

PENGARUH MEDIA CANVA BERBANTU QR CODE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Oleh

Ainnur Ristyanti¹⁾, Diyas Age Larasati²⁾, Diah Yovita Suryarini³⁾^{1,2,3} Universitas Wijaya Kusuma SurabayaE-mail: [1ainnuristyanti@gmail.com](mailto:ainnuristyanti@gmail.com), [2diyas_larasati@uwks.ac.id](mailto:diyas_larasati@uwks.ac.id), [3dyovita_fbs@uwks.ac.id](mailto:dyovita_fbs@uwks.ac.id)**Abstract**

Teachers' teaching of social science learning is not supported by the use of learning media and is monotonous, causing students to appear bored after the lesson. This has an effect on the low student learning outcomes. It is hoped that by using Canva media combined with a QR code, students will be more interested in learning and will find it easier to understand the subject matter. The purpose of this study is to see how QR code-assisted Canva media affected social science learning outcomes for class IV students at SD Negeri 220 Gresik. This study is a Nonequivalent Control Group Design experimental study. The sample size was 60 students, who were divided into two classes: IV A (30 students as the experimental class) and IV C (30 students as the control class). This study's instruments were observation sheets and tests. According to the findings of the study, (1) Data analysis results show that the average value of student learning outcomes in the experimental class is 99 and 78.3 in the control class. (2) The results of hypothesis testing using the t-test show the sig value of the output pair 1 and pair 2. (2 tailed) of $0.000 < 0.05$, thus H_1 is accepted and H_0 is rejected, indicating that Canva media with the help of QR Code has a significant effect on elementary school social science learning outcomes.

Keywords: Canva Media, QR Code, Learning Outcomes, Social Science, Elementary School.

PENDAHULUAN

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif memanfaatkan teknologi yang ada untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswanya, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan cepat, efisien, dan efektif tanpa batasan ruang dan waktu. Pembelajaran yang efektif membutuhkan penunjang seperti media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Melinda, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Bagi siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih nyata. Canva dan QR Code hadir dalam ramainya dunia teknologi sebagai aplikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

Pelangi (2020) mengatakan bahwa Canva sebagai platform desain grafis online menyediakan bermacam peralatan seperti

presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Pemanfaatan media Canva dapat dikolaborasikan dengan QR-Code menjadi sebuah inovasi teknologi media berbasis *Mobile Learning (M-Learning)*. QR-Code (*Quick Response Code*) bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula (Sugiantoro, 2015). QR-Code menjadi sebuah teknologi praktis di era digital yang semakin sering digunakan dan dianggap penting. Penggunaan QR Code masih jarang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu media pembelajaran tersebut dapat menjadi sesuatu yang baru bagi guru dan siswa yang akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Suprijono (2014) mengatakan bahwa hasil belajar sebagai salah satu kemampuan yang diperoleh siswa pada akhir proses pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat memberikan perubahan pemahaman, pengetahuan,

keterampilan serta tingkah laku siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar siswa rendah, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut tidak benar - benar belajar atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru belum efektif. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilihat pada ketercapaian tujuan pembelajaran di setiap mata pelajaran, salah satunya adalah IPS.

Pembelajaran IPS menurut Larasati (2020) dinilai membosankan bagi siswa karena mengandung banyak konsep, baik abstrak maupun konkret. Konsep tersebut disampaikan oleh guru dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurang didukung dengan penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran IPS belum tercapai sepenuhnya. Siswa hanya duduk, mendengarkan, membaca buku, dan menjawab pertanyaan semampunya tanpa benar – benar memahami apa yang dipelajari, hal tersebut yang akhirnya membuat siswa bosan pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 220 Gresik, pada mata pelajaran IPS siswa cenderung kurang aktif mengikuti pembelajaran, hanya 19% siswa saja yang aktif melakukan tanya jawab. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga banyak siswa yang terlihat jenuh mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dilakukan pada saat proses pembelajaran identik menggunakan buku sebagai sumber acuan utama. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas dan kurang optimal dalam pemanfaatannya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa dimana 39% siswa memperoleh nilai dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang ditetapkan telah sekolah yaitu 75. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan bantuan media pembelajaran yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan optimal. Hal

tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Canva Dan QR- Code Terhadap Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini bertujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Canva* berbantu QR-Code terhadap hasil belajar IPS SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan penelitian ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Keterangan:

- O₁ = *PreTest* kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
 O₂ = *Post Test* kelas eksperimen untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan (*treatment*).
 X = Perlakuan untuk kelas eksperimen dengan penerapan media canva berbantu QR Code.
 O₃ = *Pre Test* kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
 O₄ = *Post Test* kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa adanya perlakuan (*treatment*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 220 Gresik, yang berada di Jl. Gadingwatu, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Sampel yang homogen diambil sebanyak 62 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu siswa kelas IV A sebanyak 31 siswa dan IV C

sebanyak 31 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. lembar observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, sedangkan tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan dalam bentuk tabel perbandingan nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 2. Statistik skor rerata *pretest*

Statistik	Nilai Pre	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	53.00	59.50
Median	55.00	65.00
Mode	55	65
Std. Deviation	12.360	11.843
Variance	152.759	140.259
Minimum	20	25
Maximum	75	75

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa skor rerata *pretest* kelas kontrol sebesar sebesar 53.00, median sebesar 55, modus sebesar 55, Std. deviation sebesar 12.36, variance sebesar 152.75, nilai minimum sebesar 20 dan nilai maximum 75. Sedangkan skor rerata *pretest* kelas eksperimen 59.50, median sebesar 65, modus sebesar 65, Std. deviation sebesar 11.84, variance sebesar 140.25, nilai minimum sebesar 25, dan nilai maximum 75.

Selanjutnya, disajikan dalam bentuk tabel perbandingan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 3. Statistik skor rerata *posttest*

Statistik	Nilai Post	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	78.33	99.00
Median	80.00	100.00
Mode	80	100

Std. Deviation	8.235	2.754
Variance	67.816	7.586
Minimum	60	90
Maximum	95	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa skor rerata *posttest* kelas kontrol sebesar sebesar 78.33, median sebesar 80, modus sebesar 80, Std. deviation sebesar 8.23, variance sebesar 67.81, nilai minimum sebesar 60 dan nilai maximum 95. Sedangkan skor rerata *posttest* kelas eksperimen 99, median sebesar 100, modus sebesar 100, Std. deviation sebesar 2.75, variance sebesar 7.58, nilai minimum sebesar 90, dan nilai maximum 100. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, untuk mengetahui aktivitas guru dalam menggunakan media canva berbantu QR-Code dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Observe r 1	Observe r 2	Observe r 1	Observe r 2
80,7	82,6	83,3	78,8
Jumlah = 163,63		Jumlah = 162,1	
Rerata = 81,65		Rerata = 81,05	

Tabel 4 Hasil Skor Aktivitas Guru Tiap Pertemuan

Keterangan :

76-100 = Sangat Baik

51-75 = Baik

26-50 = Kurang

≤ 25 = Sangat Kurang

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rerata yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran di kelas eksperimen memperoleh nilai rerata sebesar 81,65 dan di kelas kontrol memperoleh nilai rerata sebesar 81,05 yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain itu, aktivitas siswa dalam penggunaan media canva berbantu QR-Code dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
87,92%	89,9%	87,75%	87,47%
Jumlah = 177,82%		Jumlah = 175,22%	
Rerata = 88,91%		Rerata = 87,61%	

Tabel 5 Hasil Skor Aktivitas Siswa Tiap Pertemuan

Keterangan :

- 76-100 = Sangat Baik
- 51-75 = Baik
- 26-50 = Kurang
- ≤ 25 = Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rerata yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa kelas IV A (kelas eksperimen) sebesar 88,91% dan kelas IV C (kelas kontrol) sebesar 87,61% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Setelah dilakukan analisis data observasi aktivitas guru dan siswa, dan analisis deskriptif selanjutnya dilakukan analisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui kenormalan distribusi data menggunakan SPSS 22, yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5%, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Jika signifikansi <0,05 maka data tidak berdistribusi normal
2. Jika signifikansi >0,05 maka data berdistribusi normal

Tabel 6 Uji normalitas menggunakan SPSS 22

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	14.98478135
Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.129
	Negative	-.100
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.015

Sumber : SPSS 22

Berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata berdistribusi

normal karena memiliki nilai signifikansi 0,015 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji *levene's statistic* menggunakan SPSS 22 pada taraf signifikansi 5%, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Jika signifikansi <0,05 maka data tidak homogen
2. Jika signifikansi >0,05 maka data homogen

