soal sesuai dengan materi yang ditampilkan. jika peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, maka peserta didik tersebut harus mengulang dalam mengerjkan nya hingga mendapatkan point nilai 100 (seratus).



Gambar 6 : Tampilan Soal Evaluasi



Gambar 7 : Tampilan pembahasan evaluasi

Sebelum digunakan untuk peserta didik media pembelajaran interaktif ini telah diuji coba oleh guru, sesuai kebutuhan materi dalam pembelajaran matematika. Media ini mengandung beberapa aspek seperti memudahkan peserta didik memahami materi belajar, dapat menarik perhatian peserta didik untuk semangat belajar. Sehingga Media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint ini dapat digunakan sebagai alat untuk membantu guru melaksanakan proses pembelajaran matematika dalam kelas, serta sebagai bahan untuk peserta didik Latihan secara mandiri. Setelah pelaksanaan pembelajaran terdapat hasil observasi mengenai minat belajar peserta didik, diperoleh 3 indikator dalam minat belajar peserta didik seperti Perhatian, Ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi lapangan dilakukan di SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar, Kabupaten Bangka Tengah. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah hasil observasi yang ditemukan:

1. Fasilitas dan Infrastruktur: SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar ini memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas dan infrastruktur. Beberapa ruang kelas belum dilengkapi dengan perangkat teknologi seperti komputer dan proyektor yang memadai. Ini menjadi tantangan dalam penerapan pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Canva.
2. Keterampilan Guru: Sebagian besar guru belum familiar dengan penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva. Banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.
3. Akses Internet: Akses internet di SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar cukup terbatas dan tidak merata di seluruh area sekolah. Hal ini menyulitkan pelaksanaan pembelajaran berbasis online atau penggunaan alat berbasis web seperti Canva.

4. Minat dan Motivasi Siswa: Beberapa siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran konvensional. Mereka cenderung lebih tertarik dengan media visual dan interaktif, namun keterbatasan fasilitas menjadi penghambat dalam memanfaatkan potensi ini.

Hasil dari observasi lapangan menunjukkan adanya beberapa tantangan utama dalam penerapan pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMP 03 Satap Lubuk Besar. Keterbatasan fasilitas dan akses internet serta kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi merupakan kendala yang perlu diatasi.

Koordinasi dilakukan dengan berbagai pihak yang terkait, yaitu kepala sekolah dan para guru SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar. Dalam koordinasi ini, beberapa hal yang dibahas meliputi:

1. Pentingnya Teknologi dalam Pembelajaran: Kepala sekolah dan guru-guru disadarkan akan pentingnya penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Mereka juga didorong untuk lebih proaktif dalam mengikuti pelatihan dan workshop terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Penyediaan Fasilitas: Dibahas tentang kebutuhan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang lebih baik. Kepala sekolah SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar menunjukkan komitmen untuk mencari solusi, termasuk menjalin kerja sama dengan pihak luar untuk mendapatkan dukungan fasilitas.
3. Jadwal Pelatihan: Disepakati untuk mengadakan pelatihan secara berkala bagi para Guru SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva dan alat teknologi lainnya. Pelatihan ini akan difokuskan pada pembuatan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Melalui koordinasi dengan pihak terkait, ditemukan adanya kesadaran dan komitmen dari kepala sekolah dan para guru untuk memperbaiki kondisi tersebut. Upaya untuk menyediakan fasilitas yang memadai dan mengadakan pelatihan bagi guru menunjukkan langkah positif ke arah implementasi yang lebih baik.

Sosialisasi kegiatan kepada para Guru SMP Negeri 03 Satap Lubuk Besar dilaksanakan untuk memastikan semua guru memahami tujuan dan manfaat dari penggunaan Canva dalam pembelajaran. Beberapa langkah yang diambil dalam sosialisasi ini antara lain:

1. Penyampaian Tujuan: Guru-guru dijelaskan mengenai tujuan dari kegiatan ini, yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media interaktif yang dapat menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.
2. Demonstrasi Penggunaan Canva: Diadakan sesi demonstrasi tentang cara menggunakan Canva untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran seperti presentasi, poster, dan infografis. Guru-guru diberikan kesempatan untuk mencoba langsung dan bertanya jika ada hal yang kurang jelas.
3. Pemberian Contoh: Diberikan contoh-contoh konkret dari materi pembelajaran yang telah dibuat menggunakan Canva. Contoh-contoh ini diharapkan dapat menginspirasi guru-guru untuk mulai membuat materi mereka sendiri.
4. Pendampingan dan Dukungan: Guru-guru diberi tahu bahwa akan ada pendampingan dan dukungan teknis selama proses implementasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan mereka merasa nyaman dan terbantu dalam mengadopsi teknologi baru ini.

