

KEEFEKTIFAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD

Erinda Tri Setyani¹, Arfilia Wijayanti², Paryati³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang

³SDN Pandeanlamper 01, Kota Semarang

¹erindatris@gmail.com

²arfiliawijayanti@upgris.ac.id

³cp.paryati@gmail.com

Abstract

Hasil belajar kognitif mata pelajaran Matematika siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang cenderung rendah dikarenakan guru menggunakan pembelajaran yang konvensional dan belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif mata pelajaran Matematika siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang dengan menggunakan media canva bisa memenuhi KKM atau tidak. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, uji ngain skor serta uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan media canva menyebabkan hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 menjadi lebih baik. Hal ini terlihat jelas antara nilai mean pretest sebesar 68 dengan nilai mean post-test sebesar 83. Uji ngain skor sebesar $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ yang artinya tingkat efektivitasnya sedang. Sedangkan ngain persen nilai mean yang diperoleh sebesar 49,3301. Berdasarkan tafsiran efektifitas bahwa nilai 40-55 yang artinya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan suatu metode atau treatment cukup efektif. Uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,514$ lebih tinggi dari pada nilai $t_{tabel} = 2,042$ bisa diartikan bahwa data tersebut ada perbedaan yang signifikan antara keefektifan media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media canva.

Kata kunci: Canva, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memang diperlukan dan merupakan hal yang mendasar bagi setiap orang, karena dengan pendidikan seseorang akan memperoleh informasi dan kemampuan untuk mengembangkan potensinya. Pendidikan memberikan perbedaan pada siswa untuk mengenali potensi yang dimilikinya dan bagaimana cara menciptakan potensi tersebut dengan baik. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk menciptakan kemampuan membentuk karakter bangsa dan peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan negara untuk menciptakan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang bertakwa

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempunyai sifat hormat, solid, terpelajar, imajinatif, bebas, menjadi warga negara yang taat hukum serta peka terhadap tantangan zaman. Jadi, pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja agar peserta didik mempunyai sikap dan jati diri yang tinggi, pembelajaran hendaknya dilakukan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.

Belajar merupakan suatu persiapan kompleks yang terjadi pada setiap individu sepanjang hidupnya. Persiapan belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar mungkin adalah perubahan perilaku orang tersebut yang Keefektifan Media Canva untuk M... 163

mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, bakat, atau sikapnya. Apabila proses pembelajaran dilaksanakan secara formal di sekolah, biasanya diharapkan dapat mengkoordinasikan perubahan siswa secara terarah, baik dari segi informasi, bakat dan pola pikir. Intuitif yang terjadi selama persiapan pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan, antara lain siswa, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan pembelajaran (buku, modul, flyer, majalah, rekaman video atau suara), dan berbagai aset (proyektor overhead, perekam suara dan video, radio, TV, komputer, perpustakaan, fasilitas penelitian, pusat aset pembelajaran, dll).

Peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk dipilih dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Pembelajaran yang bagus dapat didukung dengan suasana belajar yang baik, hubungan yang kondusif dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan bersama. Proses pembelajaran akan efektif sambil memanfaatkan berbagai cara dan infrastruktur yang tersedia termasuk pemanfaatannya berbagai sumber belajar. Peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi semakin mendorong upaya perubahan dalam penggunaan hasil-hasil inovatif dalam persiapan pembelajaran (Kahfi, 2021: 84). Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan perangkat-perangkat yang dapat diberikan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa perangkat-perangkat tersebut sesuai dengan kemajuan dan tuntutan zaman. Selain mampu memanfaatkan perangkat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu

mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan jika media tersebut belum tersedia.

Hamalik dalam Hildayanti (2016: 14) mengatakan bahwa guru harus mempunyai informasi dan pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran yang meliputi: media sebagai instrumen komunikasi untuk menciptakan metode yang lebih layak belajar mengajar; kerja media dalam rangka mencapai tujuan instruktif; kompleksitas pembelajaran; hubungan antara strategi pendidikan dan media pembelajaran; penghargaan atau manfaat media pendidikan dalam mendidik; penetapan dan pemanfaatan media pembelajaran; berbagai macam alat dan metode media pembelajaran; media pembelajaran pada setiap mata pelajaran; dan upaya kemajuan dalam media pendidikan.

Menurut Yulifa Emi dkk (2023: 3221) guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva agar siswa tertarik untuk belajar dan pembelajaran dapat menjadi hal yang penting dan bermakna bagi siswa. Aplikasi Canva dapat dijadikan pilihan oleh instruktur dalam memanfaatkan inovasi di tengah pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Canva merupakan media online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa ppt, video, dan lain sebagainya (Khailani dalam Yulifa Emi, 2023: 3221). Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Kenyataan di lapangan juga terlihat bahwa

pembelajaran dengan menggunakan media dapat menggugah semangat dan minat dalam belajar, selain itu media juga dapat menarik minat dan perhatian siswa serta dapat membentengi siswa untuk menghafal, media berperan dalam pegangan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik, media merupakan perantara yang mengarahkan data antara sumber dan penerima manfaat.

Permasalahan dalam mata pelajaran Matematika ditemukan di SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Studi pendahuluan dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dan melihat kondisi lapangan yang akan diteliti. Penulis menemukan beberapa permasalahan yang cukup umum terjadi di SDN Pandeanlamper 01 Semarang, diantaranya adalah: 1) Penggunaan media canva yang masih sangat jarang digunakan didalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh atau berdampak buruk terhadap tingkat hasil belajar siswa di SDN Pandeanlamper 01 Semarang. 2) Keterbatasan tenaga pendidik atau guru didalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. 3) Kurangnya motivasi belajar siswa itu sendiri.

Penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya memecahkan suatu permasalahan yang ada pada Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang yang berfokus pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan pra penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan observasi dengan wali Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang bahwa nilai mata pelajaran Matematika masih ada 64% yang belum mencapai KKM, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pemanfaatan model

pembelajaran yang tidak membosankan dan membuat penasaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Biasanya sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Yusnidah, Y., & Taruna (2021: 1) bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai efektifitas penggunaan media canva dan hasil belajar Matematika dengan judul "Keefektifan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD".

BAHASAN UTAMA

Metode Penelitian

Sugiyono (2016: 14) menyatakan bahwa terdapat dua macam pendekatan dalam pelaksanaan penelitian yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen atau bersifat komparatif yang akan mengkaji efektivitas pembelajaran dengan penggunaan media canva dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SD. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan teknik random sampling, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik yang berfungsi untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Adapun populasi penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV sebanyak 28 anak. Desain dalam penelitian yaitu, rencana yang Keefektifan Media Canva untuk M... 165

menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data dan kondisi arti apa data yang dikumpulkan, dan dengan cara bagaimana hal tersebut dihimpun. Model rancangan penelitian ini benar-benar eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest.

Kerlinger dalam Sugiyono (2015: 38) menjelaskan bahwa variabel merupakan konstruk (konstruk) atau sifat yang akan dipelajari, yaitu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda, maka variabel adalah suatu yang bervariasi. Hal ini sependapat juga dengan Hadi dalam Arikunto (2020: 159) bahwa variabel merupakan sebagai gejala yang bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa variabel merupakan suatu objek yang bervariasi dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Sehingga bisa mendapatkan informasi dan kemudian bisa ditarik kesimpulannya. Variabel bebas atau biasa disebut variabel independen adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau menimbulkan variabel terikat (Sugiyono, 2015: 39). Variabel penelitian yang digunakan ada yaitu media canva sebagai variabel yang mempengaruhi (variabel bebas) disimbolkan (X) dan hasil belajar Matematika sebagai variabel yang terkena pengaruh/variabel terikat (variabel terikat) disimbolkan (Y).

Instrumen pada penelitian ini adalah tes tertulis yang menghasilkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran canva yang digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan hasil

tes tertulis sebagai bukti sejauh mana hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SD.

