



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 3, No. 1, 2026

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 3, No. 1, 2026

Pages: 1637–1652

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematis Siswa Pada Kelas VIII
SMP Swasta An-Nizam Medan

Hajar Marhani, Rusydi Ananda, Rusi Ulfa Hasanah

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Article in Journal of MISTER

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v3i1.4152>

How to Cite this Article

APA : Marhani, H., Ananda, R., & Hasanah, R. U. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan. Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research, 3(1), 1637 – 1652.
<https://doi.org/10.32672/mister.v3i1.4152>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan

Hajar Marhani^{1*}, Rusydi Ananda², Rusi Ulfa Hasanah³
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2,3}

*Email: hajarmaharani51@gmail.com; rusydiananda@uinsu.ac.id; rusiulfahasanah@uinsu.ac.id

Diterima: 20-01-2026

| Disetujui: 29-01-2026

| Diterbitkan: 31-01-2026

ABSTRACT

Problem solving is the ability of students to find solutions to problems by using the knowledge, skills, and understanding they already have. However, in reality, students' mathematical problem solving is still relatively low. This study aims to analyze the effect of the problem-based learning model assisted by interactive learning media based on canva on the mathematical problem solving abilities of class VIII students of An-Nizam Medan Private Middle School. This study is a quantitative study with a quasi-experimental research method using a Non-Equivalent Control Group design. The sample used was two classes totaling 40 students where class VIII-ha as the experimental class and VIII-khd as the control class, each consisting of 20 students. The research sampling technique used cluster random sampling technique. The data collection method used by researchers was the distribution of pretest and posttest. The results of the study showed that the average N-gain score of class VIII-HA which is the experimental class was 77.00 and the average N-gain score of class VIII-KHD which is the control class was 64.01. This result can be proven by the results of the hypothesis test which shows a significant value of $0.002 < 0.05$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an influence of the problem-based learning model assisted by interactive learning media based on Canva on the mathematical problem-solving abilities of eighth-grade students of An-Nizam Private Middle School, Medan.

Keywords: *Problem Based Learning Model, Interactive Media, Canva, mathematical problem solving*

ABSTRAK

Pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa untuk mencari solusi penyelesaian masalah dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman yang sudah dimiliki. Namun, pada kenyataannya pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model problem based learning berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen menggunakan desain Non Equivalent Control Group. Sampel yang digunakan yaitu dua kelas yang berjumlah 40 siswa dimana kelas VIII-HA sebagai kelas eksperimen dan VIII-KHD sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah penyebaran pretest dan posttest. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score kelas VIII-HA yang merupakan kelas eksperimen sebesar 77,00 dan nilai rata-rata N-gain score kelas VIII- KHD yang

merupakan kelas kontrol sebesar 64,01. Hasil ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model problem based learning berbantuan media pembelajaran interaktif Interaktif berbasis canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan.

Katakunci: *Model Problem Based Learning*, Media Interaktif, Canva, Pemecahan Masalah Matematis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban suatu bangsa. Melalui pendidikan, potensi individu dikembangkan secara optimal, membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, inovatif, dan berdaya saing global. Idealnya, pendidikan harus mampu mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter mulia dan siap menghadapi tantangan global (Dewantara, 2020). Namun, dalam praktiknya seringkali tujuan ini belum sepenuhnya tercapai. Paradigma pembelajaran modern bergeser dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam eksplorasi dan penemuan konsep (Prihadi, 2021). Namun, di banyak sekolah pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional satu arah, di mana guru sebagai pusat informasi dan siswa cenderung pasif menerima (arsyad, 2019).