Sosialisasi kegiatan kepada guru sangat penting untuk memastikan semua pihak terlibat dan memahami tujuan serta manfaat dari penggunaan Canva. Dengan adanya dukungan penuh dari guru, diharapkan pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi siswa di SMP 03 Satap Lubuk Besar.

Penggunaan Canva dalam pengembangan materi pembelajaran juga diharapkan akan memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengajar. Guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah, membuat perubahan berdasarkan umpan balik siswa, dan merancang pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Potensi pengembangan materi pembelajaran lebih lanjut yang berfokus pada berbagai mata pelajaran di SMP 03 Satap Lubuk Besar. Penggunaan Canva dapat diadopsi untuk menciptakan beragam materi pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan pendidikan (Sri Wiyanah et al., 2022).

Penggunaan materi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMP 03 Satap Lubuk Besar. Elemen visual yang menarik dan elemen interaktif dalam materi membantu siswa terlibat lebih aktif dan berfokus dalam pembelajaran (Luis et., 2008). Media pembelajaran yang berhasil memiliki kemampuan untuk mengubah perilaku siswa (perubahan perilaku) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu. Sebagaimana media direncanakan tidak mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran.

Analisis menyeluruh tentang penggunaan media harus mempertimbangkan banyak hal, seperti tujuan siswa, keadaan mereka, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan benar (Muttaqien, 2017).

SIMPULAN

Implementasi pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMP 03 Satap Lubuk Besar menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam matematika. Observasi mengungkapkan tantangan utama berupa keterbatasan fasilitas teknologi seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang tidak merata. Banyak guru juga belum familiar dengan Canva, sehingga diperlukan pelatihan berkelanjutan. Meskipun demikian, siswa menunjukkan minat lebih tinggi terhadap pembelajaran visual dan interaktif, dan penggunaan Canva berhasil meningkatkan keterlibatan mereka. Komitmen kepala sekolah dan guru dalam meningkatkan penggunaan teknologi serta penyediaan fasilitas dan pelatihan menunjukkan prospek yang positif. Dengan dukungan berkelanjutan, Canva dapat diimplementasikan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini.

SARAN

- Peningkatan Fasilitas:** Diperlukan usaha lebih lanjut untuk meningkatkan fasilitas teknologi di sekolah, seperti penyediaan komputer, proyektor, dan akses internet yang memadai. Pihak sekolah dapat menjalin kerjasama dengan instansi terkait untuk mendapatkan dukungan.
- Pelatihan Berkelanjutan:** Disarankan untuk mengadakan pelatihan berkala bagi para guru guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva dan alat teknologi lainnya. Pelatihan ini sebaiknya mencakup aspek praktis dan contoh-contoh konkret dari materi pembelajaran.
- Pendampingan dan Dukungan Teknis:** Pihak sekolah perlu menyediakan pendampingan dan dukungan teknis selama proses implementasi untuk memastikan para guru merasa nyaman dan terbantu dalam mengadopsi teknologi baru ini.
- Evaluasi dan Perbaikan:** Secara berkala, lakukan evaluasi terhadap penerapan pembelajaran berbasis Canva untuk mengetahui efektivitasnya dan melakukan perbaikan yang diperlukan berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP 03 Satap Lubuk Besar, para guru, serta seluruh siswa yang terlibat dalam kegiatan ini. Terima kasih juga kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan program ini. Kami berharap hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMP 03 Satap Lubuk Besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok Bahasan Statistika. *Gender and Development*, 120(1), 0–22.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Hadana, H. S., Purwo, A., Utomo, Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jupendis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 126–142.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5001–5009. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>
- Lubis, M. S. I. (2021). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Prosiding Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 79–88.
- Luis et. (2008). Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN*

- PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING, 4(3), 276.
<https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Masril, M., Jalinus, N., Jama, J., Dakhi, O., Padang, U. Y., Padang, U. N., & Medan, S. B. (2020). *Implementasi Pembelajaran Berbasis masalah pada kurikulum 2013 di SMK Negeri 2 Padang*. 12(1), 12–25.
- Masykur, R., Ramadhani Aulia, L., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft Powerpoint Pada Aplikasi Android Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis. *MaPan*, 6(2), 265–273.
<https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a11>
- Mutmainah. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 123–130.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di Smp. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297.
- Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). *Peningkatan Hasil Evaluasi pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media PowerPoint Interaktif*. 5(2), 171–181.
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Yonatan Alex Arifianto. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Etis-Teologis Mengatasi DekadensiMoral Di Tengah Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen REGULA FIDEI*, 6(2), 362–387.
- Zagoto, M. M. (2018). *Pengembangan Perangkat pembelajaran matematika Berbasis Realistic Mathematic Educations*. 3(1), 53–57.