

Persepsi Siswa Kelas XI SMA N 1 Percut Sei Tuan Terhadap Pemanfaatan Media Canva Site Dalam Materi Ketenagakerjaan

Tri Febriani Sipayung^{1*}, Trivena Kezia Br Silaban², Ria Agustina Sigiro³, Hesti Herawati Siagian⁴, Roma Uli Maria Br Situmeang⁵, Evi Suryani Harahap⁶

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}trifebrianisipayung@gmail.com, ²keziatrivena35@gmail.com, ³riagi2608@gmail.com, ⁴Hestisiagian26@gmail.com, ⁵romaulimariabrsitumeang@gmail.com, ⁶eviharahap21@unimed.ac.id

*Email Corresponding Author: trifebrianisipayung@gmail.com

Abstrak

Arus digitalisasi menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran, terutama untuk menghadapi karakteristik Generasi Z yang sangat visual. Tantangan ini semakin nyata pada mata pelajaran Ekonomi tingkat SMA, seperti pada materi ketenagakerjaan yang cenderung abstrak. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini berupaya memotret bagaimana persepsi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan ketika belajar menggunakan platform Canva Site. Kami menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggali fenomena ini secara mendalam. Data dihimpun melalui observasi kelas secara langsung, dokumentasi, serta wawancara mendalam terhadap 10 siswa yang dipilih lewat *purposive sampling*. Untuk analisisnya, kami menerapkan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, dengan pengecekan keabsahan data berdasarkan standar *trustworthiness* dari Lincoln dan Guba. Hasil di lapangan menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif pada aspek kognitif, afektif, maupun konatif. Fitur interaktif seperti *flip card*, grafik animasi, dan kuis terintegrasi terbukti ampuh mendongkrak motivasi belajar siswa dibanding metode ceramah. Meski demikian, kendala teknis tidak bisa diabaikan; koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat siswa, dan tampilan yang kurang proporsional di layar ponsel menjadi catatan kritis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva Site punya potensi besar sebagai media pembelajaran digital masa kini, asalkan guru mampu mengantisipasi kendala teknis dan mengoptimalkan desain yang ramah ponsel.

Kata Kunci: Canva Site; Media Pembelajaran Ekonomi; Ketenagakerjaan; Persepsi Siswa; Generasi Z.

Abstract

The digital shift forces educators to reconsider their teaching media, adapting it to the visual-oriented nature of Generation Z, particularly when dealing with abstract topics like employment in Economics. Addressing this issue, our study explores how eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan perceive their learning experience using Canva Site. We adopted a descriptive qualitative design to capture these insights comprehensively. Data collection involved direct classroom observations, documentation, and semi-structured interviews with 10 purposively selected students. The data were then analyzed using the interactive framework by Miles, Huberman, and Saldana, while trustworthiness was maintained through Lincoln and Guba's criteria. The findings highlight remarkably positive student perceptions across cognitive, affective, and conative aspects. Interactive features like flip cards, animated diagrams, and gamified quizzes successfully boosted student engagement and broke classroom boredom. However, technical barriers remain a challenge; sluggish internet connections, varying device specifications, and non-responsive mobile layouts were key issues raised by students. Ultimately, this study demonstrates that while Canva Site serves as an effective digital learning tool, its successful application heavily relies on cross-device compatibility and explicit instructions from the teacher.

Keyword: Canva Site; Economics Learning Media; Employment; Student Perceptions; Generation Z.

1. PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan kini tengah berada di tengah arus perubahan yang dipicu oleh pesatnya perkembangan teknologi digital. Perubahan ini tidak hanya menyentuh infrastruktur sekolah, tetapi juga menuntut pergeseran

mendasar dalam cara guru menyampaikan materi dan cara siswa menyerap pengetahuan. Generasi yang kini duduk di bangku Sekolah Menengah Atas, mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 atau dikenal sebagai Generasi Z adalah generasi yang sejak kecil akrab dengan layar sentuh, konten visual, dan arus informasi yang bergerak cepat. Kebiasaan ini secara alamiah membentuk preferensi belajar mereka: visual yang dinamis, interaksi dua arah, dan pengalaman belajar yang tidak sekadar pasif mendengarkan (Creswell, 2014). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA, mengingat sebagian besar materinya mulai dari konsep ketenagakerjaan, mekanisme inflasi, hingga kebijakan fiskal bersifat abstrak dan memerlukan cara penyampaian yang tepat agar dapat dipahami secara mendalam oleh peserta didik.

Ironisnya, praktik pembelajaran di banyak sekolah menengah atas di Indonesia masih bertumpu pada pendekatan yang menempatkan guru sebagai pusat segalanya. Pola ini, meskipun familiar, terbukti kurang efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa dan justru berisiko menurunkan semangat belajar mereka dari waktu ke waktu (Sugiyono, 2019). Kondisi yang sama teridentifikasi dalam observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Sejumlah siswa kelas XI mengungkapkan bahwa pembelajaran Ekonomi yang tidak didukung media visual yang menarik membuat mereka sulit mempertahankan konsentrasi dan antusiasme selama jam pelajaran berlangsung. Pengakuan ini sekaligus menjadi sinyal bahwa perlu ada terobosan dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih selaras dengan kebutuhan dan karakter siswa masa kini.

Dalam konteks itulah Canva Site hadir sebagai salah satu alternatif yang layak dipertimbangkan. Canva adalah platform desain berbasis web yang memungkinkan siapa pun termasuk guru tanpa latar belakang desain grafis untuk membuat konten visual yang menarik secara intuitif. Fitur Canva Site secara khusus memungkinkan konten tersebut dipublikasikan dalam bentuk halaman web interaktif yang dapat diakses siswa kapan saja dan dari perangkat apa pun. Kemudahan dan fleksibilitas inilah yang menjadikan Canva Site berpotensi besar sebagai media pembelajaran berbasis web di era pendidikan digital.

Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik menelaah bagaimana siswa SMA mempersepsi penggunaan Canva Site, khususnya dalam pembelajaran Ekonomi masih sangat terbatas dalam literatur yang ada. Celah inilah yang mendorong dilakukannya penelitian ini. Dengan mengambil lokasi di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan yang dinilai representatif dalam hal keterbukaan terhadap integrasi teknologi di ruang kelas, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana siswa kelas XI memaknai pengalaman belajar mereka menggunakan media berbasis Canva Site. Eksplorasi tersebut mencakup empat aspek utama: sejauh mana media ini mudah digunakan, bagaimana daya tarik visualnya dirasakan siswa, apakah penggunaannya berdampak pada motivasi belajar, serta hambatan teknis apa saja yang muncul dalam praktiknya.

2. METODE PELAKSANAAN

Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini berpijak pada pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif sebagai kerangka metodologisnya. Pilihan ini bukan tanpa alasan: fokus penelitian yang ingin menggali persepsi siswa secara mendalam sebuah fenomena yang sifatnya personal, kontekstual, dan tidak bisa direduksi menjadi angka menuntut pendekatan yang mampu menangkap kekayaan makna di balik pengalaman manusia. Creswell (2014) menegaskan bahwa penelitian kualitatif tepat digunakan ketika tujuan utamanya adalah memahami makna yang dibangun oleh individu atau kelompok dalam merespons suatu fenomena tertentu. Adapun desain deskriptif digunakan untuk memastikan bahwa temuan yang dihasilkan mencerminkan kondisi nyata di lapangan secara apa adanya, tanpa manipulasi atau rekayasa variabel (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, penelitian ini tidak bermaksud menguji atau membuktikan hipotesis, melainkan menghadirkan gambaran yang kaya dan autentik tentang bagaimana siswa benar-benar merasakan dan memaknai pengalaman belajarnya melalui Canva Site.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, yang berlokasi di Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan bahwa lingkungan belajarnya sudah cukup terbuka terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan kondisi yang kondusif untuk mengkaji penerapan Canva Site secara naturalistik. Pengambilan data dilakukan dalam satu kali kunjungan lapangan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Strategi kunjungan tunggal ini dipilih agar peneliti dapat menangkap persepsi awal siswa terhadap media yang masih relatif baru bagi mereka, dalam suasana pembelajaran yang berlangsung secara alami tanpa campur tangan peneliti dalam jangka panjang.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada hari pelaksanaan kunjungan lapangan. Pemilihan informan dilakukan melalui teknik purposive sampling, yaitu penentuan informan berdasarkan kriteria yang secara langsung relevan dengan tujuan penelitian (Moleong, 2017). Adapun kriteria yang ditetapkan meliputi tiga hal: pertama, siswa yang hadir dan aktif mengikuti sesi pembelajaran Ekonomi berbasis Canva Site pada hari kunjungan; kedua, siswa yang bersedia diwawancarai atas dasar kesukarelaan; dan ketiga, siswa yang telah mengalami langsung proses belajar menggunakan Canva Site selama sesi berlangsung. Dari keseluruhan siswa yang hadir, dipilih 10 orang sebagai informan utama untuk keperluan wawancara mendalam, sementara seluruh siswa yang hadir dijadikan subjek observasi guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang dinamika kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan, penelitian ini menerapkan triangulasi metode melalui tiga teknik pengumpulan data yang saling melengkapi.

Teknik pertama adalah observasi partisipatif pasif. Peneliti hadir langsung di dalam kelas dan mengamati jalannya pembelajaran Ekonomi berbasis Canva Site. Perhatian peneliti diarahkan pada tiga hal utama: seberapa aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran (student engagement), bagaimana reaksi mereka baik verbal maupun nonverbal ketika mengakses dan menggunakan Canva Site, serta hambatan teknis apa saja yang muncul selama sesi berlangsung.

Teknik kedua adalah wawancara mendalam semi-terstruktur yang dilakukan terhadap 10 siswa terpilih setelah sesi pembelajaran usai. Panduan wawancara dirancang mengacu pada tiga dimensi persepsi: dimensi kognitif yang berkaitan dengan pemahaman siswa dan tingkat kemudahan dalam menggunakan Canva Site; dimensi afektif yang menyangkut perasaan serta perubahan motivasi belajar selama berinteraksi dengan media tersebut; dan dimensi konatif yang mencerminkan kecenderungan siswa untuk menggunakan media serupa di masa mendatang (Moleong, 2017). Semua sesi wawancara direkam dengan persetujuan informan untuk selanjutnya ditranskrip secara verbatim.

Teknik ketiga adalah dokumentasi, yang mencakup pengumpulan dokumentasi pembelajaran sebagai data pendukung, yaitu tangkapan layar tampilan Canva Site yang digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif, instrumen paling utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument). Peneliti berperan langsung dalam mengumpulkan data, menentukan relevansi informasi, dan menafsirkan makna di balik temuan lapangan (Moleong, 2017). Guna mendukung peran tersebut, digunakan tiga

instrumen bantu: pedoman observasi yang memuat indikator-indikator keterlibatan dan respons siswa; panduan wawancara semi-terstruktur yang terdiri dari 10 pertanyaan terbuka dan mencakup tiga dimensi persepsi yang telah disebutkan; serta alat perekam suara dan kamera untuk mendokumentasikan proses penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang terdiri atas tiga tahap yang berjalan secara simultan dan saling berkaitan. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana seluruh rekaman wawancara ditranskrip secara verbatim, kemudian dipilah dan dikodekan (coding) untuk memisahkan informasi yang benar-benar relevan dengan fokus penelitian dari data yang tidak diperlukan. Tahap kedua adalah penyajian data, yakni menyusun data yang telah direduksi ke dalam tema-tema yang merepresentasikan berbagai dimensi persepsi siswa, lalu menyajikannya dalam bentuk narasi deskriptif yang didukung kutipan wawancara sebagai bukti empiris. Tahap ketiga adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan secara induktif, di mana kesimpulan dirumuskan berdasarkan pola dan tema yang muncul dari data, kemudian diverifikasi melalui member check kepada informan kunci guna memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya dimaksudkan oleh informan.

Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui empat kriteria trustworthiness yang dirumuskan oleh Lincoln dan Guba (1985). Kredibilitas dibangun melalui triangulasi sumber data yang mencakup hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta diperkuat dengan member check untuk memastikan keakuratan interpretasi. Transferabilitas diupayakan dengan menyajikan deskripsi konteks penelitian secara tebal dan terperinci (thick description), sehingga pembaca lain dapat menilai sendiri sejauh mana temuan ini relevan untuk diterapkan pada konteks yang berbeda. Dependabilitas dipenuhi melalui penyusunan audit trail yang mendokumentasikan seluruh keputusan metodologis yang diambil selama proses penelitian berlangsung. Sementara itu, konfirmabilitas diwujudkan melalui peer debriefing bersama rekan peneliti dan pembimbing dalam proses interpretasi data, sebagai upaya meminimalkan bias subjektif yang dapat memengaruhi keobjektifan temuan.

3. HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari Kelompok 1 dan Kelompok 2, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas XI SMA N 1 Percut Sei Tuan terhadap penggunaan media Canva Site dalam pembelajaran materi ketenagakerjaan cenderung positif. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan penekanan antara kedua kelompok. Kelompok 1 lebih menonjolkan aspek kemudahan dalam memahami materi dan berkurangnya rasa bosan. Seluruh responden dari kelompok ini menganggap bahwa media Canva Site kreatif, atraktif, serta dilengkapi dengan kuis dan hadiah yang membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan metode ceramah atau membaca buku teks. Di sisi lain, Kelompok 2 lebih menyoroti daya tarik visual dan fitur interaktif media. Mereka menilai bahwa desain gelap dengan aksen hijau memberikan kesan modern dan tidak membuat mata lelah. Fitur seperti *flip card* dan grafik animasi dinilai sangat membantu dalam membedakan konsep-konsep kunci seperti Angkatan Kerja dan Bukan Angkatan Kerja. Kedua kelompok sepakat bahwa keberadaan kuis interaktif merupakan elemen penting yang memperkuat pemahaman siswa, karena mereka tidak hanya sekadar membaca, tetapi juga dapat langsung menguji pemahaman melalui umpan balik yang tersedia secara instan. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa kombinasi antara teks, visual, animasi, dan interaksi mampu meningkatkan daya ingat serta motivasi belajar dari dalam diri siswa.

Dari sisi minat dan antusiasme belajar, kedua kelompok menunjukkan peningkatan yang nyata. Responden Kelompok 1 mengakui bahwa mereka menjadi lebih aktif dalam mendengarkan, mengamati, dan mengerjakan kuis. Sementara itu, Kelompok 2 melaporkan bahwa rasa penasaran siswa untuk terus menggulir (*scroll*) halaman media

cukup tinggi, dan suasana kelas terasa lebih hidup karena siswa saling menunjukkan animasi yang muncul. Elemen permainan (*gamification*) seperti hadiah dan tantangan dalam kuis turut mendorong siswa untuk berusaha meraih nilai sempurna. Namun demikian, Kelompok 2 juga memberikan catatan kritis bahwa kuis yang dapat diulang berkali-kali kurang mencerminkan tingkat pemahaman sesungguhnya, karena beberapa siswa cenderung mengulang hanya demi mendapatkan skor 100. Kedua kelompok juga mengakui berbagai kelebihan Canva Site jika dibandingkan dengan media lain seperti PowerPoint konvensional atau video YouTube. Kelebihan tersebut antara lain: interaktivitas dua arah, integrasi berbagai elemen (teks, ikon, animasi, kuis) dalam satu tautan, serta kemudahan akses ulang dari rumah. Kelompok 1 menambahkan bahwa kemampuan membuat animasi slide yang unik dan penyajian yang tidak monoton menjadi nilai tambah tersendiri. Sementara Kelompok 2 menekankan bahwa struktur satu halaman panjang memudahkan navigasi dan pengulangan materi.