Salah satu mata pelajaran yang fundamental dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Matematika tidak hanya sekadar kumpulan rumus dan angka, melainkan juga alat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali pembelajaran matematika dianggap sulit, abstrak, dan membosankan oleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar. Hal ini diperparasi dengan metode pengajaran yang masih konvensional, di mana guru lebih banyak memberikan ceramah dan siswa hanya menerima (Sari & Ramadhan, 2022). Akibatnya, siswa kesulitan mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata dan merasa enggan belajar lebih jauh.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan utama yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada menemukan jawaban dari soal-soal matematika, tetapi juga melibatkan proses memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi kembali solusi yang ditemukan secara komprehensif (Polya dalam Lestari & Permana, 2023). Namun hasil **Penelitian oleh Sari dan Ramadhan (2022)** di SMP X menunjukkan rata-rata skor hanya 45 dari 100. selanjutnya **studi Coesamin (2019)** melaporkan 70% siswa kelas VIII di daerah Y hanya mencapai level rendah. Demikian juga penelitian fadillah (2018) menunjukkan bahwa hanya **23,5% (8 siswa)** yang ("**baik sekali**"). Sebagian kecil siswa masuk kategori "**baik**" (8,8%), "**cukup**" (11,8%), dan "**kurang**" (29,4%), sementara **26,5% (9 siswa)** tergolong "**kurang sekali**", Mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memenuhi seluruh tahapan pemecahan masalah secara akurat .

Survei awal di SMP Swasta An-Nizam Medan juga menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Di mana observasi awal Maret 2025 menunjukkan rata-rata skor hanya **52,3 dari 100**, dengan hanya sekitar **25% siswa yang mencapai KKM 70**. Observasi dan wawancara dengan guru mengindikasikan siswa kesulitan dalam mengidentifikasi informasi (hanya 30% mampu), merumuskan model (kurang dari 20% berhasil), dan mengaitkan konsep dengan masalah kontekstual (Wawancara Guru Matematika SMP Swasta An-Nizam Medan, 2025). Selain itu, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika juga menjadi kendala.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa inovasi dalam model dan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif adalah *Problem Based Learning* (PBL). **PBL adalah model pembelajaran yang menempatkan masalah dunia nyata sebagai titik awal bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan esensial** (Putra et al., 2021). **PBL dipilih karena model ini pada media Canva memiliki keselarasan yang kuat dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa**. PBL mengandalkan penyajian masalah yang kaya konteks dan membutuhkan penyelidikan, dan di sinilah Canva

berperan. Canva memungkinkan **penyajian masalah yang kompleks menjadi lebih visual dan menarik**, misalnya melalui infografis interaktif atau presentasi dinamis, yang dapat membantu siswa mengidentifikasi dan memahami masalah secara lebih efektif di tahap awal PBL (Citradevi, 2023).

Beberapa hasil penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model PBL dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian oleh Astuti dan Putra (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sselanjutnya oleh Lubis et al. (2022) mengkaji efektivitas PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika. Senada dengan itu, Sari et al. (2023) meneliti penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika dan menemukan media berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian di atas, kebaharuan dari penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan secara spesifik model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan. Meskipun penelitian tentang PBL dan media interaktif telah banyak dilakukan, tetapi belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji kombinasi keduanya menggunakan platform Canva untuk mengukur dampak pada kemampuan pemecahan masalah matematis di konteks SMP Swasta An-Nizam Medan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas antara PBL dan media Canva dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika, khususnya dalam pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

KAJIAN TEORITIS

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah adalah suatu proses mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, kemudian merumuskan solusi berupa prinsip atau kaidah baru yang lebih kompleks. Menurut Polya (seperti dikutip dalam Purba, Nasution, & Lubis, 2021), usaha untuk mengatasi kesulitan dan mencapai tujuan yang tidak mudah diraih itulah yang disebut sebagai pemecahan masalah.

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ۝٨

Artinya: “(5) Setiap kesulitan pasti akan disusul oleh kemudahan. (6) Sungguh, setelah kesulitan pasti akan datang kemudahan. (7) Oleh karena itu, bila satu urusan telah selesai, bersungguh-sungguhlah menangani urusan berikutnya. (8) Dan hanya kepada Tuhan-mu sajalah tempatmu mengarahkan harapan” (Q.S. Al-Insyirah, ayat 5-8).

Menurut Hestu dan Darmawan (2021), keterampilan pemecahan masalah dan komunikasi matematis sangat penting bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di era globalisasi dan informasi saat ini. Pendapat ini diperkuat oleh Hendriana (2018) yang menyatakan bahwa kedua kemampuan tersebut tercantum secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan menengah dalam kurikulum 2013 yang telah disempurnakan..

2. Model Problem Based Learning (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah pendekatan inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Arsyad & Harahap (2020) menjelaskan bahwa PBL berlandaskan pada teori konstruktivisme, di mana pengetahuan siswa dibangun melalui pengalaman nyata dan refleksi dalam menyelesaikan masalah. Ardianti, Sujarwanto, & Surahman (2021) menambahkan

bahwa dalam PBL, peserta didik diberi tantangan berupa masalah autentik sejak awal pembelajaran sebagai pemicu untuk aktif mencari solusi melalui usaha keras. **Secara umum, tahapan atau sintaks PBL mengikuti model dari Arends (seperti dikutip Syamsudin, 2020), yang meliputi: Orientasi Siswa pada Masalah, Pengorganisasian Siswa untuk Belajar, Pembimbingan Investigasi (baik individu maupun kelompok), Pengembangan dan Penyajian Hasil, serta Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah.

3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Kata "*media*" berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" dan secara harfiah bermakna '*perantara*'. Menurut Arsyad (2020), media sering dipahami sebagai berbagai alat baik grafis, fotografis, maupun elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, serta menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual atau verbal..

Pembelajaran merupakan padanan kata "*instruction*" yang dalam Bahasa Yunani adalah *instructus* atau "*intruere*", yang bermakna penyampaian pemikiran. Oleh karena itu, instruksional dapat diartikan sebagai kegiatan menyampaikan pikiran atau gagasan yang telah diolah secara bermakna melalui proses pembelajaran. Landasan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar juga dapat ditemukan dalam Alquran, seperti firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Quraish Shihab menjelaskan, para rasul itu kami kuatkan dengan beberapa mukjizat dan bukti yang menjelaskan kebenaran mereka. Kami turunkan kepadamu, wahai muhammad al-quran untuk menjelaskan kepada manusia berbagai akidah dan hukum yang terkandung di dalamnya. Juga agar kamu mengajak mereka untuk merenungkan isinya, dengan harapan mereka mau merenungkan dan menjadikannya sebagai pembelajaran sehingga mereka mendapatkan kebenaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang memuat konten materi ajar untuk proses belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menambah minat siswa.

Dalam penelitian ini, Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena kemudahannya. Platform ini membantu guru dan siswa membuat konten pendidikan dengan fitur yang mudah dipahami serta koneksi internet (Citradevi, 2023). Interaktivitas pembelajaran tercapai lewat fitur-fitur Canva yang mendorong partisipasi aktif siswa.

1. Interaktivitas ini dapat berupa elemen klik yang memungkinkan siswa untuk menavigasi materi sesuai kebutuhan mereka, dan pemutaran ulang sehingga siswa dapat memahami konsep secara bertahap



Gambar 2.2. Tampilan pilihan materi

2. fitur **simulasi percobaan peluang** untuk melakukan eksperimen virtual, seperti melempar dadu atau memutar roda keberuntungan, sehingga mereka dapat memahami konsep probabilitas secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung (Mayer dalam Atalay & Mukalu, 2023).



Gambar 2.3 Simulasi pelemparan dadu

3. kuis atau latihan soal yang memberikan umpan balik instan terhadap jawaban yang mereka berikan.
4. Selain itu, adanya elemen drag-and-drop dalam infografis interaktif membantu siswa menghubungkan konsep peluang dengan kehidupan nyata. Fitur ini mendukung teori konstruktivitas, dimana pembelajaran lebih efektif saat siswa menjadi aktif membangun pengetahuannya sendiri (Vygotsky dalam Subba et al., 2025).
5. **Animasi dan transisi dinamis** dapat dipicu dengan klik juga membantu siswa memahami perubahan konsep secara visual, mengurangi beban kognitif, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan (Wicaksono & Astuti, 2022).

Berdasarkan pendapat penelitian terdahulu dinyatakan bahwa Canva sebagai basis media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat yang praktis dan efektif guna mendongkrak engagement serta pemahaman siswa, terlebih pada mata pelajaran matematika.

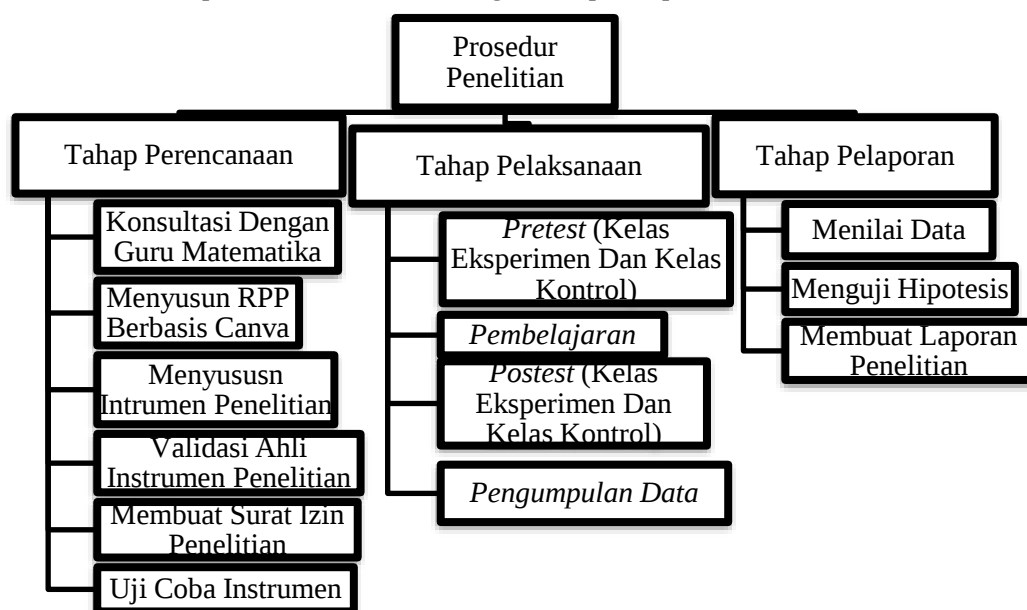
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta An Nizam Medan, yang terletak di Jl. Tuba II No.62, Tegal Sari Mandala III, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Kegiatan penelitian berlangsung pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025 dengan melibatkan seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 73 orang sebagai populasi. Sekolah tersebut memiliki tiga kelas VIII. Dengan menggunakan teknik *Cluster Random* melalui pengundian, terpilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VIII-HA yang terdiri dari 25 siswa dan kelas VIII-KHD yang juga berjumlah 25 siswa. Kelas VIII-HA dijadikan kelas eksperimen yaitu siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbasis canva pada materi peluang, sedangkan kelas

VIII-KHD dijadikan kelas kontrol yaitu siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan matematika siswa. Metode ini memungkinkan pengendalian beberapa variabel sambil mengamati perubahan pada variabel terikat (kemampuan matematis). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019; Ardiawan dkk., 2022). Dalam konteks pendidikan, sulit untuk sepenuhnya mengontrol lingkungan belajar siswa, sehingga penggunaan desain ini dianggap paling sesuai untuk kondisi nyata di lapangan (Wardana & Rizqina, 2022).

Prosedur penelitian dilakukan dengan tahap-tahap berikut ini:



Gambar.1 Bagam Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen tes uraian dengan 5 butir soal untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Tes ini dirancang untuk mengamati proses penyelesaian dan kompetensi siswa, sehingga dapat terlihat pencapaian indikator kemampuan pemecahan masalah seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, serta mengevaluasi kembali hasil. Soal-soal disusun dengan mengacu pada indikator-indikator tersebut.

Untuk memastikan instrumen mengukur dengan tepat, dilakukan uji validitas yang mencakup validitas isi dan validitas empiris. Suatu soal dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh nilai validitas 0,852 yang melebihi 0,4132, sehingga soal tergolong valid. Sementara itu, instrumen dianggap reliabel jika koefisien reliabilitas mencapai minimal 0,60. Hasil perhitungan menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,821, yang memenuhi kriteria.

Ditinjau dari tingkat kesukaran, instrumen ini termasuk dalam kategori sedang. Dari segi daya pembeda, instrumen yang digunakan memiliki nilai DP > 0,40 yang tergolong dalam kriteria baik. Seluruh hasil perhitungan tersebut disajikan dalam tabel terlampir. :

Tabel . 1 Rekapitulasi Hasil Analisis Instrumen Tes

No soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Keterangan
1	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
2	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
3	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
4	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
5	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
Uji Reliabilitas Soal Valid				0,821

Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen tes telah memenuhi syarat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Dengan demikian, instrumen ini dapat digunakan dalam mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Teknik analisis data yang dipakai untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan analisis gain yang dinormalisasi (N-Gain). *Normalized Gain* (N-Gain) digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas suatu metode atau perlakuan dalam penelitian. Perhitungannya dilakukan dengan membandingkan selisih antara nilai pretest dan posttest (Nuraini dkk., 2018). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan memakai uji *Shapiro-Wilk*, yaitu rumus perhitungan sebaran data yang dikembangkan oleh *Shapiro* dan *Wilk*. Metode ini dipandang tepat dan akurat untuk menguji normalitas pada sampel berukuran kecil (Sugiyono, 2019). Arakteristik pengujiannya yaitu: jika nilai signifikansi (Sig.) atau probabilitas di bawah 0,05, maka distribusi dinyatakan tidak normal (H_a ditolak); sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) di atas 0,05, distribusi dianggap normal (H_0 diterima). Selanjutnya, uji homogenitas data digunakan untuk memeriksa kesamaan varians dalam suatu grup. Data dinyatakan homogen apabila variansnya sama, dan heterogen jika variansnya berbeda. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji F, dengan kriteria data dianggap homogen jika nilai sig > 0,05.

Dalam penelitian ini, hipotesis diuji dengan metode *Independent Sample T-Test*. Menurut panduan dari Arsana dkk. (2017), keputusan statistik ditentukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan batas alpha 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di sisi lain, jika nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan atau pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis di kedua kelompok tersebut..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di SMP Swasta An-Nizam Medan, beralamat di Gg. Asal, Jl. Tani Asli, Desa Telaga Sari, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Populasi kelas VIII terdiri dari tiga rombongan belajar, yaitu VIII-HA, VIII-KHD, dan VIII-AD. Dua kelas diambil sebagai sampel, yakni kelas VIII-HA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model PBL dibantu media interaktif berbasis Canva, dan kelas VIII-KHD sebagai kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Meskipun jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran di masing-masing kelas adalah 25 orang, hanya 20 siswa di kelas VIII-HA dan 20 siswa di kelas VIII-KHD yang mengikuti tes instrumen penelitian. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah peluang..

Sebelum menerapkan teknik pembelajaran, siswa kelas VIII-HA dan VIII-KHD terlebih dahulu mengikuti *pretest* sebagai penilaian awal, kemudian *posttest* sebagai penilaian akhir. Langkah penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* (lima soal pemecahan masalah) di kedua kelas. Selanjutnya, diterapkan perbedaan perlakuan: **model PBL media Canva** di kelas VIII-HA dan **pendekatan konvensional** di kelas VIII-KHD. Setelah proses belajar, *posttest* yang sama diberikan. Analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan dan menguji pengaruh dari metode pembelajaran yang digunakan..

b. Uji Analisis Data

1) Uji N-gain

Penilaian keterampilan pemecahan masalah umumnya mengacu pada kemampuan seseorang dalam mengenali, menganalisis, dan menangani masalah dengan efisien. Untuk melihat kemampuan menyelesaikan masalah dari *pretest* ke *posttest*, nilai *N-Gain score* kedua kelompok dianalisis dan dibandingkan. Hasil N-Gain tersebut disajikan dalam tabel.

Tabel 2 Data Hasil Uji N-gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Nilai Pretest		Nilai Posttest		N-Gain	
		Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Strandar Deviasi	Rata-rata	Strandar Deviasi
Eksperimen	20	51,90	9,2161	89,05	5,8532	0,7700	0,1226
kontrol	20	46,75	11.1443	80,70	7,3132	0,6401	0,2912

(Sumber Data : SPSS 22)

Berdasarkan analisis data pada Tabel perolehan N-gain score rata-rata kelas eksperimen adalah 0,77, tergolong dalam kategori tinggi. Sementara itu, N-gain score rata-rata kelas kontrol mencapai 0,64, yang termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis Canva lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi peluang dibandingkan dengan metode konvensional..

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah suatu data mengikuti distribusi normal atau tidak. Proses pengujian dilakukan dengan menganalisis nilai residu melalui uji *Shapiro-Wilk* pada tingkat kepercayaan 95% (α 0,05). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*p-value*) yang dihasilkan sama dengan atau lebih besar dari 0,05. Di sisi lain, jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05, data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas skor kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas eksperimen disajikan pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
N_Gain	Eksperimen	,969	20	,726
	Kontrol	,976	20	,870

(Sumber Data : SPSS 22)

Berdasarkan Tabel 3, nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) dari uji *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen adalah 0,726 dan untuk kelas kontrol adalah 0,870. Dalam perumusan hipotesis, H_0 menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan H_a menyatakan sebaliknya. Keputusan hipotesis ditentukan dengan membandingkan nilai probabilitas (*p*) terhadap taraf signifikansi 0,05; jika $p \leq 0,05$ maka H_0 ditolak, dan jika sebaliknya, H_0 tidak ditolak. Dari hasil uji normalitas tersebut, kedua nilai *p* yaitu 0,726 dan 0,870 ternyata lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima..

3) Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas varians untuk memastikan keseragaman keragaman data antara kedua kelompok. Hasil uji dinyatakan homogen jika nilai signifikansi mencapai 0,05 atau lebih, dan dinyatakan tidak homogen jika nilainya di bawah 0,05. Analisis ini dikerjakan menggunakan aplikasi SPSS 22 pada Windows.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
N_Gain	Based on Mean	,000	1	38	,991
	Based on Median	,001	1	38	,982
	Based on Median and with adjusted df	,001	1	37,211	,982
	Based on trimmed mean	,002	1	38	,965

(Sumber Data : SPSS 22)

Hasil uji homogenitas varians pada skor tes kemampuan pemecahan masalah, berdasarkan Tabel 4, menunjukkan nilai signifikansi atau probabilitas sebesar 0,991. Dalam hipotesis, H_0 mengasumsikan bahwa varian data bersifat homogen, sementara H_a mengasumsikan bahwa varian data tidak homogen. Menurut ketentuan pengambilan keputusan, H_0 ditolak apabila probabilitas lebih kecil atau sama dengan 0,05; sebaliknya, jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima. Dengan demikian, karena nilai signifikansi 0,991 jauh melampaui 0,05, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Kondisi ini mengindikasikan bahwa varian skor N-Gain bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah menghitung skor N-gain dan menguji asumsi klasik terhadap data hasil belajar siswa, tahap penelitian berikutnya adalah menguji hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilaksanakan dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian tersebut kemudian disajikan dalam Tabel 4.4:

Tabel 5 Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
N-Gain	Equal variances assumed	,000	,991	3,262	38	,002	,12988	,03982	,04927	,21049
	Equal variances not assumed			3,262	37,900	,002	,12988	,03982	,04927	,21050

(Sumber Data : SPSS 22)

Berdasarkan analisis statistik pada Tabel 5 dengan nilai signifikansi 0,002 (lebih kecil dari 0,05), hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan $\mu_1 \neq \mu_2$ diterima. Temuan ini mengonfirmasi perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai N-gain rata-rata kelas eksperimen mencapai 0,7700 (termasuk kategori Tinggi, karena $g > 0,7$) atau setara dengan 76,99%, yang tergolong dalam kriteria efektif. Di sisi lain, kelas kontrol memperoleh rata-rata N-gain 0,6401 atau 64,00%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif (berada pada rentang 50-75%).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan dukungan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan..

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Meskipun kelas eksperimen dan kontrol menerapkan pendekatan yang berbeda, tujuan pembelajaran keduanya tetap sama, yaitu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan pengaruh positif PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, misalnya pada materi prisma di kelas VIII SMP IT Annur Prima Medan (Wahyuni, 2018), di mana hasil uji t posttest ($t_{hitung} = 2,986 > t_{tabel} = 2,0054$) mengonfirmasi signifikansi pengaruhnya. Selain itu, penelitian serupa oleh Hayati et al (2023) juga menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan model PBL berbasis media interaktif..

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika sangat terkait dengan proses pembelajaran yang mereka jalani, terutama melalui penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung penggunaan media interaktif berbasis Canva. Model ini mengedepankan peran siswa dalam menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang diberikan.. Didukung oleh penelitian Luthfiah (2020) menunjukkan bahwa **model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti lebih baik dalam meningkatkan kompetensi pemecahan masalah siswa ketimbang cara konvensional**, dimana kelas eksperimen (PBL) memberikan peningkatan nilai rata-rata dari **27,87 (pre-test) menjadi 83,40 (post-test)**, untuk kelas kontrol hanya dari **21,07 menjadi 57,67**. Hasil uji hipotesis juga mengonfirmasi perbedaan signifikan ini (**14,358 dan 1,701** pada eksperimen dan **10,092 dan 1,701** pada kontrol). Temuan ini didukung oleh penelitian Chen et al. (2020) yang menemukan bahwa siswa kelompok PBL menunjukkan peningkatan 28% lebih tinggi pada tes pemecahan masalah dibanding kelompok kontrol ($p < 0,01$).

Proses belajar model ini didukung oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Berdasarkan penelitian Kurniawan dkk. (2024), penggunaan media tersebut dapat mempermudah alur pembelajaran sekaligus meningkatkan capaian belajar siswa. Temuan ini juga didukung oleh data yang terlihat pada gambar di bawah ini.

① Dik: Jumlah siswa = 100 dari 100 siswa yang diambil 45 siswa perempuan
 Dit: Tentukan probabilitas siswa laki-laki

$$P(A) = \frac{45}{100} = \frac{9}{20}$$

 Banyak siswa laki-laki = $P(A) \times 1200 = \frac{9}{20} \times 1200 = 540$
 Jadi banyak siswa laki-laki adalah 540

Gambar 2 Jawaban Siswa Kelas Eksperimen

1. Dik: Jumlah siswa = 100 dari 100 siswa yg diambil
 45 siswa adalah laki-laki. Jika A adalah kejadian terdapat
 siswa laki-laki, maka $P(A) = \frac{45}{100}$ dan $n = 100$
 Dit: Tentukan banyak siswa laki-laki

$$P(A) = \frac{45}{100} = \frac{9}{20}$$

 Banyak siswa laki-laki = $P(A) \times 1200 = \frac{9}{20} \times 1200 = 540$
 Jadi banyak siswa laki-laki adalah 540

Gambar 3 Jawaban Siswa Kelas Kontrol

Pada Gambar 2, tampak bahwa seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah matematis telah tercapai oleh siswa kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan: (1) pemahaman terhadap masalah, ditunjukkan dengan menuliskan informasi yang diketahui dan pertanyaan dari soal secara tepat; (2) kemampuan merencanakan penyelesaian, yaitu menyusun rencana serta menuliskan rumus yang akan digunakan untuk mencari solusi dengan benar; (3) keterampilan menyelesaikan masalah, yang terlihat dari langkah-langkah penyelesaian yang dituliskan secara benar, lengkap, dan sistematis; serta (4) kemampuan memeriksa kembali prosedur dan hasil, dengan melakukan pengecekan terhadap proses dan jawaban secara tepat serta menarik kesimpulan yang benar. Alasannya karena penggunaan model PBL berbantuan media interaktif Canva dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena PBL melatih keterampilan analisis, perencanaan, dan evaluasi secara mandiri, sementara Canva memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, memfasilitasi kolaborasi, dan membuat proses berpikir siswa terstruktur.