Teknik penentuan sampel yang penulis gunakan adalah dengan teknik purposiv sampling (purposiv sampling) atau penunjukan langsung yaitu siswa Kelas IV. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, uji ngain skor serta uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest materi buku fiksi dan nonfiksi pada siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Nilai Pretest secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 68 dan nilai posttest memiliki skor rata-rata 83. Perhitungan hasil penelitian secara rinci ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Interval	Hasil Pembelajaran	Menggunakan Media Canva (Pretest)		Tidak Menggunakan Media Canva (Posttest)	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
80-100	Sangat Baik	7	23,30%	23	77%
70-79	Baik	10	33,30%	6	20%
60-69	Cukup	7	23,30%	1	3%
50-59	Kurang	3	10%	0	0%
<50	Gagal	3	10%	0	0%
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber: Hasil Tes

Berdasarkan tabel 1, diperoleh diagram distribusi skor hasil nilai pretest dan posttest sebagai berikut.

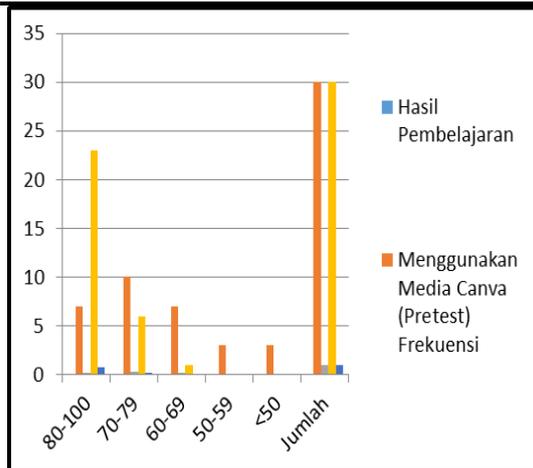


Diagram 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel 1 dan diagram 1 dapat dilihat bahwa nilai pretest pada siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang adalah sebesar 23,3% siswa termasuk dalam kategori sangat baik, 33,3% siswa dalam kategori baik, 23,3% siswa termasuk dalam kategori cukup, 10% siswa termasuk dalam kategori kurang dan 10% siswa termasuk dalam kategori gagal. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva pada pembelajaran efektif untuk diterapkan, karena bisa dilihat dari tabel dan diagram tersebut bahwa ada peningkatan yang cukup efektif setelah pembelajaran menggunakan media canva daripada pembelajaran sebelum diterapkan media canva.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah data model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2018). Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Pengujian ini dilakukan dengan

menggunakan bantuan SPSS 22. Pengujian dapat dilakukan pada menu Analyze → Nonparametric Test → Legacy Dialogs → 1 Sample KS → Masukkan Pretest dan Posttest ke Kolom Variabel → Klik OK.. Hasil pengujian bisa dilihat pada tabel One Sample Kolmogorov-Smirnov Test pada baris Asimp. Sig. (2-tailed). Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Hasil pengujian normalitas penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest	Posttest
N	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68.00
	Std. Deviation	13.620
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.125
	Negative	-.125
Test Statistic		.125
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.114 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa pretest nilai signifikansi Asimp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Sedangkan posttest nilai Asimp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,114. Hasil tersebut berarti nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji N-gain Skor

Uji Ngain Skor bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau treatment. Uji Ngain Skor

dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai posttest dengan nilai pretest. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Pengujian dapat dilakukan pada menu Analyze → Descriptive Statistics → Masukkan Variabel Ngain Skor dan Ngain Persen ke Kolom Variabel → Klik OK. Hasil pengujian bisa dilihat pada Descriptive Statistics pada baris Mean. Kategori pembagian Ngain Skor, jika nilai ngain > 0,7 maka kategorinya tinggi, jika nilai ngain $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka kategorinya sedang, jika nilai ngain < 0,3 maka kategorinya rendah. Selanjutnya kategori tafsiran efektifitas ngain skor, jika ngain skor < 40% maka tafsirannya tidak efektif, jika ngain skor 40%-55% maka tafsirannya kurang efektif, jika ngain skor 56%-75% maka tafsirannya cukup efektif, jika ngain skor > 70% maka tafsirannya efektif. Hasil pengujian ngain skor penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Ngain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	30	.25	1.00	.4933	.17067
Ngain_Persen	30	25.00	100.00	49.3301	17.06749
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa nilai Mean Ngain Skor sebesar 0,4933. Hasil tersebut berarti nilai Mean $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ yang artinya tingkat efektifitasnya sedang. Sedangkan Ngian Persen nilai Mean yang diperoleh sebesar 49,3301. Berdasarkan tafsiran efektifitas bahwa nilai 40-55

yang artinya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan suatu metode atau treatment cukup efektif.

