

**PENGARUH *E-MODUL* BERBASIS *CANVA* PADA
MATERI PENYAJIAN DATA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 4
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

DEWI LARA AMIATI

332021003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA



**FAKULTAS KEGURURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2025**

**PENGARUH E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI PENYAJIAN DATA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 4
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Dewi Lara Amiati
332021003**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
AGUSTUS 2025**

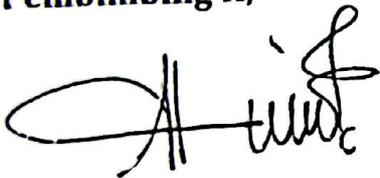
Skripsi oleh Dewi Lara Amiati ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

**Palembang, 25 Agustus 2025
Pembimbing I,**



**Muslimin, S.Pd, M.Pd
NIDN.0219098701**

**Palembang, 25 Agustus 2025
Pembimbing II,**



**Nyimas Ina Kusumawati, S.Si., M.Pd
NIDN. 0228087901**

Skripsi oleh Dewi Lara Aniyati ini telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 30 Agustus 2025

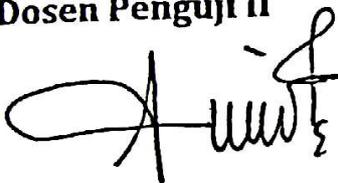
Dosen Penguji I



Muslimin, S.Pd., M.Pd

Ketua

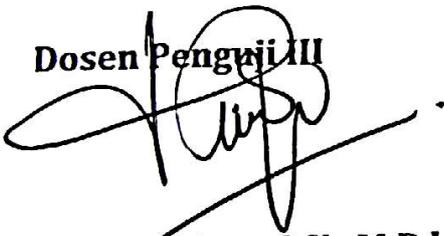
Dosen Penguji II



Nyimas Ina kusumawati, S.Si., M.Pd

Anggota

Dosen Penguji III



Amrina Rizta, S.Si., M.Pd

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika,**



**Amrina Rizta, S.Si, M.Pd
NIDN. 0203118901**

**Mengesahkan
Dekan FKIPUM PALEMBANG**



**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd
NIDN. 833884/0023036701**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Lara Amiati
Nim : 332021003
Program Studi : Pendidikan Matematika
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Palembang

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

PENGARUH E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI PENYAJIAN DATA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 4 PALEMBANG, beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dan masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.



MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Setetes keringat orangh tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju"

Persembahan:

Skripsi ini dipersembahkan :

- Teruntuk Ibu Tercinta Misnaini, Terimakasih tiada terhingga penulis sampaikan atas segala cinta kasih, arahan, dukungan dan apapun yang telah diberikan. Terimakasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras dilakukan untuk melakukan yang terbaik untuk penulis, mendidik, membimbing, serta memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan dan mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak untuk meraih masa depan. Terimakasih untuk selalu berada disisi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar sarjana pendidikan.
- Teruntuk kakak-kakakku, Joko Suprianto, laila wani, Monica Fitriyah, edi susandi. Terimakasih banyak atas dukungan secara moril maupun materill, terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
- Teruntuk cinta pertamaku, Alm. bapak abdul muis. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dari usia remaja hingga penulisan ini. Kepergianmu membuat penulis mengerti bahwa tiada yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang telah tiada, ragamu memang sudah tidak bisa penulis jangkau tapi namamu akan tetap menjadi motivasi terkuat sampai detik ini. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta tulus kasih sayang diberikan walaupun singkat tapi berarti. Semoga Allah SWT melampangkan kubur dan menempatkan bapak di tempat yang paling mulia disisi Allah SWT.

- Terimakasih penulis ucapkan kepada keluarga besar, sepupu dan keponakan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih untuk semangat dan dukungannya kepada penulis.
- Teruntuk Shinta dan Desvy, terimakasih telah menjadi partner penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, terimakasih untuk dukungan, semangat dan bantuan yang telah kalian berikan kepada penulis.
- Teruntuk Teman-temanku member grup Sekar34 (Shinta, Desvy, detasya, Natalia, Pingki, Nurhayati, Putri). Terimakasih untuk semangat dan dukungan telah berjuang bersama dalam proses perkuliahan hingga akhir.
- Teruntuk teman seperjuangan Mathematics 2021. Terimakasih telah berjuang bersama dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- Terakhir Terimakasih Untuk diri sendiri sudah bertahan hingga detik ini. Aku bangga dengan diriku sendiri.