Berdasarkan Gambar 3, hasil dari siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa keempat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis belum sepenuhnya tercapai. Pertama, siswa telah mampu mengidentifikasi dan menuliskan informasi yang diketahui serta pertanyaan dari soal dengan tepat. Namun, pada indikator kedua, siswa belum menuliskan rencana atau strategi penyelesaian masalah. Pada indikator ketiga, siswa sudah dapat melaksanakan penyelesaian masalah secara sistematis sesuai prosedur dan mendapatkan hasil yang benar. Terakhir, pada indikator keempat, siswa tidak mencantumkan kesimpulan dari jawaban yang diberikan. Alasannya karena pembelajaran konvensional yang digunakan cenderung berfokus pada penghafalan prosedur dan hasil akhir, bukan proses berpikir kritis. Metode ini kurang melatih siswa dalam menyusun strategi, merefleksikan jawaban, atau menarik

kesimpulan mandiri, sehingga mereka hanya terampil dalam menghitung tetapi lemah dalam perencanaan dan evaluasi solusi.

Penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media interaktif berbasis Canva selaras dengan teori Vygotsky, karena melalui interaksi sosial siswa dapat membangun pengetahuan serta mengembangkan kemampuan kognitifnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky (dalam Supinah & Nuriadin, 2023) yang menyebutkan bahwa pembelajaran sebaiknya berfokus pada siswa, di mana pengetahuan baru dikonstruksi melalui interaksi sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti terdahulu, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Selain itu, model pembelajaran tersebut juga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan..

Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dan sudah direncanakan penelitian dengan sebaik-baiknya. Namun masih terdapat beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti selama melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis canva yang digunakan pada kelas VIII yaitu kelas eksperimen cukup memakan waktu karena kondisi kelas yang kurang kondusif.
2. Keterbatasan waktu yang mengakibatkan pembelajaran kurang maksimal, karena sekolah akan melakukan ujian akhir semester serta untuk persiapan ujian di sekolah.
3. Materi yang diajarkan selama penelitian hanya mencakup sebagian kecil dari kurikulum matematika, sehingga hasil penelitian belum tentu mewakili semua jenis materi matematika.
4. Dalam melaksanakan pretest dan posttest kemampuan pemecahan masalah matematis yang diberikan sudah diawasi dengan semaksimal mungkin, tetapi masih ada siswa yang melakukan kecurangan dengan melihat jawaban temannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* yang didukung media interaktif berbasis Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan. Kesimpulan ini didukung oleh hasil *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (0,002) lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Terdapat perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan model tersebut dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai kelas eksperimen (77,00) yang memenuhi tiga dari empat indikator pemecahan masalah lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (64,01) yang hanya memenuhi dua indikator. Dengan demikian, *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358-366.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Astuti, H. S. M. T. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme*. Universitas Negeri Makassar
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Coesamin, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstruktivis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung* (Vol. 1, No. 2, pp. 76-82).
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37-64.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72.
<https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Kurniawan, A. A., & Rahmawati, N. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Innovative Education Practices And Pedagogy*, 4(2), 179-187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Luthfiah, D. A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Binjai* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475-1486.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Nuraini, S., Distrik, W. & Suana, W. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Blended Learning Berorientasi Higher Order Thinking Skill. *J. Physics And Science Learning*, 2 (1): 69 – 77
- Purba, D., Nasution, Z., & Lubis, R. (2021, March 1). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 25 - 31.
<https://doi.org/10.37081/Mathedu.V4i1.2204>
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367-2375.
- Sari, M. (2021). "Metode Pembelajaran Konvensional Dan Tantangan Dalam Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(3), 145-160.
- Saputri, H. A. S., & Larasati, N. J. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5), 2986-2995.

- Syamsudin, S. (2020). Problem Based Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 81-99.
- Sholihah, Q. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Universitas Brawijaya Press
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Supinah, R., & Nuriadin, I. (2023). Analisis Kendala Pembelajaran Matematika Secara Daring Ditinjau Dari Teori Konstruktivisme. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 93-101.
- Wahyuni, S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di Kelas VIII SMP IT Annur Prima Medan TP 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatea Utara Medan).
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. *Lingua Franca*, 1(1), 53-66. <https://doi.org/10.37680/linguafranca.v1i1.1220>