c. Uji T

Uji T bertujuan untuk menyatakan perbedaan rata-rata signifikan atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Pengujian dapat dilakukan pada menu Analyze → Compare Means → Paired Samples T Test → Masukkan Variabel 1 Pretest dan Posttest ke Kolom Variabel 2 → Klik OK. Hasil pengujian bisa dilihat pada tabel Paired Samples Test pada baris t, selanjutnya pada baris Asimp. Sig. (2-tailed). Data dikatakan signifikan jika nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05. Hasil pengujian T penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji T Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-15.00	6.565	1.199	-17.452	-12.548	12.514	29	.000

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 12,514 > t_{tabel} = 2,042$ atau $Sig. 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar kognitif muatan Matematika siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang

sudah mencapai ketuntasan belajar minimal 75. Bisa diartikan bahwa data tersebut ada perbedaan yang signifikan antara keefektifan media pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

B. Pembahasan

Slameto (2013: 67) bahwa "alat pelajaran erat dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang mengajar guru". Hal senada dikemukakan oleh Djamarah (2002:150) bahwa "alat peraga (media) membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif mengajar. Alat peran membantu guru menjelaskan suatu proses atau cara kerja suatu materi yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, maka memberikan suatu penegasan bahwa keberadaan media canva dalam pembelajaran Matematika sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Matematika. Namun dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran harus disertai kemampuan guru dalam pemanfaatannya, kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan media canva dalam pembelajaran Matematika yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Matematika.

Demi optimalisasi pelaksanaan pembelajaran Matematika disekolah, maka sudah selayaknya guru secara profesional memanfaatkan media canva. Melalui pemanfaatan media canva, maka siswa dapat lebih mengikuti pelajaran

sehingga dapat lebih menguasai materi pelajaran seperti dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hasil pembelajaran buku fiksi dan non fiksi pada mata pelajaran Matematika di Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang, dengan tidak menggunakan media canva hasilnya dalam kategori cukup, akan tetapi jika siswa diajar dengan menggunakan media canva maka hasilnya sangat baik.

Dalam uji signifikan dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 12,514$ lebih tinggi dari pada nilai $t_{tabel} = 2,042$ atas dasar taraf signifikan sebesar 5%. Hal ini sangat relevan dengan penerimaan hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media canva terhadap materi buku fiksi dan non fiksi pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media canva menyebabkan hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 menjadi lebih baik. Hal ini terlihat jelas antara nilai mean pretest sebesar 68 dengan nilai mean posttest sebesar 83. Uji ngain skor sebesar $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ yang artinya tingkat efektivitasnya sedang. Sedangkan ngian persen nilai mean yang diperoleh sebesar 49,3301. Berdasarkan tafsiran efektifitas bahwa nilai 40-55 yang artinya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan suatu metode atau treatment cukup efektif. Uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,514$ lebih tinggi dari pada nilai $t_{tabel} = 2,042$ bisa diartikan bahwa data tersebut ada Keefektifan Media Canva untuk M... 169

perbedaan yang signifikan antara keefektifan media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Pendidikan*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Media, J.K., Muhammadiyah, S.M.A., Kabupaten, L., Muhammadiyah, S.M.A., Gowa, K., Muhammadiyah, S.M.A., & Kabupaten, L. (2016). Efektivitas Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Muhammadiyah Limbung Kabupaten Gowa Hildayanti Sma Muhammadiyah Limbung Kabupaten Gowa Pendahuluan Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang se. 5, 12–20.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*No Judul. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Yulifa Emi, Agnita Siska Pramasdyahsari, Suneki Sri, N.S. (2023). Efektivitas Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil

Belajar Kognitif Siswa Kelas III Emi. 09, 3220–3229.

- Yusnidah, Y., & Taruna, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Dan Audiovisual Serta Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 417–426.

Biografi Penulis

Erinda Tri Setyani, S.Pd.

Penulis adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang. Pendidikan terakhir penulis adalah Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, lulus tahun 2018.