**PENGARUH *E-MODUL* BERBASIS *CANVA* PADA
MATERI PENYAJIAN DATA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP
MUHAMMADIYAH 4 PALEMBANG**

ABSTRAK

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menuntut keterlibatan pola pikir siswa dalam memahami konsep-konsep matematika guna menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh *e-modul* berbasis *Canva* pada materi penyajian data terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *posttest only control grup design*, menggunakan dua kelompok, kelompok pertama diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok kedua yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Palembang yang berjumlah 27 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, Dari hasil analisis data perhitungan didapat nilai t_{hitung} sebesar 5,877 dan $t_{tabel} = 2,007$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka t_{hitung} terletak pada daerah penolakan H_0 sehingga H_a diterima. Jadi hipotesis H_a yang menyatakan ada pengaruh *e-modul* berbasis *Canva* pada materi penyajian data terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Palembang diterima kebenarannya. Maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh *E-modul* Berbasis *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Di SMP Muhammadiyah 4 Palembang.

Kata Kunci : *E-modul, Canva, Hasil Belajar, Matematika.*

**PENGARUH *E-MODUL* BERBASIS *CANVA* PADA
MATERI PENYAJIAN DATA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP
MUHAMMADIYAH 4 PALEMBANG**

ABSTRAK

Mathematics learning is an interactive process between educators and students that requires the involvement of students' thinking patterns in understanding mathematical concepts to solve various problems in everyday life. The purpose of this study is to determine the effect of Canva-based e-modules on data presentation material on students' learning outcomes at SMP Muhammadiyah 4 Palembang. This research employed a quantitative method with a posttest-only control group design, consisting of two groups: the experimental group, which received treatment, and the control group, which did not. The population of this study was 27 seventh-grade students of SMP Muhammadiyah 4 Palembang. The sample was selected using random sampling techniques. Based on the data analysis, the calculated t-value was -5.877 while the t-table value was 2.007. Since $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$, the result falls within the rejection area of H_0 , thus H_a is accepted. Therefore, the hypothesis stating that Canva-based e-modules on data presentation material have an effect on students' learning outcomes at SMP Muhammadiyah 4 Palembang is proven. It can be concluded that Canva-based e-modules significantly influence students' learning outcomes in data presentation material at SMP Muhammadiyah 4 Palembang.

Keywords: *E-modul, Canva, Data Presentation, Learning Outcomes, Mathematics*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah - Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul," Pengaruh *E-modul* Berbasis *Canva* Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 4 Palembang".

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan dan Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dengan Selesainya skripsi ini, merupakan suatu kebanggaan dan kebahagiaan, karena penulis menyadari sepenuhnya keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Pada kesempatan ini pula penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd, selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Amrina Rizta, S.Si. M.Pd, selaku Ketua Program Studi pendidikan Matematika Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, sekaligus dosen penguji III.
3. Muslimin, S.Pd., M.Pd, Selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis, dalam penulisan dari awal hingga akhir.
4. Nyimas Inda Kusumawati, selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing dalam penulisan sehingga penulis bisa terselesaikan penulisan ini.
5. Budi Gondo, S.Si, selaku Kepala SMP Muhammadiyah 4 Palembang yang telah memberikan izindan kesempatan untuk pelaksanaan penelitian.
6. Siswa-Siswi Kelas VIII U1 dan VIII U2 SMP Muhammadiyah 4 Palembang yang telah memberikan partisipasi dalam penelitian ini.
7. Almamaterku. Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, 25 Agustus 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Hipotesis Penelitian.....	4
F. Variabel Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	18
B. Rancangan Penelitian.....	18

