

Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho

Weni Yanti Harefa (1), Toroziduhu Waruwu (2), Hardikupatu Gulo (3), Desman Telaumbanua (4)

(1)(2)(3)(4)Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

weniharefa62@gmail.com (1), toroziduhuwaruwu@gmail.com (2),
hardi.gulo89@gmail.com (3), desmantel60@gmail.com (4)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMK Negeri 1 Hiliduho. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *Pre-eksperimental* desain *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Hiliduho dengan jumlah 37 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *non probability sampling* jenis *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI OTKP berjumlah 23 orang. Instrument pengumpulan data yaitu tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data uji hipotesis dengan menggunakan uji-*t*. Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 48.0435 dan *posttest* sebesar 86,7391. Analisis uji hipotesis diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $11,045 > 2,073$ dengan taraf signifikan 0,05 maka H_a diterima H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Hasil Belajar, Pelajaran IPA

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of canva application in improving student learning outcomes in science subjects at SMK Negeri 1 Hiliduho. This type of research is quantitative research with experimental method of Pre-experimental type one-group pretest-posttest design. The population in this study were class XI students of SMK Negeri 1 Hiliduho with a total of 37 people. The sampling technique is non probability sampling type purposive sampling, the sample in this study is class XI OTKP totalling 23 people. The data collection instrument is a test consisting of pretest and posttest. Hypothesis test data analysis technique using t-test. The results of the study obtained an average pretest score of 48.0435 and a posttest of 86.7391. Hypothesis test analysis obtained $t\text{-count} > t\text{-table}$, namely $11.045 > 2.073$ with a significant level of 0.05, so H_a is accepted H_o is rejected. This means that there is an effect of the Canva Application Utilisation in Improving Student Learning Outcomes in Science Subjects at SMK Negeri 1 Hiliduho.

Keywords : Canva Application, Learning Outcomes, Science Lessons

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan mengembangkan kecerdasan, keterampilan, dan kedewasaan emosional siswa agar mampu berperan di berbagai lingkungan sosial. Menurut (Ridho 2024) menyebutkan bahwa “pendidikan mencakup berbagai interaksi di institusi formal, keluarga, dan masyarakat”. Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak dapat digantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa sejak dahulu. Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh individu untuk meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat. Dalam dunia pendidikan sangat diperlukan tenaga pendidik yang dapat menyalurkan ilmu kepada peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepercayaan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah suatu proses hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat menciptakan suatu ide yang kreatif dalam pembelajaran sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki minat untuk mencapai hasil belajar yang baik dari proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa, seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan tingkah laku. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pendidikan, serta sebagai dasar untuk mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, berusaha lebih keras, dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah. Dalam proses pembelajaran hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya. Hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajar dan suatu pencapaian yang diperoleh dari pembelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran dapat berupa buku teks, majalah, surat kabar, video, audio, komputer, dan berbagai sumber daya digital lainnya. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menciptakan salah satu media yang dapat menarik minat belajar siswa, dan salah satu media yang dapat mendukung hal itu dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang di tengah-tengah masyarakat terutama peserta didik.

2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah ada pengaruh aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?

Yanti Harefa W, Waruwu T, Gulo H, Telaumbana D : Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui pengaruh aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho.

II. METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Hiliduho yang beralamat di Jalan Arah Alasa, Km. 10,3 Kecamatan Hiliduho, Kabupaten Nias, Provinsi Sumatera Utara.

Rancangan Penelitian atau Model

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan jenis pre-eksperimental menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Desain pre-experimental adalah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol. Pelaksanaan penelitian pada kelompok eksperimen yaitu sampel akan diberi test awal atau pretest, kemudian akan diberi perlakuan atau eksperimen dan terakhir diberikan test akhir posttest.

Bahan dan Peralatan

Penelitian ini dilakukan di kelas XI-OTKP dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar.