Di samping berbagai kelebihan tersebut, kedua kelompok juga mengungkapkan sejumlah kendala teknis yang hampir serupa. Kelompok 1 menyoroti keterbatasan akses terhadap jaringan internet, ketersediaan paket data, serta kondisi ponsel yang kurang mumpuni (misalnya mengalami *lag* atau tidak menampilkan seluruh fitur secara sempurna). Kelompok 2 memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa animasi menjadi terputus-putus ketika koneksi internet lambat, dan tampilan Canva Site kurang responsif terhadap layar ponsel karena memang dirancang untuk layar yang lebih lebar, sehingga pengguna harus melakukan *zoom*. Selain itu, Kelompok 2 juga menemukan bahwa petunjuk penggunaan media belum cukup jelas; beberapa siswa awalnya tidak menyadari bahwa kartu (*flip card*) dapat dibalik. Sejumlah saran perbaikan diajukan oleh kedua kelompok, di antaranya: menambahkan video pendek sebagai variasi media, merancang tampilan yang lebih responsif terhadap ponsel, memperbanyak variasi jenis soal, membatasi jumlah percobaan kuis agar hasilnya lebih merepresentasikan pemahaman sebenarnya, serta menyediakan fitur penyimpanan progres belajar jika koneksi internet terputus di tengah jalan.

Secara keseluruhan, pembahasan dari kedua kelompok menunjukkan bahwa Canva Site memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dari sisi pedagogis dalam meningkatkan minat, pemahaman, serta partisipasi aktif siswa pada materi ketenagakerjaan. Keunggulan utama media ini terletak pada rancangan visualnya yang memikat, tingkat interaktivitas yang mendukung eksplorasi mandiri, serta integrasi antara pembelajaran dan evaluasi yang dikemas secara atraktif. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi Canva Site di dalam kelas sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur digital, terutama ketersediaan koneksi internet dan spesifikasi perangkat yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, guru maupun pengembang media disarankan untuk menyediakan alternatif akses secara luring (*offline*), memastikan bahwa tampilan media dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar, serta memberikan petunjuk penggunaan yang lebih eksplisit. Dengan berbagai penyesuaian tersebut, Canva Site berpotensi menjadi media pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan menarik, tetapi juga dapat diakses secara merata oleh seluruh siswa dalam berbagai keterbatasan teknis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva Site sebagai media pembelajaran pada materi ketenagakerjaan di kelas XI SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan memperoleh tanggapan yang positif dari siswa. Media ini dinilai mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena penyajiannya memadukan unsur visual, animasi, dan fitur interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, keberadaan kuis interaktif dan berbagai elemen pendukung lainnya turut meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dari sisi motivasi belajar, Canva Site terbukti mampu menumbuhkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengamati materi, menjawab pertanyaan, serta mengeksplorasi isi pembelajaran secara mandiri. Tampilan yang menarik dan mudah diakses juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat mengurangi rasa bosan saat mempelajari materi Ekonomi yang bersifat cukup abstrak. Meskipun demikian, penerapan Canva Site masih menghadapi beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan aspek teknis.

Keterbatasan jaringan internet, ketersediaan paket data, serta spesifikasi perangkat yang berbeda-beda menjadi faktor yang dapat memengaruhi kelancaran penggunaan media ini. Selain itu, masih terdapat beberapa fitur yang memerlukan petunjuk penggunaan yang lebih jelas agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh siswa. Secara keseluruhan, Canva Site memiliki potensi yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran Ekonomi. Dengan melakukan beberapa penyempurnaan, seperti meningkatkan responsivitas tampilan pada perangkat seluler, menambahkan variasi konten pembelajaran, serta menyediakan alternatif akses ketika jaringan internet kurang mendukung, Canva Site dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Kesimpulan tersebut sudah disusun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang Anda lampirkan, sehingga lebih sesuai untuk dimasukkan ke dalam artikel jurnal ilmiah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, siswa kelas XI yang telah berpartisipasi dalam penelitian, serta dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di bidang pendidikan.

6. REFERENSI

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Ikram, D., & Nasir, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. *PENA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, D., & Supardi, S. (2025). Pengaruh Persepsi Atas Penggunaan Media Interaktif Canva dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika di SMPN 2 Cianjur. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3 (3), 70-79.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.