C. Populasi dan Sampel Penelitian	19
D. Instrumen Penelitian	19
E. Pengumpulan Data	20
F. Analisis Data.....	20
3) Pengujian Hipotesis.....	21
G. Tahap-Tahap Penelitian	23
BAB IV HASIL PENELITIAN	25
A. Deskripsi Data	25
B. Analisis Data.....	27
1. Uji Prasyarat.....	27
2. Pengujian Hipotesis.....	28
BAB V PEMBAHASAN	31
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	38
A. Simpulan.....	38
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Modul Cetak Dan E-modul.....	8
Tabel 2.2 Keunggulan E-modul Dan Kelemahan E-modul.....	9
Tabel 2. 3 Jawaban contoh 1.....	12
Tabel 2.4 Jawaban contoh 2.....	13
Tabel 2.5 Frekuensi	13
Tabel 2.6 Data Diagram Batang.....	13
Tabel 2.7 Data Diagram Garis	14
Tabel 2.8 Data Diagram Lingkaran	15
Tabel 4.1 Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS	27
Tabel 4.2 Data Nilai Rata-rata Dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan E-modul Berbasis Canva.....	28
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan SPSS	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram batang.....	14
Gambar 2. 2 Diagram garis.....	14
Gambar 2.3 Diagram Lingkaran.....	16
Gambar 3.1 Kurva Uji Dua Pihak.....	22
Gambar 4. 1 Kurva Uji dua Pihak.....	31
Gambar 5.1 Jawaban Siswa Kelas Eksperimen.....	34
Gambar 5.2 Jawaban Siswa Kelas Kontrol.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas.....	45
Lampiran 2 Surat Pembimbing Skripsi.....	46
Lampiran 3 Surat Permohonan Riset	47
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	48
Lampiran 5 Lembar Kemajuan Bimbingan Skripsi	49
Lampiran 6 Modul Ajar Matematika SMP Kelas Kontrol.....	53
Lampiran 7 Modul Ajar Matematika SMP Kelas Eksperimen.....	57
Lampiran 8 Soal Tes	61
Lampiran 9 Soal, Jawaban, Penskoran.....	62
Lampiran 10 Jawaban Siswa kelas Eksperimen	64
Lampiran 11 Jawaban Siswa kelas Kontrol	64
Lampiran 12 Lembar Observasi	68
Lampiran 13- E-Modul Berbasis Canva	111
Lampiran 14 Pembelajaran di kelas Kontrol.....	112
Lampiran 15 Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	112
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika adalah proses kooperatif yang mendorong siswa untuk menggunakan penalaran matematika guna memahami ide dan menerapkannya dalam memecahkan masalah di dunia nyata (Muslimin et al; 2022).

Bahan ajar merupakan perangkat penting dalam proses pembelajaran (Kosasih, 2022), yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara efektif (Walida, 2017). Bahan ajar meliputi buku, media digital, paket makanan, foto, seminar, kartu, dan diskusi siswa. Beberapa di antaranya disusun sebagai modul untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aryawan, 2018). Bahan ajar membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran dan membantu guru mengoptimalkan pembelajaran. Modul merupakan salah satu contoh bahan ajar (Heru et al; 2020).

Perkembangan sumber daya pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mengalami perubahan seiring dengan hadirnya modul yang dikembangkan menjadi bentuk digital atau yang dikenal sebagai *e-modul*. *E-modul* merupakan bahan ajar berbasis daring yang dapat disajikan dalam bentuk teks maupun gambar (Walida, 2017). Apabila *e-modul* disediakan dalam format *digital* seperti *PDF*, peserta didik dapat mengaksesnya dengan lebih praktis melalui laptop, ponsel pintar, atau perangkat elektronik lainnya (Kosasih, 2022). Pada dasarnya, *e-modul* memiliki struktur yang serupa dengan modul cetak, yakni memuat aktivitas untuk melatih keterampilan serta menyediakan umpan balik yang dapat merefleksikan kemampuan siswa (Kosasih, 2022). Keunggulan *e-modul* terletak pada kelengkapan materi yang ditawarkan, seperti soal latihan, video, maupun ilustrasi grafis, yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, mendukung pembelajaran mandiri, serta lebih efisien dalam penggunaannya. Namun demikian, salah satu keterbatasan *e-modul* adalah ukuran huruf yang

terkadang terlalu kecil sehingga menyulitkan siswa ketika membacanya melalui layar ponsel (Noviyanita, 2018).

