

Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK KHAMAS

Wahidi Muhtar¹, Siti Seituni^{2*}, Dyan Yuliana³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Situbondo, Indonesia

Email: ¹wahidimuhtar91@gmail.com, ²Sitisituni@gmail.com, ³pitikpitik23@gmail.com

(* Email Corresponding Author: Sitisituni@gmail.com)

Received: January 10, 2026 | Revision: January 12, 2026 | Accepted: January 13, 2026

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, di SMK Khamas, media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif, sehingga berakibat pada penurunan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Informatika. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV di SMK Khamas. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest yang melibatkan 21 siswa kelas X DKV sebagai sampel penelitian. Sebelum penerapan media Canva, dilakukan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa, kemudian media Canva digunakan sebagai media pembelajaran, dan setelah itu, dilakukan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, data pretest dan posttest menunjukkan distribusi normal. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan paired sample test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan diterima. Rata-rata nilai pretest siswa sebelum penggunaan media Canva adalah 59,52, sedangkan setelah penggunaan media Canva, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 78,57. Dari hasil uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X DKV SMK Khamas. Dengan demikian, penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran yang praktis dan inovatif sangat dianjurkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena Canva memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Canva, Pengaruh Media, Eksperimen, Teknologi Pendidikan.

Abstract

The use of effective learning media greatly influences the improvement of student learning outcomes. However, at SMK Khamas, the learning media used is still ineffective, resulting in a decline in student learning outcomes, especially in Informatics subjects. This study aims to examine the effect of using Canva learning media on the learning outcomes of 10th grade DKV students at SMK Khamas. This study used an experimental method with a one-group pretest-posttest design involving 21 students in class X DKV as the research sample. Before implementing Canva media, a pretest was conducted to measure students' initial understanding, then Canva media was used as learning media, and after that, a posttest was conducted to measure changes in student learning outcomes after being given treatment. The results showed that the use of Canva media had a positive effect on student learning outcomes. Data analysis showed a significant increase between the pretest and posttest results. Based on the normality test results using Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk, the pretest and posttest data showed a normal distribution. Furthermore, hypothesis testing using a paired sample test showed a significance value of 0.000, which is less than 0.05, meaning that the null hypothesis (H_0), which states that there is no significant difference between the pretest and posttest, is rejected, and the alternative hypothesis (H_1), which states that there is a significant difference, is accepted. The average pretest score of students before using Canva was 59.52, while after using Canva, the average posttest score increased to 78.57. From these test results, it can be concluded that the use of Canva learning media has a significant effect on improving student learning outcomes in Informatics in class X DKV SMK Khamas. Thus, the use of Canva as a practical and innovative learning medium is highly recommended to improve student learning outcomes, because Canva allows teachers to deliver material in a more interesting and interactive way, and can foster student interest in learning. This study suggests that technology-based learning media such as Canva can be applied more widely in various schools to improve the quality of education in this digital era.

Keywords: Learning Media, Learning Outcomes, Canva, Media Influence, Experiment, Educational Technology.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, khususnya di media pembelajaran[1]. Mengatakan dengan pendidikan di era sekarang harus berbasis teknologi karena dapat dipastikan keefektifan dalam proses belajar[2]. Media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar[3].

Pendidikan, sebagai fondasi utama bagi kemajuan suatu negara, tak hanya menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya, tetapi juga menentukan daya saing suatu bangsa di panggung global [4]. Pada saat pembelajaran dikelas guru dituntut untuk bisa menciptakan situasi pembelajaran yang aktif khususnya pada pembelajaran informatika. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran informatika di kelas dapat memberikan wawasan dan perkembangan dalam dunia teknologi, dimana di era sekarang teknologi sudah di manfaatkan dalam kegiatan sehari hari, jadi media pembelajaran yang di butuhkan pada mata pelajaran informatika merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti media Audio visual, gambar dan lainnya. Terdapat beberapa karakteristik media pembelajaran 1. Media grafis adalah sebuah alat atau bentuk media visual di mana pesan yang hendak disampaikan dapat dinyatakan melalui simbol-simbol. Oleh karena itu, penting untuk memahami makna simbol-simbol yang digunakan secara akurat, agar proses penyampaian materi dalam pembelajaran dapat berhasil secara efektif dan efisien. 2 Media Audio Teknik audio visual adalah cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio dan visual[5]. 3 Media proyeksi Media proyeksi diam adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi secara visual dengan menampilkan gambar atau teks statis (tidak bergerak) menggunakan alat proyektor[6].

