

EFEKTIVITAS APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

THE EFFECTIVENESS OF CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM FOR CLASSIFICATION OF LIVING ORGANISMS

Nuraini

Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Labuhanbatu

Jl. SM Raja No.126 A, Rantauprapat

email: aini749704@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII MTs Swasta Khoiril Ulum Sei Sanggul. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII Al-Furqon yang berjumlah 33 orang. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang diuji validitas dan reliabilitas, serta lembar observasi afektif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70,88 pada pretest menjadi 86,85 pada posttest. Uji statistik menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Canva. Selain peningkatan kognitif, aspek afektif siswa juga mengalami peningkatan, seperti keaktifan, antusiasme, dan kerja sama. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif di era digital.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, klasifikasi makhluk hidup, hasil belajar, IPA

Abstract

The advancement of digital technology has driven significant changes in education, particularly in delivering learning materials that are more interactive and engaging. This study aims to examine the effectiveness of using Canva as a learning medium on the topic of Classification of Living Organisms for seventh-grade students at MTs Swasta Khoiril Ulum Sei Sanggul. This research employed a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. The subjects were 33 students from class VII Al-Furqon. Research instruments included multiple-choice tests that had been validated and tested for reliability, as well as affective observation sheets. The results showed an increase in students' average scores from 70.88 in the pretest to 86.85 in the posttest. Statistical analysis using a paired sample t-test indicated a significance value of 0.000 (<0.05), demonstrating a significant difference before and after implementing Canva. In addition to cognitive improvement, students' affective aspects such as activeness, enthusiasm, and collaboration also improved. These findings confirm that Canva is effective in enhancing learning outcomes and student engagement, and it can serve as an innovative and relevant alternative learning medium in the digital era.

Keywords: Canva, learning media, classification of living organisms, learning outcomes, science learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan yang memungkinkan mereka berperan aktif dalam kehidupan sosial (Akmal & Susanto, 2021). Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Pada abad ke-21, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari (Faisal et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang tepat dapat membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi tingkat kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang menarik juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu media digital yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur seperti template presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, dan berbagai elemen visual lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Kemudahan penggunaan, ketersediaan berbagai desain menarik, serta akses yang fleksibel menjadikan Canva sebagai salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan perhatian

dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terdapat beberapa materi yang memerlukan visualisasi yang baik agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu materi tersebut adalah Klasifikasi Makhluk Hidup. Materi ini memuat konsep pengelompokan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri tertentu yang membutuhkan kemampuan siswa dalam mengamati, membandingkan, dan mengidentifikasi karakteristik berbagai organisme. Kompleksitas materi tersebut sering menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep klasifikasi apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah atau penggunaan buku teks semata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul, diketahui bahwa proses pembelajaran IPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup masih didominasi oleh penggunaan media konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam proses belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep klasifikasi makhluk hidup. Rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berpotensi memengaruhi hasil belajar yang diperoleh.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan materi Klasifikasi Makhluk Hidup dalam bentuk visual yang lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Melalui kombinasi gambar, warna, ilustrasi, diagram, dan animasi yang tersedia dalam Canva, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar mereka.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, dan hasil belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan komunikatif. Namun demikian, penelitian mengenai efektivitas penggunaan Canva pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di tingkat MTs masih relatif terbatas, khususnya pada MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh informasi empiris mengenai efektivitas aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup pada siswa kelas VII MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPA.

2. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan masalah yang akan dibahas oleh peneliti, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental Design, yaitu eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok kontrol. Hal ini dilakukan karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Penelitian kuantitatif memiliki beberapa rancangan, salah satunya adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media Canva, dan pada tahap akhir memberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini termasuk kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menjawab permasalahan yang terjadi di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan observasi awal, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi Klasifikasi Makhluk Hidup masih rendah dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian direncanakan berlangsung pada bulan Februari sampai Mei 2025.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul yang berjumlah 93 orang, terdiri dari kelas VII As- Suja (33 siswa), VII Al-Furqon (33 siswa), dan VII Al-Latif (29 siswa). Karena keterbatasan waktu dan tenaga, peneliti menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil observasi awal, dipilih kelas VII Al-Furqon dengan jumlah 33 siswa sebagai