Salinan digital dari modul cetak yang telah mengalami modifikasi signifikan disebut modul elektronik, atau *e-modul*. Modul cetak yang ditampilkan secara elektronik dikenal sebagai *e-modul*. Saat mencari sumber belajar daring, *e-modul* menawarkan sejumlah keunggulan dibandingkan modul cetak, seperti fitur interaktif yang memudahkan navigasi, kemampuan untuk menampilkan dan memuat gambar, audio, video, dan animasi, daya tahan, kegunaan, serta dilengkapi tes dan kuis formatif yang memberikan umpan balik langsung dan otomatis.

Sumber belajar digital yang terorganisir secara metodis yang memungkinkan siswa belajar mandiri dan mengatasi tantangan yang sudah ada disebut *e-modul*. Menurut sudut pandang ini, *e-modul* adalah sumber belajar digital yang terorganisir secara sistematis dan ditawarkan secara elektronik. Elemen kunci dari proses pendidikan yang efektif adalah mencapai hasil belajar yang diharapkan, yang bertindak sebagai standar bagi pemahaman dan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari siswa. *Canva* merupakan salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat *e-modul ini*.

Canva merupakan salah satu alat yang dapat membantu pengembangan *e-modul*, yaitu sumber belajar yang menarik dan mudah digunakan yang membantu agar pembelajaran tidak membosankan. Selain kemampuannya yang berfokus pada penulisan, program ini juga menyertakan elemen-elemen menarik seperti animasi gerak, tampilan video, audio, dan grafik untuk membuat penyajian konten lebih menarik dan kaya, sehingga siswa tidak kehilangan minat saat belajar. Guru dapat menyajikan konten dengan lebih mudah dan mendorong partisipasi siswa dengan memanfaatkan program ini.

"Belajar" dan "hasil" adalah dua kata yang membentuk capaian pembelajaran. Belajar adalah proses mengubah manusia melalui pengalaman mental, fisik, dan sosial untuk membangun konsep tentang materi dan informasi, sedangkan hasil adalah perubahan berdasarkan

tindakan yang dilakukan (Ulfah, 2012). Belajar dapat diartikan sebagai proses memperoleh atau menguasai pengetahuan. Pengetahuan tersebut bisa didapat melalui pengalaman, mengingat, memahami pengalaman, menerima informasi, maupun menemukan informasi baru. Oleh karena itu, belajar matematika pada dasarnya merupakan suatu aktivitas untuk menguasai dan memahami ilmu matematika (Septi et al; 2021).

Segala sesuatu yang dilakukan siswa pada ujian tertentu yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan disebut juga sebagai capaian pembelajaran (Andri, 2023). Capaian pembelajaran, pencapaian yang dicapai oleh seorang individu sebagai hasil dari kegiatan belajar, seperti pertumbuhan pribadi (Ulfah, 2012).

Berdasarkan Uraian diatas, maka peneliti ingin meneliti adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-modul* berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyajian data. *E-modul* yang digunakan adalah *e-modul* berbasis *Canva* yang sudah dikembangkan sebelumnya oleh Siti Humayroh (2024) yang berisi materi penyajian data, pengujian dilakukan menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5%. Maka dari itu judul penelitian ini adalah **"Pengaruh *E-modul* berbasis *Canva* pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 4 Palembang"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah " Adakah Pengaruh *e-modul* berbasis *canva* pada materi penyajian data terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Muhammadiyah 4 Palembang".

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah "Untuk mengetahui pengaruh *e-modul* berbasis *canva* pada materi penyajian data terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Muhammadiyah 4 Palembang".

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru
 - a. Membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih *atraktif* dan *interaktif*.
 - b. Menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika sehingga dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa.
- 2) Bagi Siswa
 - a. Penggunaan *e-modul* mampu mendorong kemandirian belajar siswa, sehingga mereka dapat menyesuaikan proses belajar dengan ritme serta gaya belajar masing-masing.
 - b. Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari kembali materi yang dirasa sulit tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru.
 - c. Fitur interaktif dalam *e-modul* juga berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan sekaligus pedoman bagi penelitian sejenis, sehingga penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih baik.

E. Hipotesis Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, hipotesis penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh *E-modul* Berbasis *Canva* Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 4 Palembang".

F. Variabel Penelitian

- 1) Variabel X_1 (Variabel Eksperimen) hasil belajar siswa setelah menggunakan *e-modul* berbasis *canva*

- 2) Variabel X_2 (Variabel Kontrol) hasil belajar siswa tanpa menggunakan *e-modul* berbasis *canva*

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics Education*.
- Andri. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandlika Mathematics Education*.
- Anggraini. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*.
- Apriati, P. e. (2019, 2021). E-modul sebagai Bahan Ajar Mandiri untuk Meningkatkan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Aryawan. (2018). Pemanfaatan E-modul Berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif Peserta didik Di SMA 61 Jakarta. *Jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- Chamanti. (2015). Pemanfaatab E-modul Berbasis Canva terhadap Hasil belajar kognitif Peserta didik Di SMA 61 Jakarta. *jurnal pendidikan dan ilmu geografi*.
- Chamanti. (2015). Pemanfaatan e-modul berbasis Canvaterhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *jurnal pendidikan dan ilmu geografi*.
- Dewi, Hariyanti, & noviyanti. (2022, 2021 , 2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika mathematics education*.
- Fahlevi, F. &. (2021). Pemanfatatan E-modul Berbasis Canva terhadap hasil Belajar kognitif Peserta didik Di SMA 61 Jakarta. *jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- Fujiarti, A. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-modul. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*.
- Gunadharna. (2011). *Modul Elektronik : Prosedur Penyusunan dan aplikasinya*. Medan: 2020.
- Gunawan. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika mathematics education*.
- Heru, R. E., Heru, Yuliani, R. E., Khoeriyah, M., Nery, R. S., Heru, . . . Nery, R. S. (2020). Desain Modul Matematika Siswa Berbasis PMRI. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*.

- Humayroh, S. (2024). *pengembangan E-modul Berbasis Canva Pada Materi Penyajian Data*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Ifni M, A. K. (2022). *Buku Matematika Pegangan siswa kelas VII. Edisi Kedua Cetakan Ketiga*.
- Indrawati, W. &. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *mandalika mathematics education*.
- Kemendikbud. (2017). *Modul elektronik : Prosedur penyusunan dan aplikasinya*. Medan: 2020.
- Kosasih. (2022). Pemanfaatan e-modul berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- kosasih. (2022). Pemanfaatan E-modul Berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif Peserta didik Di SMA 61 Jakarta. *jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- kusumawati, N. I. (2023). Studi Eksperimen Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*.
- Mager. (1995). Pemanfaatan e-modul berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal pendidikan & Ilmu geografi*.
- Majid. (2008). Pemanfaatan e-modul berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- Muslimin, B. H. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*.
- Noviyanita. (2018). Pemanfaatan e-modul nerbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- Nurhidayani. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Pratiwi, L. D. (n.d.). Penilaian hasil belajar Matematika Di sekolah. *Lintang, penilaian hasil belajar matematika*.
- Putra. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika mathematics education*.
- Septi Eka Wahyuni, M. T., Wahyuni, S. E., Tendri, M., Kusumawati, N. I., wahyuni, S. E., Tendri, M., & Kusumawati, N. I. (2021). Hubungan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*.

- Sudjana. (2003). *Modul Elektronik: Prosedur dan Aplikasinya*. Medan.
- Sudjana. (2005). *Statistik*. Bandung: 239.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA,CV,165.
- Ulfah, M. &. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika Mathematics education*.
- Wa'dah. (2021). pemanfaatan e-modul berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *jurnal pendidikan & ilmu geografi*.
- Walida, A. &. (2017). Pemanfaatan e-modul berbasis Canva terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal Pendidikan & Ilmu Geografi*.
- Zulhaini. (2016). *Modul Elektronik*:. Medan.