Tahapan Penelitian

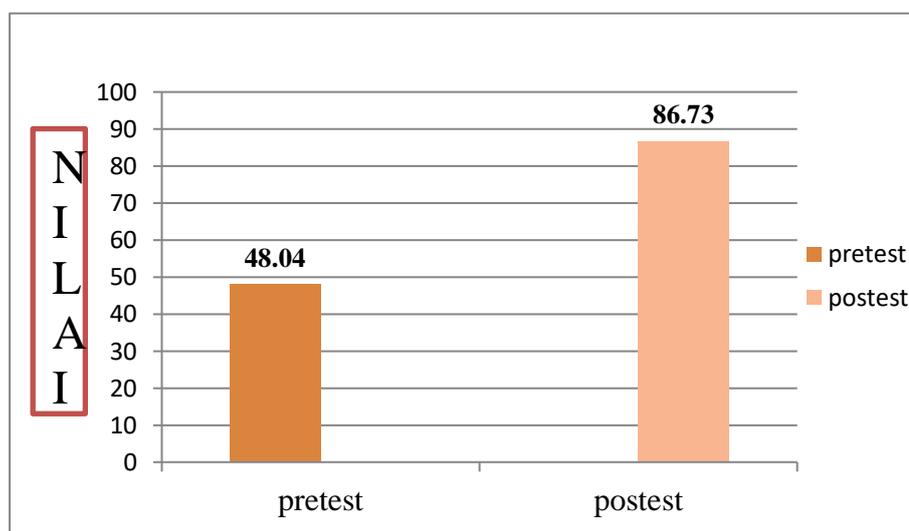
Tahapan penelitian ini meliputi beberapa langkah penting: Pertama, **identifikasi masalah** untuk menentukan fokus penelitian mengenai pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho. Kedua, **pengumpulan data** dengan cara mengumpulkan informasi tentang hasil belajar peserta didik sebelum digunakan aplikasi canva dan mengumpulkan informasi tentang hasil belajar peserta didik setelah digunakan aplikasi canva. Ketiga, **analisis data** untuk mengevaluasi pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho. Keempat, **interpretasi hasil** untuk menarik kesimpulan tentang pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho. Terakhir, **penyusunan laporan** untuk mendokumentasikan temuan dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Untuk memperoleh data hasil penelitian, peneliti memberikan soal pretest untuk mengetahui nilai awal siswa sebelum di lakukan treatment, kemudian peneliti memberikan posttest untuk melihat peningkatan nilai siswa setelah di lakukan treatment. Bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah digunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan SPSS, diketahui bahwa pada pretest nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 10, sedangkan pada posttest nilai tertinggi meningkat menjadi 90 dan nilai terendah menjadi 75. Rata-rata nilai pretest sebesar 48,04 lebih rendah dibandingkan rata-rata posttest sebesar 86,73 yang menunjukkan adanya

peningkatan hasil belajar. Nilai median juga mengalami kenaikan, dari 50 pada pretest menjadi 90 pada posttest. Sementara itu, nilai modus pada pretest adalah 50 dan meningkat menjadi 90 pada posttest, menunjukkan konsistensi peningkatan nilai yang sering muncul. Rentang (range) nilai sebagai indikator penyebaran data menunjukkan bahwa pada pretest memiliki rentang sebesar 70, sedangkan pada posttest menyempit menjadi 15. Hal ini menyatakan bahwa setelah perlakuan, selain terjadi peningkatan nilai, penyebaran data juga menjadi lebih homogen.



Gambar 1. Kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa, maka dilakukan uji hipotesis untuk melihat ada tidaknya pengaruh. Dengan menggunakan analisis dan pengolahan SPSS 27. Dasar pengambilan keputusan dalam melihat hasil uji *Paired Samples Tesyaitu*

- Nilai signifikansi (2-tailed) $<0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.
- Nilai signifikansi (2-tailed) $>0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test*, diperoleh selisih rata-rata antara posttest dan pretest sebesar 18 dengan standar deviasi 16,80 dan standar error 3,50 Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa perbedaan nilai berkisar antara 31,42 hingga 45,96. Nilai *t* sebesar 11,049 dengan derajat kebebasan (df) 22 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai pretest dan posttest yang artinya bahwa aplikasi canva berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Setelah pelaksanaan uji tes sebagai instrumen penelitian, maka peneliti melakukan analisis validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal serta uji normalitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa 20 soal masuk dalam kategori valid dan reliabel, sehingga instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Pada awal penelitian di kelas eksperimen, peneliti melaksanakan *pretest* kepada peserta didik untuk memperoleh data kemampuan awal siswa, sebelum di berikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata nilai pretest

sebesar 48,04 menunjukkan bahwa nilai peserta didik masih rendah di bawah kriteria ketuntasan minimal. Setelah pelaksanaan pretest untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik, peneliti melanjutkan ke tahap inti dalam proses penelitian, yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan materi Klasifikasi Tumbuhan Lumut. Dalam kegiatan ini, peneliti menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran didasarkan pada keunggulannya dalam menyediakan fitur-fitur visual dan interaktif yang dapat mempermudah penyampaian konsep-konsep abstrak dalam materi biologi, khususnya klasifikasi tumbuhan. Pada tahap awal proses pembelajaran, peneliti yang juga berperan sebagai guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap pembukaan ini mencakup penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi, serta motivasi awal kepada peserta didik. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan materi klasifikasi tumbuhan lumut secara umum sebagai dasar pemahaman untuk sesi pembelajaran berikutnya. Sebagai bagian dari strategi inovatif dalam pembelajaran, peneliti juga memperkenalkan dan menjelaskan sejumlah fitur dalam aplikasi Canva yang dapat digunakan oleh peserta didik, seperti template desain, elemen grafis, dan pengaturan tata letak yang relevan untuk menyusun materi atau tugas secara kreatif dan menarik. Peneliti menekankan bagaimana fitur-fitur ini tidak hanya mempermudah dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan menyusun representasi visual dari pengetahuan yang mereka peroleh. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, serta peningkatan daya serap informasi melalui media digital yang interaktif. Tahap awal pembelajaran ini menjadi fondasi penting dalam proses perlakuan (treatment) yang dirancang dalam penelitian, karena tidak hanya menyampaikan konten akademik, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan penggunaan media digital yang mendukung proses pembelajaran mereka secara mandiri maupun kolaboratif. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, maka untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik dilakukan *posttest* sebagai evaluasi penguasaan materi yang sudah dipelajari. Pada hasil pemeriksaan lembar tes peserta didik diperoleh rata-rata nilai 86,73. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Hiliduho, terkait rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka diperoleh temuan yaitu penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).. Tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan menarik, media seperti Canva juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa memiliki kontrol atas proses belajarnya dan diberi ruang untuk mengekspresikan pemahamannya secara kreatif, maka motivasi belajar meningkat secara alami. Sebelum memperhatikan data hasil belajar siswa yang meningkat dari 48,04 menjadi 86,73, nilai siswa yang didapat dari hasil studi pendahuluan sebelum melakukan penelitian yaitu dibawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 70,76, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA sangat efektif

Yanti Harefa W, Waruwu T, Gulo H, Telaumbana D : Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sekaligus menjadi bukti empiris bahwa inovasi dalam strategi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital yang relevan dan aplikatif, mampu menjawab tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual yang kuat seperti IPA

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : Terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho. Pada analisis uji hipotesis diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $11,043 > 2,073$ dengan taraf signifikan 0,05 maka H_a diterima H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Nani. 2017. "Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta." *Paradigma* 19(1): 61–68. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>.
- Amalia, Galuh Rizki, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2020. "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6(3): 424–31. doi:10.5281/zenodo.3977422.
- Amiruddin, Amiruddin, Patrice Nelson Isaak Kalangi, and Vivanda OJ Modaso. "Analisis kapal perikanan pelaku illegal fishing yang ditangani Pangkalan Pengawasan Sumberdaya Kelautan dan Perikanan Bitung." *Jurnal Ilmu dan Teknologi Perikanan Tangkap* 7.2 (2022): 110-116.
- Andriani, Anisa, Ditami Ayu Saputri, Ria Hopipah, and Tiara Puspa Dewi. 2024. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih." *Journal on Teacher Education* 5(3): 215–22. doi:10.31004/jote.v5i3.23657.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1): 282–94. doi:10.55606/jsr.v1i1.993.
- Damayanti, Ayu. 2022. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah." *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1(1): 99–108.
- Darwis, Darwis, Dwi Atmono, Monry Frack Nicky Gillian Ratumbusang, and Mahmudah Hasanah. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12(1): 85–91. doi:10.26740/jupe.v12n1.p85-91.
- Dewilna Helmi, Dwi Partini, Asep Asep, and C. S. A. Barus. 2023. "Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru Di SMAS Plus Tarang." *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara (JMMN)* 2(2): 24–3.
- Evi Anggraini, Lidya Nababan Aprilliana. 2019. "Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 03: 224–32.
- Fahrudin, Alfian. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil

Yanti Harefa W, Waruwu T, Gulo H, Telaumbana D : Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMK Negeri 1 Hiliduho

- Belajar Peserta Didik Materi Desain Poster Sederhana Pada Kelas Xi Broadcasting Perfilman Smk Negeri 2 Kediri.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 13(5): 1–40. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/54168>.
- Fika Aulia Putri, Jefriman Akmal, and Gusmaneli Gusmaneli. 2024. “Prinsip-Prinsip Dan Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2(2): 332–49. doi:10.61132/jbpai.v2i2.279.
- Gellysa Urva, Tri Yuliati, Tri Handayani, and Ari Sellyana. 2024. “Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1): 36–42. doi:10.52072/abdine.v4i1.799.
- HANIFAH, NOOR. 2022. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia.” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2(2): 226–33. doi:10.51878/edutech.v2i2.1339.
- Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, Moh. Solehuddin, and Napsin Napsin. 2022. “Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah.” *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 8(2): 539–44. doi:10.36987/jpms.v8i2.3782.
- Hardani, T. (2020). Pengaruh Komitmen Organisasi, Organizational Citizenship Behavior (Ocb) Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Karyawan RSU. Sarila Husada Sragen di Unit Keperawatan). *JAMASADA: JOURNAL OF HUMAN RESOURCE MANAGEMENT*, 14(2).
- Lubis, Afandi Husin Amin Syahrul, and Syaiful Bahri. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Melalui Model Project Based Learning Dengan Media Cisco Packet Tracer.” *Indonesian Journal of Education And Computer Science* 1(1): 8–15. doi:10.60076/indotech.v1i1.5.
- Lumban Gaol, Bintang Kasih, Patri Janson Silaban, and Anton Sitepu. 2022. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6(3): 767. doi:10.33578/pjr.v6i3.8538.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma’shum. 2021. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2): 91–100. doi:10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Miftah, M. 2013. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1(2): 95. doi:10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.
- Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika* 21(2): 151–72. doi:10.21831/hum.v21i2.29252.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(2): 243–55..

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
14 Juli 2025	26 Juli 2025	10 Agustus 2025	Ya