sampel penelitian, karena nilai rata-rata mereka pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup masih di bawah KKM.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Variabel bebas diukur melalui ketersediaan fitur Canva, kemudahan guru dalam menggunakannya, serta respon siswa terhadap media yang disajikan. Sementara variabel terikat diukur melalui hasil tes kognitif siswa, pengamatan aspek afektif seperti keaktifan dan kedisiplinan, serta dokumentasi nilai.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir, yang terdiri dari soal pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan Canva. Observasi dilakukan untuk menilai aspek afektif siswa, seperti keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, seperti daftar siswa, nilai ulangan harian, serta foto kegiatan penelitian. Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru IPA, serta menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, dan media ajar menggunakan Canva. Pada tahap pelaksanaan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest, kemudian mengikuti pembelajaran dengan media Canva, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Selanjutnya pada tahap akhir, peneliti mengumpulkan seluruh data, melakukan analisis, menarik kesimpulan, dan menyusun laporan penelitian. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil tes dan observasi siswa melalui rata-rata nilai, persentase, dan kategorisasi. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan melakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian dilakukan dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Namun, jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji nonparametrik alternatif yaitu Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa, sehingga dapat disimpulkan efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Khoiril Ulum Sei Sanggul, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara. Madrasah ini berstatus swasta dengan akreditasi B berdasarkan SK BAN-SM Nomor 1452/BAN-SM/SK/2019 dan berada di bawah naungan Yayasan Khoiril Ulum. Sekolah memiliki 381 peserta didik dengan 12 rombongan belajar, 19 tenaga pendidik, dan sarana penunjang seperti ruang kelas, mushola, perpustakaan, jaringan listrik dan internet, serta fasilitas lain yang mendukung proses pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa 40 soal pilihan ganda diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS versi 16.0. Hasil uji validitas menunjukkan semua butir soal memenuhi kriteria valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,997, yang menunjukkan tingkat keandalan sangat tinggi sehingga instrumen layak digunakan.

Hasil pretest yang diberikan kepada siswa kelas VII Al Furqon menunjukkan rata-rata nilai 70,88 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Setelah perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, nilai posttest meningkat dengan rata-rata 86,85, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 70. Uji hipotesis dengan paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain hasil kognitif, aspek afektif siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum penggunaan Canva, observasi menunjukkan bahwa keaktifan, kesiapan, kerjasama, dan keberanian siswa cenderung stabil dengan peningkatan yang tidak signifikan. Setelah penerapan Canva, terlihat adanya peningkatan konsisten dalam keterlibatan siswa pada setiap pertemuan. Siswa lebih aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan kerjasama yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Nilai rata-rata meningkat dari 70,88 menjadi 86,85 dengan signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual seperti Canva mampu mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan motivasi, serta membuat suasana belajar lebih interaktif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Roma Nur Lallini dkk. (2023) yang menyatakan bahwa Canva efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian Fitria dkk. (2021) juga mendukung hasil ini dengan temuan bahwa Canva mempermudah siswa memahami materi melalui penyajian visual yang menarik. Triningsih (2021) menambahkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan materi secara kreatif. Dengan demikian, Canva dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa sekaligus meningkatkan aspek afektif, khususnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Swasta Khoiril Ulum Sei Sanggul memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis melalui paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara nilai pretest dan posttest dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70,88 pada pretest menjadi 86,85 pada posttest, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi. Selain itu, Canva juga terbukti mampu meningkatkan aspek afektif siswa, seperti kesiapan, keaktifan, keberanian, dan kerjasama. Visualisasi materi yang disajikan menjadikan konsep abstrak lebih mudah dipahami, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui kegiatan pembuatan serta presentasi hasil kerja. Instrumen penelitian yang digunakan juga terbukti valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,997, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Secara keseluruhan, Canva tidak hanya berfungsi sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, Canva dinilai sesuai untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi.

Orang tua yang selalu memberikan perhatian kepada anaknya terutama pada saat anak belajar di rumah meskipun anak sudah mulai dilatih untuk belajar mandiri, orang tua juga tetap memperhatikan dan mendampingi anak saat belajar. Selain untuk memantau juga dapat memudahkan anak untuk bertanya atau meminta pendapat orang tuanya jika mendapatkan kesulitan-kesulitan dalam belajarnya.

Membuat anak lebih giat dan lebih bersemangat dalam belajar karna anak merasa orang tuanya mendukung. Selain memberikan perhatian orang tua menyediakan fasilitas dan alat belajar yang dibutuhkan anak dan selalu memberikan motivasi dan nasehat agar semangat anak dalam belajar meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

A. PoernaWardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati, (2021) *Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan*

Istiarsono, Z. (2020). *Tantangan Pendidikan dalam Era Globalisasi: Kajian Teoritik*. Jurnal Intelegensia, 1(2), 19–24.

Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). *Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa*. Jurnal Publikasi Pendidikan, 10(3), 266–270.

Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh. Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). *Webinar Pelatihan Media Pembelajaran*. Journal Lepa-Lepa ..., 1, 143–151.

Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85.

Triningsih, diah erna. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144.

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 6(1), 107.

Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.

Haryani, sinta, T. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom di MTS YAPI*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Widyastuti, Risma. 2020. *Efektivitas Pembelajaran dengan Sistem Daring pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jombang, Klaten di saat Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Widiya Dharma Klaten

Susanto, Ahmad. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.

Sumarsono, Sumarsono, Inganah, Iswatiningsih & Husamah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang Press.

Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork*. Jurnal Manajemen Pendidikan, 7(2), 843-850

Handayani, Suci. (2019). *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter Cooperative Learning*. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia.

Mandagi, Mieke, I Nyoman Sudana Degeng. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. Malang: CV. Seribu Bintang.

Fitria, V.a., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). *Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK*

Siregar, SU, Akmaluddin, & Siti Aisyah Hanim, Siti Lam'ah Nasution, Lili Syara. (2024). *Pengembangan Modul Pelatihan Kepemimpinan Visioner Bagi Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri*. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 16(2), 1324-1336. DOI:10.35445/alishlah.v16i2.4189. STAI Hub Bulwathan Journal

Nurapriani, N., Lily Rohanita Hasibuan, & Siregar, SU (2024). *Penguatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika melalui perilaku di kelas dengan media pembelajaran matematika berbantuan tanda tangan*. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 10(1), 36-45. DOI:10.33654/math.v10i1.2553.jurnal.stkipbjm.ac.id

Siregar, SU, Budiningsih, H., & Sitorus, Yacub. (2024). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Proyek Based Learning (PjBL)*. Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA

Winata, W., Siregar, SU, & Harahap, Nurlina Ariani. (2025). *Pengaruh Kemampuan Manajemen Diri Melalui Penerapan Model PjBL Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Pangkatan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika (JP2M), 11(1), 427-437. DOI:10.29100/jp2m.v11i1.7456

Jonatan, F., Siregar, SU, & Hasibuan, LR (2025). *Pengaruh Manajemen Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Rantau Utara*. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, 6(2), 1549-1555. DOI:10.38035/jmpis.

Siregar, SU (2024). *Manajemen Pendidikan*. CV. NAKOMU. ISBN 978623142

Siregar, SU, dkk. (2021). *Pengembangan Program Bimbingan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Matematika* (cet.). ISBN 978-623-6279-07-6.

Siregar, SU, dkk. (2021). *Manajemen Kinerja Guru pada Materi Kombinatorik dalam Mengembangkan Keunggulan ...* (cet.). ISBN 978-623-6279-36-6.

Astuti, K., Siregar, SU, & Julianti, E. (2024). *Efektivitas Pengelolaan Kelas dengan Model Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1* Jurnal Internasional <https://doi.org/10.11594/ijmaber>

Aulia, R., Ariani, N., & Siregar, SU (2025). *Meningkatkan kemampuan manajemen waktu dan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran berbasis pemecahan masalah kreatif pada siswa SMPN 1 Pangkatan*. Jurnal ARRUS <https://lakukan>

Hutahean, M., Siregar, SU, & Pasaribu, LH (2024). *Pengaruh kemampuan mengelola diri terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Rantau Utara*. GAUSS:

Sitompul, FTMB, Siregar, SU, & Pasaribu, LH (2025). **Pengaruh manajemen diri terhadap hasil belajar matematika siswa.** Desima

Siregar, SU, dkk. (2024). *Pengembangan Modul Pelatihan Kepemimpinan Visioner untuk Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri*. Al-Is <https://doi.org/10.35445/>.

Siregar, SU (2024). *Pengaruh Reward terhadap Kinerja Dosen Perguruan Tinggi Swasta Labuhan Batu*. Civitas (Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Kewarganegaraan), 1(1). <https://doi.org/10.36987/civitas.v1i1.1668>.

Gultom, YA, Harahap, NA, & Siregar, SU (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended terhadap Kemampuan Manajemen Waktu dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N5 Satu Atap Sei.Kanan*. Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains, 9(2).

Pratiwi, A., Harahap, A., Harahap, NA, & Siregar, SU (2025). *Pengembangan nalar logika realistik matematis berbasis etnomatematika dan pembelajaran kooperatif pada siswa SMPN 1*

Safitri Siregar, A., Siregar, SU, & Harahap, NA (2024). *Pengaruh Pengelolaan Kelas terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VII*. Jurnal <https://doi.o>

Harahap, A., Siregar, SU, & Purnama, I. (2025). *Sumber Stres Kerja Guru Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pemerintah* Jurnal La Edusci, 6(3). <https://doi.org/1>