Tabel 7 Uji Homogenitas menggunakan SPSS 22

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.012	1	58	.912

Sumber : SPSS 22

Berdasarkan tabel pengujian diatas diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah .912, karena nilai signifikasinya lebih dari 0,05 yakni 0.912 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, maka dapat dilakukan uji hipotesis yaitu uji t-test yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media canva berbantu *QR Code* terhadap hasil belajar ips. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Menentukan taraf signifikansi :

- a. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 maka H¹ ditolak dan H₀ diterima
- b. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 maka H¹ diterima dan H₀ ditolak

Tabel 4.8 Paired Samples Statistic menggunakan SPSS 22



Sumber : SPSS 22

- 1) Berdasarkan hasil output pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata rata hasil belajar siswa untuk pretest kelas eksperimen dengan posttest eksperimen.
- 2) Berdasarkan hasil output pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata rata hasil belajar siswa untuk pretest kelas kontrol dengan posttest kontrol.

Untuk melihat lebih jelas rata rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media canva berbantu *QR Code* dan yang tidak diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Paired Samples Statistic menggunakan SPSS 22

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	59.50	30	11.843	2.162
	Posttest Eksperimen	99.00	30	2.754	.503
Pair 2	Pretest Kontrol	53.00	30	12.360	2.257
	Posttest Kontrol	78.33	30	8.235	1.504

Sumber : SPSS 22

Berdasarkan tabel 4.9 diatas rata rata hasil *pretest* dikelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media canva berbantu *QR Code* sebesar 59.50 kemudian setelah diberikan perlakuan rata rata nilai *posttest* mengalami kenaikan mengalami kenaikan sebesar 39,5% menjadi 99.00. Pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan rata rata hasil belajar hanya naik sebesar 25,3% yaitu dari nilai *pretest* sebesar 53.00 kemudian *posttest* menjadi 78.33. Maka dapat disimpulkan bahwa media canva berbantu *QR Code* berpengaruh pada hasil belajar IPS SD.

Pembahasan

Pada pembahasan ini, peneliti akan menjelaskan hasil yang diperoleh dari analisis data tentang pengaruh media Canva berbantu *QR Code* terhadap hasil belajar IPS. Peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 220

Gresik khususnya di kelas IV A sebagai kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media Canva berbantu *QR Code* dan kelas IV C sebagai kelas kontrol atau kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media.

Berdasarkan analisis data *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen dimana belum mendapatkan perlakuan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai kedua kelas tersebut. Tahap ini kedua kelas masih dalam keadan pemahaman yang tidak terlalu berbeda. Hal ini terlihat dari nilai rerata yang diperoleh dari masing - masing kelas, nilai rerata *pretest* kelas kontrol sebesar 53 dan nilai rerata *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,5. Hasil rerata kedua kelas tersebut tergolong dalam kategori rendah.

Pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media Canva berbantu *QR Code* nilai rerata *posttest* sebesar 78,33 mengalami kenaikan sebesar 25,3 dari nilai rerata *pretest* sebesar 53. Hal tersebut disebabkan pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar yang utama sehingga siswa terlihat jenuh terkesan kurang menarik dan monoton yang kemudian berdampak pada hasil belajar siswa.

Pada kelas eksperimen nilai rerata *posttest* sebesar 99,00 mengalami kenaikan sebesar 39,5 dari rerata nilai *pretest* sebesar 59,5. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dilakukan menggunakan media Canva berbantu *QR Code* memiliki banyak keunggulan. Pada penelitian ini, media Canva berbantu *QR Code* merupakan sesuatu yang baru bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dan memancing rasa ingin tahu siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang baru.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva dapat diakses dengan mudah menggunakan laptop dengan membuka situs *web* Canva tanpa mengunduh aplikasinya. Tidak hanya melalui laptop, Canva juga dapat diakses melalui gaway. Dengan mengunduh aplikasi Canva di *playstore*, setelah aplikasi terdownload selanjutnya *login* atau membuat akun baru. Setelah itu Canva

sudah dapat digunakan untuk membuat desain yang diinginkan sehingga lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran karena dengan menggunakan gaway lebih praktis dan efisien serta dapat mendesain dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tanjung (2019) mengenai kelebihan Canva yaitu dapat menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis.