Canva menjadi solusi untuk membuat media pembelajaran seperti karakteristik diatas. . Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif[7]. Oleh karena itu dengan menggunakan Canva guru dapat membuat media pembelajaran dengan lebih praktis sehingga tidak memakan banyak waktu dan hasil yang diperoleh sangat kreatif sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, Cara pengaplikasian Canva terbilang sangat mudah karena di dalamnya sudah banyak template gratis yang bisa kita pakai. Canva sebagai substitusi tentunya berperan sebagai media pembelajaran yang mudah untuk didistribusikan ke peserta didik dan dapat membantu kebutuhan teknologi bagi peserta didik dan guru [8] fungsinya, canva dibagi dua jenis yaitu sebagai suplemen dan substitusi. Fungsi Suplemen antara lain adalah dapat membantu guru agar lebih mudah dalam mendasain media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pada metode pembelajaran daring atau jarak jauh. Canva sebagai substitusi tentunya berperan sebagai media pembelajaran yang mudah untuk didistribusikan ke peserta didik dan dapat membantu kebutuhan teknologi bagi peserta didik dan guru, Jadi dari 2 fungsi diatas dapat disimpulkan bahwa Canva sangat berguna untuk dijadikan media pembelajaran di era sekarang.

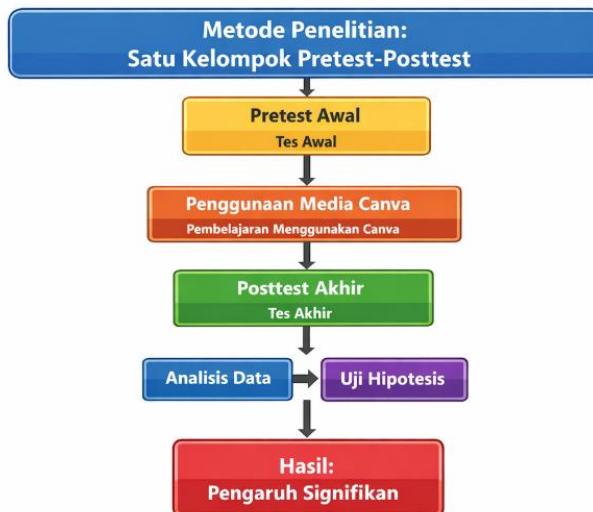
Canva pada umumnya lebih sering dibuka pada Laptop atau PC tapi bisa juga di akses memalui smartphone. Untuk mengakses Canva tergolong sangat mudah kita dapat menggunakan goggle Crome atau mengunduh aplikasinya langsung. Canva dapat ditelusuri dengan mengunjungi halaman website www.canva.com. Dengan bermodalkan jaringan internet guru dapat menggunakan langsung tanpa harus menginstal aplikasinya, untuk menginstal aplikasi sangatlah mudah untuk laptop/pc maupun smartphone kita langsung mengunjungi halaman resmi Canva di www.canva.com. Pada halaman pertama kita sudah disajikan beberapa pilihan seperti presentasi, papan tulis situs web dan yang lainnya.

Pendidikan merupakan suatu proses yang hasil akhirnya menghasilkan tujuan dari pendidikan tersebut, tujuan merupakan suatu rumusan hasil belajar yang di hasilkan oleh peserta didik melalui proses pembelajaran[8]. tercapai atau tidak tujuan belajar salah satunya dilihat dari hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya[9] Kesimpulannya adalah hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setalah menerima pengalaman belajar baik dari pemahaman dan pengetahuan.

Hasil belajar mempunyai beberapa jenis atau ranah yang pertama ada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif sering kali di kaitkan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan mengingat informasi. Ranah afektif berkaitan dengan emosi, nilai, dan sikap seseorang terhadap sesuatu. Ranah psikomotorik terkait dengan kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan praktis. Teori di atas merupakan teori talsonomi benjamin s. Bloom. Dari berbagai definisi tentang belajar, bisa disimpulkan apabila pengertian hasil belajar ialah transformasi perilaku yang didapatkan oleh peserta didik selama tahapan pembelajaran[10]. Dan hasil tersebut bisa berupa nilai, sikap, atau sesuatu yang berhubungan dengan apa yang dipelajari oleh siswa tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, menurut Muhajirin et al., (2024). Penekanan pendekatan kuantitatif pada dimensi netralitas dan objektivitas diwujudkan dengan bersandar pada prinsip replikasi, merujuk pada prosedur yang sudah terstandarisasi, mengukur dengan menggunakan angka, dan menganalisis data tersebut dengan perangkat statistik. Pada penelitian ini variabel bebas adalah media pembelajaran Canva, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada penelitian ini di batasi pada hasil belajar mata pelajaran informatika kelas X.



Gambar 1. Alur Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan experimental dengan metode Quasi Experimental Pretest – Posttest (Hananto & Melini, 2023) Dimana kata kunci dari penelitian experimental adalah “pengaruh, efek, sebab, hubungan, dan akibat”. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain atau menguji hubungan, sebab, akibat, antara variabel yang satu dengan variabel lainnya. jenis penelitian pada penelitian tersebut adalah Quasi experimental khususnya one group pretest – posttest.

O1	X	O2
Pre-test	Media pembelajaran	Post – test

Tabel 1. Rancangan Penelitian One-Grup Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2017:79

Keterangan :

O1 = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

X = penggunaan media pembelajaran Canva

Dalam penelitian dengan desain one group pretest–posttest, peneliti menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Pertama, diberikan pretest (O1) untuk mengukur kondisi awal siswa sebelum penerapan media pembelajaran Canva. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Canva (X). Setelah perlakuan diberikan, dilakukan posttest (O2) untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan (Rezekiah et al., 2022) Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, Tes dan Dokumentasi. Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Khamas, beberapa teknik analisis data akan digunakan. Data hasil pretest posttest di uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak. Hasil interpretasi pada uji normalitas:

1. Jika nilai $\text{Sig (signifikansi)} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
2. Jika nilai $\text{Sig (signifikansi)} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Jika data terasumsi normal maka data tersebut di analisis menggunakan uji hipotesis.

1. Jika nilai $\text{Sig} < 0.05 \rightarrow$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima ,yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Jika nilai $\text{Sig} > 0.05 \rightarrow$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan

Analisis tersebut tujuannya untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari variabel (X) media pembelajaran Canva terhadap variabel (Y) hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Khamas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data terkumpul dari hasil pretest – posttest pada siswa kelas X DKV di SMK Khamas maka langkah selanjutnya akan di uji normalitas untuk data tersebut, uji normalitas tersebut digunakan untuk menilai apakah data pretest – posstest terdistribusi normal atau tidak.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,197	21	,033	,911	21	,057
posttest	,142	21	,200*	,943	21	,253

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas di atas pada aplikasi SPSS di temukan bahwa nilai Sig pada hasil pretest sebesar 0,057 sedangkan pada posttest sebesar 0,253. Pengambilan keputusan apabila nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil tersebut di nyatakan bahwa nilai pretest sebesar 0,057 Kolmogorov-Smirnov > 0,05 maka data pretest tersebut berdistribusi normal. Sedangkan diketahui bahwa nilai Posttest sebesar 0,253 > 0,05 maka dari hasil tersebut dinyatakan data posttest berdistribusi normal.

Selanjutnya Uji hipotesis yang digunakan adalah Uji Paired Sampel Test atau (uji T berpasangan) adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan dari data hasil pretest dan posttest siswa pada mata pelajaran informatika. Berikut di bawah ini adalah hasil Uji Paired Sampel Test siswa kelas X DKV di SMK Khamas.

Tabel diatas menjelaskan bahwa Mean (Rata-rata) dari hasil pretest dan posttest siswa sebesar 59,52 untuk pretest dan 78,57 untuk posttest, N merupakan jumlah sampel sebanyak 21 siswa di kelas X DKV, Standar deviasi untuk nilai posttest adalah 6,306 dan standar deviasi untuk posstest 8,804, kesalahan baku rata- rata (Std Error Mean) untuk pretest adalah 1,376 dan untuk posttest 1,764. Jadi kesimpulan dari data di atas peneliti melihat bahwa rata rata nilai siswa meningkat dari pretest (59,52) ke posttest (78,87). Hal ini menunjukkan bahwa treatments yang dilakukan terhadap siswa pada kelas X DKV memberikan dampak positif terhadap hasil belajar .

Paired Samples Test

	Paired Differences						T	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Pair 1	Pretest	-19,04	5,152	1,124	-21,393	-16,702	-16,941	20	,000			
	Posstest	8										

Dari nilai t yang sebesar -16,941 menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posstest siswa. Nilai df atau derajat kebebasan adalah 20 hal ini dihitung berdasarkan jumlah pasangan data yang digunakan dalam dalam uji ini. Selanjunya diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis no (Ho) ditolak dan Hipotesis alternatif (H1) diterima.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Khamas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X. Penelitian ini menggunakan desain **One Group Pretest-Posttest**, dengan sampel sebanyak 21 siswa dari kelas X DKV. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji apakah penggunaan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan media Canva adalah 59,52, sementara setelah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,57. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva berpengaruh positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa

dalam materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, dilakukan uji normalitas terhadap data pretest dan posttest menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, karena nilai signifikansi pretest adalah 0,057 dan posttest adalah 0,253, yang keduanya lebih besar dari 0,05, menandakan bahwa data tersebut dapat dianalisis lebih lanjut dengan uji statistik parametrik. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji paired sample test. Hasil uji ini menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan antara pretest dan posttest ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan diterima. Nilai t hitung sebesar -16,941 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, yang berarti penggunaan Canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva memiliki efek yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X DKV SMK Khams. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif, serta memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar media pembelajaran berbasis Canva digunakan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain, khususnya dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Implementasi media ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dapat memperkenalkan mereka pada teknologi yang semakin relevan dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini.

REFERENCES

- [1] Dwi Ardy Dermawan, S.Pd., M. P. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- [2] Hananto, B. A., & Melini, E. (2023). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest. *Jurnal Titik Imaji*, 6(2), 91–97. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- [3] Homsini Maolida, E., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60. <https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>
- [4] Jasmine, K. (2024). PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3).
- [5] Khoiriyah, B., Darmayanti, R., & Astuti, D. (2022). Design for Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Thematic Subject “Myself (Me and My New Friends)” Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 6287–6295.
- [6] Muarif, M., Nazuryt, & palmizal. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Latihan Passing dalam Permainan Futsal. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 10, 16–23. <https://online-journal.unja.ac.id>
- [7] Mubarak, A. Z., Dzaky, A., & Syahrani, S. (2024). Implementasi Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1097. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3086>
- [8] Napitupulu, Y. M., Napitu, U., & Sipayung, R. W. (2023). Peranan Guru Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi SD Negeri 091301 Pematang Panei Kabupaten Simalungun Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal on Education*, 5(4), 13172–13187. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2318>
- [9] Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- [10] Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal*, 5(1), 129–136.
- [11] Rambu, N., Anawaru, M., Rada, Y., Sari, T., Novyanti, D., Mira, B., Jl, A., No, R. S., Waingapu, K. K., & Timur, K. S. (2024). *Perancangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas V SD Tentang Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Android Universitas Kristen Wira Wacana Sumba , Indonesia cara yang tepat , karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebi*. 2(5).
- [12] Rezekiah, P. T., Safitri, I., & Harahap, R. D. (2022). Analisis Nilai-Nilai Karakter Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1251–1267. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1325>

- [13] Syofiyah, G. (2024). Survei Kepuasan Peserta Permainan Simulasi Bisnis sebagai Evaluasi sebelum Merilis Penawaran Baru: Studi pada PT. Harfan Tri Megah (EDUGATE). In *Universitas Islam Indonesia*.
- [14] Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>