Selain itu, aplikasi Canva dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara daring maupun luring. Hasil Canva yang telah di desain dapat dibagikan lewat *link* atau dapat langsung ditampilkan oleh guru sebagai media pembelajaran secara daring melalui aplikasi *zoom* atau *googlemeet*. Sedangkan secara luring, hasil Canva yang telah di desain dapat di cetak langsung dengan kualitas gambar yang baik sehingga menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa.

Media Canva juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang dibutuhkan seperti membuat *power point*, poster, infografis, *template* video, dan sebagainya dengan berbagai macam *template* yang disediakan secara gratis sehingga guru tidak harus mendesain media pembelajaran dari awal. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Arifin (2021) bahwa dengan adanya *template* guru tidak perlu mendesain semuanya dari awal. Guru cukup menamahkan teks, gambar, atau ilustrasi yang diinginkan hingga menambahkan video sesuai kebutuhan, seperti yang diungkapkan oleh Inzani (2021) bahwa Canva dapat digunakan sesuai keinginan.

Media Canva yang digunakan dalam penelitian ini telah didesain berisi materi pelajaran berupa teks dan gambar ilustrasi yang dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat terhubung ke *youtube* sehingga siswa dalam proses belajar tidak hanya membaca dan melihat gambar tetapi juga dengan melihat video yang menggambarkan visualisasi materi dengan lebih nyata. Terutama pada materi IPS yang memiliki banyak konsep yang bersifat abstrak, sesuai dengan pendapat Larasati (2020) bahwa IPS

dinilai membosankan bagi siswa karena mengandung banyak konsep, baik abstrak maupun konkret. Media Canva berbantu *QR Code* ini dapat membantu memperjelas pemahaman siswa mengenai materi jenis pekerjaan yang ada di daerah dataran rendah, dataran tinggi dan pantai secara lebih realistik. Hal ini cukup inovatif untuk menarik minat siswa, rasa ingin tahu, dan semangat siswa dalam belajar hal baru sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Walanda (2012), yang mengungkapkan pada desain Canva yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat disematkan *QR Code* yang dapat terhubung langsung dengan sumber multimedia pendidikan di internet ataupun dihubungkan dengan youtube sehingga media pembelajaran lebih inovatif.

Maka dapat disimpulkan bahwa media Canva berbantu *QR Code* berpengaruh pada hasil belajar IPS SD. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susi Agustini (2021) yang menunjukkan hasil bahwa pengaruh *QR Code* dan Canva menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan dibanding tidak menggunakannya nilai tes mencapai rata - rata 81,9.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media Canva berbantu *QR Code* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 220 Gresik. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan SPSS 22 menunjukkan hasil output pair 1 dan pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak maka terdapat pengaruh yang signifikan dari media Canva berbantu *QR Code* terhadap hasil belajar IPS SD.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustini, S. (2021). *Penerapan media pembelajaran QR Code berbantuan canva untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi*. Jurnal Nalar Pendidikan, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- [2] Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). *Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi meningkatkan kemampuan guru*. Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/25748/12964>
- [3] Inzani, D. A., Arsini, S. A., Halisa, N., Fauzi, L. A., Rahmat, Muh., Syukur, Muh., Sofyan, M., & Najamuddin, F. (2021). *Webinar pelatihan media pembelajaran di masa pandemi covid-19*. Journal Lepa-Lepa, 1(1). <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867/pdf>
- [4] Larasati, D. A. (2020). *Pengaruh media peta berbasis konstruktivistik terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar*. Jurnal Elementaria Edukasia, 3.
- [5] Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). *Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5(2). <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/848/451>
- [6] Pelangi, G.(2020). *Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. In Jurnal Sasindo Unpam (Vol. 8, Issue 2). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- [7] Sugiantoro, B. (2015). *Pengembangan QR Code scanner berbasis android untuk sistem informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta*. Telematika, 12(2). <https://doi.org/10.31315/telematika.v12i2.1410>
- [8] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Suprijono. (2014). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- [10] Walanda, D. K. (2012). *Aplikasi Quick Response QR Code Dalam Dunia Pendidikan*. Seminar Nasional Sains Dan Matematika. Palu

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN