

EVALUASI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DI MI NURUL JIHAD BERBASIS DASHBOARD HOT-FIT

Muhammad Regi Nidzra Kurniawan¹, Usman²

Sistem Informasi, Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri
Jl. Provinsi Parit 1, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri, Provinsi Riau
E-mail: nidzraregi31@gmail.com¹, usmanovsky13411@gmail.com²

ABSTRAK

Canva telah digunakan sebagai media pembelajaran digital di MI Nurul Jihad, tetapi sejauh ini belum ada evaluasi sistematis terhadap keberhasilan penerapannya di lapangan. Yang membedakan penelitian ini dari kajian-kajian sebelumnya adalah upaya memadukan model HOT-FIT—yang menilai empat sisi sekaligus, yaitu Human, Organization, Technology, dan Net Benefit—dengan dashboard berbasis web, sehingga hasil evaluasi tidak berhenti sebagai angka di laporan, melainkan bisa langsung dibaca dan dipahami oleh pihak sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif memakai teknik total sampling terhadap 86 responden, terdiri dari 69 siswa kelas IV–VI dan 17 guru serta staf. Instrumen berupa kuesioner skala Likert 1–5 sudah melalui uji validitas (korelasi Pearson) dan reliabilitas (Cronbach's Alpha), dan seluruh butir pertanyaan dinyatakan valid dan reliabel. Data kemudian diolah secara deskriptif berdasarkan rata-rata dan persentase capaian, lalu ditampilkan lewat dashboard web sederhana berbasis PHP dan MySQL. Hasilnya, implementasi Canva memperoleh skor rata-rata 82,56%, masuk kategori Sangat Baik, dengan penilaian guru dan staf sedikit lebih tinggi (85,59%) dibanding siswa (79,52%). Menariknya, variabel Net Benefit justru meraih skor tertinggi di kedua kelompok, menandakan bahwa manfaat Canva memang terasa nyata dalam proses belajar-mengajar, bukan sekadar klaim di atas kertas. Dashboard yang dibangun terbukti membantu sekolah membaca kondisi implementasi tanpa harus menerjemahkan data mentah satu per satu, sekaligus mempercepat proses pengambilan keputusan. Temuan ini menegaskan bahwa memadukan evaluasi HOT-FIT dengan visualisasi dashboard adalah cara yang efektif untuk memantau dan mendukung keputusan seputar teknologi pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Canva, Dashboard, Evaluasi, HOT-FIT, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara sekolah menjalankan proses pembelajaran, dan integrasi perangkat digital ke dalam kegiatan belajar-mengajar kini menjadi kebutuhan, bukan sekadar tren [1], [2]. Salah satu bentuknya adalah menjamurnya media pembelajaran berbasis aplikasi yang membuat penyampaian materi lebih menarik dibanding cara konvensional. Beberapa penelitian mencatat dampak positifnya: media berbasis aplikasi terbukti menumbuhkan literasi digital siswa sekolah dasar [3], meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pancasila [4], serta secara umum lebih unggul dalam mendorong motivasi belajar dibanding media cetak [5].

Canva adalah salah satu aplikasi yang paling banyak dilirik guru untuk keperluan ini, berkat kemudahan penggunaan dan ketersediaan template siap pakai [6], [7]. Tinjauan literatur terhadap publikasi Canva di jenjang sekolah dasar sepanjang 2019–2025 bahkan menunjukkan

tren minat riset yang terus naik [8]. MI Nurul Jihad termasuk madrasah yang sudah menjadikan Canva bagian dari rutinitas mengajar, menggantikan sebagian lembar kerja cetak dengan versi digital yang lebih variatif.

Namun, penggunaan yang tampak intensif di permukaan tidak otomatis berarti Canva berhasil sebagai sebuah sistem pembelajaran. Kesiapan perangkat, kemampuan guru, dan dukungan kebijakan sekolah sama-sama menentukan apakah Canva benar-benar berfungsi optimal atau sekadar dipakai karena sedang populer [9]. Sejauh mana keberhasilan itu benar-benar terjadi belum pernah diukur secara sistematis di MI Nurul Jihad — dan di sinilah letak persoalan yang mendasari penelitian ini.

Untuk melihat posisi penelitian ini secara lebih jelas, Tabel 1 merangkum penelitian terdahulu yang relevan, baik dari sisi evaluasi Canva maupun penerapan model HOT-FIT.

Tabel 1. Tabel 1. Matriks Penelitian Terdahulu

No	Referensi	Objek Penelitian	Metode Evaluasi	Hasil Penelitian	Celah Penelitian
1	Karim dkk. (2024)	Implementasi Canva di madrasah	Uji pengaruh terhadap motivasi & hasil belajar	Canva berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa	Hanya mengukur dampak ke siswa, tidak mengevaluasi sistem secara menyeluruh
2	Pajarullah & Triwahyuni (2023)	Canva pada pembelajaran teks biografi	Uji pengaruh terhadap hasil belajar	Hasil belajar siswa meningkat	Fokus pada satu mata pelajaran, tidak menyentuh aspek organisasi maupun teknologi
3	Ayuardini & Ridwan (2019)	Sistem pengisian KRS	Model HOT-FIT	Sistem dinilai berhasil dari sisi Human, Organization, Technology, dan Net Benefit	Diterapkan pada sistem informasi akademik skala besar, bukan aplikasi desain visual sederhana
4	Ariati dkk. (2025)	Sistem penerimaan mahasiswa baru	Model HOT-FIT	Sistem dinilai berhasil dan diterima pengguna	Konteks sistem informasi kampus, bukan media pembelajaran di sekolah dasar/madrasah
5	Bondan dkk. (2024); Osok dkk. (2025); Sofwan dkk. (2026)	Sistem e-learning berbagai jenjang	Model HOT-FIT	Sistem dinilai berhasil dari empat aspek HOT-FIT	Hasil evaluasi hanya disajikan dalam tabel dan narasi deskriptif, belum divisualisasikan
6	Sunarya dkk.	Sistem informasi pendidikan	Visualisasi data untuk mendukung manajemen	Visualisasi mempercepat pengambilan keputusan	Tidak dipadukan dengan model evaluasi seperti HOT-FIT
7	Hermawan &	Data pendidikan	Dashboard Power BI	Data lebih mudah dibaca oleh	Bukan pada evaluasi sistem pembelajaran di

8	Andriansyah (2025)	tingkat kabupaten		pengambil kebijakan	tingkat sekolah/madrasah
	Penelitian ini	Implementasi Canva di MI Nurul Jihad	Model HOT-FIT + dashboard berbasis web	Mengukur keberhasilan implementasi sekaligus menyajikannya secara visual	Mengisi celah objek (Canva), metode (HOT-FIT), penyajian (dashboard) sekaligus

Dari tabel tersebut terlihat tiga pola. Pertama, penelitian tentang Canva selama ini berhenti di soal efektivitas pembelajaran, tanpa menyentuh sisi organisasi maupun teknologi di baliknya. Kedua, model HOT-FIT justru lebih sering dipakai pada sistem informasi berskala besar seperti KRS, penerimaan mahasiswa, atau e-learning kampus — nyaris tidak pernah dipakai untuk menilai aplikasi desain visual seperti Canva, apalagi di jenjang madrasah ibtidaiyah. Ketiga, hasil evaluasi HOT-FIT pada umumnya masih berhenti di tabel statistik dan narasi, padahal pendekatan visualisasi berbasis dashboard sudah terbukti mempercepat pengambilan keputusan di bidang lain [18], [19], hanya saja belum pernah dipadukan dengan evaluasi HOT-FIT pada konteks pembelajaran di madrasah.

Bertolak dari tiga celah tersebut, penelitian ini menempatkan kebaruannya pada penggabungan evaluasi implementasi Canva menggunakan model HOT-FIT — mencakup aspek Human, Organization, Technology, dan Net Benefit [17] — dengan pengembangan dashboard berbasis web sebagai media penyajian hasilnya, sehingga data kuesioner tidak berhenti sebagai angka di atas kertas, melainkan bisa langsung dibaca oleh pihak sekolah untuk menentukan aspek mana yang perlu dipertahankan dan mana yang masih perlu dibenahi.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat keberhasilan implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital di MI Nurul Jihad ditinjau dari aspek Human, Organization, Technology, dan Net Benefit; dan (2) bagaimana hasil evaluasi tersebut dapat divisualisasikan melalui dashboard berbasis web untuk mendukung pengambilan keputusan sekolah dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi implementasi Canva di MI Nurul Jihad menggunakan model HOT-FIT, sekaligus mengembangkan dashboard berbasis web yang memvisualisasikan hasil evaluasi tersebut sebagai dasar pengambilan keputusan sekolah.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan karena kemudahan penggunaannya. Guru tidak perlu menguasai keahlian desain yang rumit untuk menghasilkan bahan ajar, karena Canva sudah menyediakan ribuan template siap pakai yang tinggal disesuaikan dengan kebutuhan materi [6], [7]. Fitur-fitur seperti pengaturan teks, gambar, animasi sederhana, hingga elemen interaktif membuat aplikasi ini cocok dipakai untuk membuat media ajar, lembar kerja siswa, maupun presentasi pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar dan madrasah, Canva banyak dipakai sebagai pengganti media cetak konvensional karena tampilannya lebih variatif dan bisa diakses kapan saja melalui perangkat yang terhubung internet.

2.2. Model HOT-FIT

Model HOT-FIT dipakai untuk menilai keberhasilan suatu sistem informasi atau teknologi dari empat sisi yang saling berkaitan, yaitu Human, Organization, Technology, dan Net Benefit. Keempat sisi ini dipakai bersamaan karena keberhasilan sebuah sistem tidak cukup hanya dilihat dari kualitas teknologinya saja, melainkan juga bagaimana sistem itu diterima oleh penggunaannya dan didukung oleh organisasi tempat sistem itu dijalankan [17].

Aspek Human berkaitan dengan bagaimana pengguna menilai sistem yang mereka pakai, mulai dari kemudahan menggunakannya sampai rasa puas setelah memakainya. Aspek Organization melihat sejauh mana lembaga atau institusi memberi dukungan terhadap penerapan sistem tersebut, baik dalam bentuk kebijakan, fasilitas, maupun dorongan untuk memanfaatkannya. Aspek Technology menilai kualitas teknis sistem itu sendiri, seperti kemudahan akses, kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna, dan tampilan yang digunakan. Sementara itu, aspek Net Benefit mengukur manfaat yang benar-benar dirasakan setelah sistem dipakai, apakah membantu pekerjaan atau proses belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

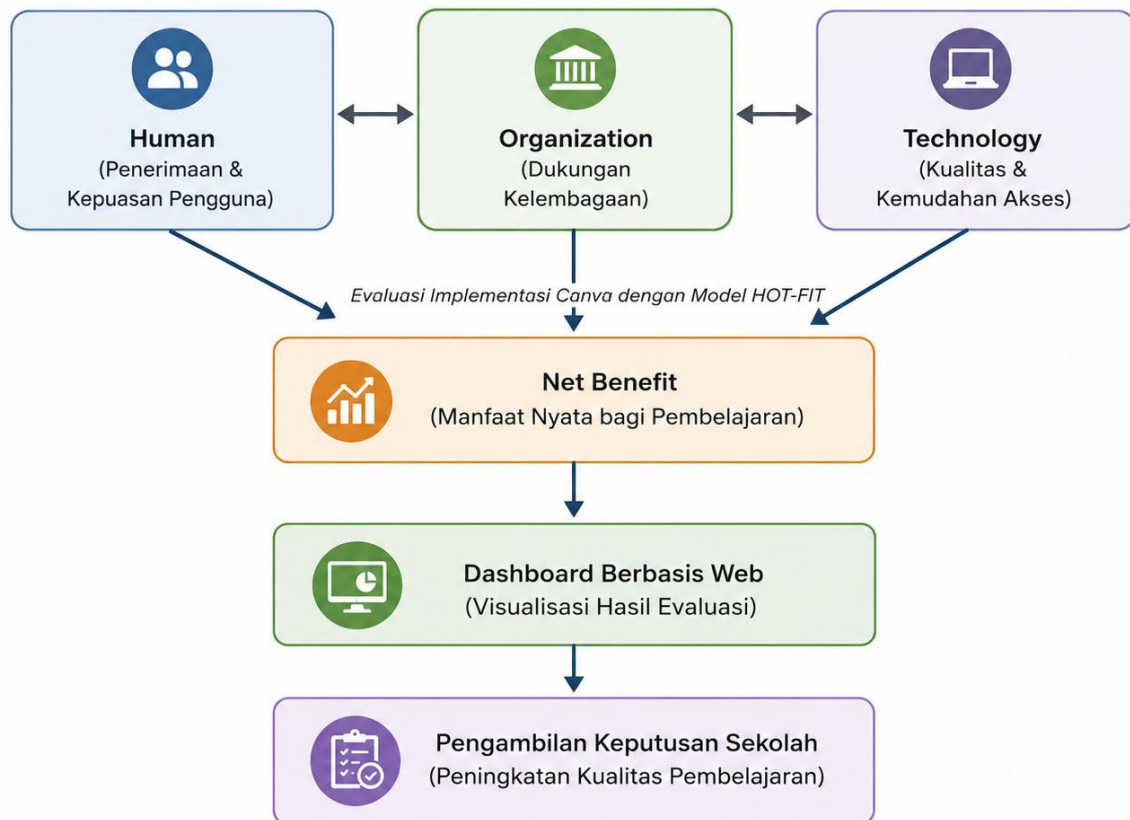
Keempat aspek ini sebenarnya tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling memengaruhi dalam satu rangkaian sebab-akibat. Technology biasanya menjadi titik yang paling dulu dirasakan pengguna: kualitas tampilan, kemudahan akses, dan kesesuaian fitur Canva ikut menentukan sejauh mana Human, dalam hal ini guru dan siswa, merasa nyaman dan percaya diri memakainya. Di sisi lain, Organization berperan sebagai penopang di belakang layar. Dukungan sekolah dalam bentuk kebijakan, pelatihan, atau penyediaan perangkat ikut menentukan apakah Technology bisa dimanfaatkan secara optimal oleh Human, atau justru terhambat oleh keterbatasan fasilitas. Ketika Human merasa terbantu oleh Technology yang berkualitas dan didukung oleh Organization yang memadai, barulah Net Benefit, berupa manfaat nyata seperti peningkatan pemahaman materi atau efisiensi penyiapan bahan ajar, bisa dirasakan secara utuh. Dengan kata lain, Net Benefit adalah muara dari interaksi ketiga aspek sebelumnya, bukan sesuatu yang berdiri sendiri dan bisa dicapai tanpa dukungan aspek lain.

Pola hubungan semacam ini juga terlihat pada penelitian-penelitian HOT-FIT sebelumnya. [12] menemukan bahwa kualitas teknis sistem pengisian KRS sangat menentukan penerimaan pengguna, sementara [13] mencatat bahwa dukungan organisasi kampus turut memperkuat pengaruh teknologi terhadap kepuasan pengguna pada sistem penerimaan mahasiswa baru. Pada konteks pembelajaran, [14], [15] sama-sama menemukan bahwa keempat aspek HOT-FIT saling memengaruhi keberhasilan sistem e-learning, sementara [16] mencatat bahwa lemahnya salah satu aspek, misalnya dukungan organisasi yang minim, bisa menahan manfaat yang seharusnya dirasakan meskipun kualitas teknologinya sudah baik. Pola inilah yang menjadi dasar penelitian ini dalam mengevaluasi implementasi Canva, yaitu tidak hanya mengukur skor tiap aspek secara terpisah, melainkan juga melihat bagaimana Human, Organization, dan Technology saling berkaitan dalam membentuk Net Benefit yang dirasakan sekolah.

2.3. Kerangka Konseptual Penelitian

Berdasarkan hubungan antarvariabel yang telah diuraikan, penelitian ini menyusun kerangka konseptual sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2. Implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital dievaluasi melalui tiga aspek HOT-FIT yang saling berkaitan, yaitu Human, Organization, dan Technology, yang secara bersama-sama membentuk Net Benefit sebagai muara keberhasilan sistem. Hasil pengukuran keempat aspek tersebut kemudian diolah secara deskriptif dan divisualisasikan melalui dashboard berbasis web, sehingga kondisi implementasi Canva dapat dibaca secara cepat oleh pihak sekolah dan dijadikan dasar

pengambilan keputusan dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi ke depannya.



Gambar 1. kerangka konseptual penelitian

Diagram tersebut menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Canva tidak cukup dilihat dari satu sisi saja. Ketiga aspek HOT-FIT perlu tumbuh bersamaan agar Net Benefit dapat tercapai secara maksimal, dan manfaat tersebut baru benar-benar berguna bagi sekolah apabila hasil pengukurannya dapat dibaca dan ditindaklanjuti melalui visualisasi dashboard.

2.4. Dashboard sebagai Media Visualisasi Data

Dashboard adalah tampilan yang dipakai untuk menyajikan data secara visual, biasanya dalam bentuk grafik, diagram, atau ringkasan angka, supaya informasi lebih mudah dipahami dibanding harus membaca data mentah satu per satu. Penggunaan dashboard makin banyak dipakai di dunia pendidikan untuk membantu pihak sekolah mengambil keputusan berdasarkan data, bukan sekadar perkiraan [18]. [19] misalnya memanfaatkan dashboard berbasis Power BI untuk menampilkan data pendidikan tingkat kabupaten, sehingga pihak terkait bisa langsung melihat gambaran kondisi pendidikan tanpa harus membaca laporan panjang. [20] juga menunjukkan bahwa dashboard interaktif berbasis data akademik mampu mempercepat proses pengambilan keputusan di tingkat manajemen perguruan tinggi, karena informasi yang biasanya tersebar bisa dirangkum dalam satu tampilan yang mudah dibaca.

2.5. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian seputar Canva di dunia pendidikan kebanyakan masih berfokus pada pengaruhnya terhadap hasil belajar atau motivasi siswa. [10] menemukan bahwa Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di madrasah, sejalan dengan temuan [4] pada mata pelajaran Pancasila dan [11] pada pembelajaran teks biografi. Sementara itu, penelitian yang memakai model HOT-FIT lebih sering ditemukan pada evaluasi sistem informasi

akademik dan e-learning, bukan pada media pembelajaran sederhana Canva. Di sisi lain, penelitian dashboard pun masih terbatas pada konteks visualisasi data akademik secara umum, belum pernah dipakai untuk menampilkan hasil evaluasi dari model HOT-FIT.

Dari sini terlihat bahwa ketiga topik ini, Canva, HOT-FIT, dan dashboard, masing-masing sudah cukup banyak diteliti secara terpisah, tetapi belum pernah ditemukan penelitian yang menggabungkan ketiganya sekaligus, terlebih pada jenjang madrasah ibtidaiyah.

2.6. Kesenjangan dan Kebaruan Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut, ada tiga celah yang melatarbelakangi penelitian ini. Pertama, penelitian Canva selama ini berhenti pada pengukuran dampaknya terhadap hasil belajar, belum sampai mengevaluasi keberhasilan implementasinya sebagai sebuah sistem secara utuh. Kedua, model HOT-FIT lebih banyak dipakai untuk sistem informasi berskala besar seperti sistem akademik kampus, jarang dipakai untuk menilai media pembelajaran visual seperti Canva, apalagi di tingkat madrasah. Ketiga, penelitian dashboard yang ada sejauh ini hanya menampilkan data pendidikan secara umum, belum pernah dipakai untuk menyajikan hasil evaluasi HOT-FIT secara khusus.

Inilah yang membuat penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Sesuai dengan judul penelitian, **Evaluasi Implementasi Media Pembelajaran Canva di MI Nurul Jihad Berbasis Dashboard HOT-FIT**, penelitian ini menggabungkan tiga hal yang selama ini berjalan sendiri-sendiri di penelitian-penelitian terdahulu: Canva sebagai objek yang dievaluasi, HOT-FIT sebagai metode evaluasinya, dan dashboard sebagai cara menyajikan hasil evaluasinya. Kombinasi ketiganya diharapkan bisa memberi gambaran yang lebih lengkap soal keberhasilan implementasi Canva di MI Nurul Jihad, sekaligus mempermudah pihak sekolah membaca hasilnya tanpa harus repot menafsirkan tabel atau angka mentah.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital di MI Nurul Jihad berjalan dengan baik, dilihat dari empat aspek model HOT-FIT yaitu Human, Organization, Technology, dan Net Benefit. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengembangkan dashboard berbasis web sebagai media untuk menampilkan hasil evaluasi tersebut secara visual, sehingga pihak sekolah bisa langsung membaca dan memahami hasilnya tanpa harus menafsirkan angka-angka mentah satu per satu.



Gambar 2. Alur Penelitian

Gambar 2 menunjukkan alur pelaksanaan penelitian yang dimulai dari identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan dan saran. Penelitian dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu tahap penelitian yang mencakup studi literatur, penyusunan instrumen, pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta analisis data HOT-FIT, dan tahap pengembangan yang mencakup pembangunan dashboard berbasis web dan visualisasi hasil evaluasi.

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuannya bukan untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan sebab-akibat, melainkan untuk menggambarkan kondisi nyata implementasi Canva berdasarkan data angka yang diperoleh dari kuesioner. Data yang terkumpul dihitung rata-rata dan persentasenya, lalu diinterpretasikan ke dalam kategori tertentu untuk menggambarkan seberapa baik implementasi Canva berjalan dari tiap aspek HOT-FIT.

Pendekatan deskriptif ini dipandang memadai untuk tujuan penelitian karena seluruh populasi guru dan siswa di MI Nurul Jihad dijadikan responden melalui teknik total sampling, sehingga hasil yang diperoleh sudah mewakili kondisi keseluruhan tanpa perlu digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Fokus penelitian ini juga bukan untuk menguji ada tidaknya pengaruh antarvariabel HOT-FIT secara statistik, melainkan untuk memotret kondisi implementasi Canva di lapangan dan menyajikannya melalui dashboard yang mudah dibaca pihak sekolah. Sebagai konsekuensinya, hubungan antarvariabel HOT-FIT yang telah diuraikan pada kerangka

konseptual dijelaskan secara konseptual berdasarkan kajian pustaka, bukan diuji secara statistik inferensial dalam penelitian ini.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Jihad pada bulan Juni 2026. Madrasah ini dipilih karena guru-gurunya sudah aktif menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sehingga sudah ada pengalaman nyata dari para pengguna yang bisa dijadikan dasar evaluasi.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru dan siswa di MI Nurul Jihad yang sudah pernah terlibat dalam pembelajaran menggunakan media Canva. Karena jumlah populasinya tidak terlalu besar, penelitian ini menggunakan teknik **total sampling** — artinya seluruh anggota populasi dijadikan responden tanpa pengecualian. Jumlah responden yang terlibat adalah 69 siswa dan 17 guru, sehingga total keseluruhan berjumlah **86 responden**.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu kuesioner sebagai instrumen utama, serta observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung. Kuesioner disebarkan kepada dua kelompok responden dengan cara yang berbeda, menyesuaikan kondisi masing-masing. Untuk responden siswa, kuesioner disebarkan dalam bentuk cetak karena tidak semua siswa memiliki perangkat dan akses internet secara mandiri. Jawaban dari setiap siswa kemudian diinput satu per satu ke dalam Google Form oleh peneliti. Untuk responden guru, kuesioner disebarkan langsung melalui tautan Google Form dan diisi secara mandiri oleh masing-masing guru.

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran berlangsung ketika guru menggunakan Canva di kelas, sebagai gambaran awal sebelum kuesioner disebarkan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan tampilan media yang dibuat menggunakan Canva. Data dari observasi dan dokumentasi tidak dianalisis secara statistik, melainkan digunakan untuk memperkaya pembahasan hasil kuesioner.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert 1–5, di mana 1 = Sangat Tidak Setuju dan 5 = Sangat Setuju. Kuesioner terdiri dari dua versi yang berbeda: satu untuk siswa dan satu untuk guru, karena sudut pandang dan peran keduanya terhadap Canva memang berbeda. Masing-masing kuesioner terdiri dari 12 butir pernyataan yang dibagi rata ke dalam empat variabel HOT-FIT — tiga butir untuk Human, tiga butir untuk Organization, tiga butir untuk Technology, dan tiga butir untuk Net Benefit.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Siswa

Variabel	Kode	Pernyataan
Human	H1	Saya mudah memahami materi yang disampaikan menggunakan media Canva.
Human	H2	Saya senang belajar menggunakan media Canva.
Human	H3	Saya lebih semangat belajar saat guru menggunakan media Canva.
Organization	O1	Guru menggunakan media Canva dengan baik saat pembelajaran.
Organization	O2	Guru menjelaskan materi dengan jelas melalui media Canva.
Organization	O3	Sekolah mendukung penggunaan media Canva dalam pembelajaran.
Technology	T1	Tampilan media Canva menarik untuk dilihat.
Technology	T2	Tulisan dan gambar pada media Canva mudah dipahami.
Technology	T3	Media Canva membantu saya fokus saat belajar.

Net Benefit	NB1	Media Canva membantu saya memahami pelajaran dengan lebih mudah.
Net Benefit	NB2	Media Canva membantu saya mengingat materi pelajaran.
Net Benefit	NB3	Media Canva bermanfaat dalam proses belajar saya.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Guru

Variabel	Kode	Pernyataan
Human	H1	Saya mudah menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran.
Human	H2	Saya merasa nyaman menggunakan Canva dalam pembelajaran.
Human	H3	Saya puas menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.
Organization	O1	Sekolah mendukung penggunaan Canva dalam pembelajaran.
Organization	O2	Sekolah memberikan dukungan yang memadai dalam penggunaan Canva.
Organization	O3	Sekolah mendorong pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran.
Technology	T1	Canva mudah diakses saat dibutuhkan.
Technology	T2	Fitur Canva sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
Technology	T3	Tampilan Canva menarik dan mudah digunakan.
Net Benefit	NB1	Canva membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.
Net Benefit	NB2	Canva membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik.
Net Benefit	NB3	Canva memberikan manfaat bagi proses pembelajaran.

3.6. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, instrumen kuesioner terlebih dahulu diuji untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, dan bahwa kuesioner secara keseluruhan menghasilkan data yang konsisten.

3.7. Uji Validitas

Validitas diuji dengan cara melihat seberapa erat hubungan antara skor tiap butir pernyataan dengan total skor variabelnya. Kalau sebuah item memang benar-benar mengukur variabel yang sama dengan item-item lain dalam kelompoknya, maka hubungannya akan kuat — dan item tersebut dinyatakan valid. Kekuatan hubungan ini dihitung menggunakan korelasi Pearson, lalu hasilnya dibandingkan dengan nilai batas minimum yang disebut nilai *r* tabel.

Untuk kuesioner siswa dengan jumlah responden 69 orang, nilai batas minimumnya adalah **0,235**. Untuk kuesioner guru dengan jumlah responden 17 orang, nilai batas minimumnya adalah **0,482**. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai hubungannya lebih besar dari nilai batas tersebut. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 12 butir pernyataan pada kuesioner siswa maupun guru memiliki nilai di atas batas minimum, sehingga semua item dinyatakan **valid** dan layak digunakan dalam analisis.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Kuesioner Siswa (nilai batas = 0,235)

Variabel	Item	Nilai Hubungan (r Hitung)	Keterangan
Human	H1	0,691	Valid
Human	H2	0,678	Valid
Human	H3	0,710	Valid
Organization	O1	0,637	Valid
Organization	O2	0,743	Valid
Organization	O3	0,665	Valid
Technology	T1	0,754	Valid

Technology	T2	0,696	Valid
Technology	T3	0,644	Valid
Net Benefit	NB1	0,658	Valid
Net Benefit	NB2	0,766	Valid
Net Benefit	NB3	0,728	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditunjukkan pada Tabel 3, seluruh item pernyataan pada variabel Human, Organization, Technology, dan Net Benefit memiliki nilai hubungan (r hitung) di atas batas minimum yang ditetapkan. Nilai korelasi tertinggi terdapat pada item NB2 sebesar 0,766, sedangkan nilai terendah terdapat pada item O1 sebesar 0,637. Karena seluruh nilai korelasi berada pada kategori valid, maka semua item pernyataan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian dan dapat dilanjutkan pada tahap pengujian berikutnya.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Kuesioner Guru (nilai batas = 0,482)

Variabel	Item	Nilai Hubungan (r Hitung)	Keterangan
Human	H1	0,874	Valid
Human	H2	0,905	Valid
Human	H3	1,000	Valid
Organization	O1	0,830	Valid
Organization	O2	0,938	Valid
Organization	O3	0,893	Valid
Technology	T1	0,909	Valid
Technology	T2	0,925	Valid
Technology	T3	0,860	Valid
Net Benefit	NB1	0,801	Valid
Net Benefit	NB2	0,923	Valid
Net Benefit	NB3	0,886	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 4.X, seluruh item pernyataan pada variabel Human, Organization, Technology, dan Net Benefit memiliki nilai hubungan yang tinggi dan dinyatakan valid. Nilai hubungan tertinggi terdapat pada item H3 sebesar 1,000, sedangkan nilai terendah terdapat pada item NB1 sebesar 0,801. Seluruh nilai korelasi berada di atas batas minimum yang dipersyaratkan, sehingga semua item pernyataan layak digunakan sebagai instrumen penelitian dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian reliabilitas.

Salah satu temuan yang perlu dicermati adalah nilai korelasi item H3 pada kuesioner guru yang mencapai 1,000, atau korelasi sempurna. Nilai sebesar ini memang jarang ditemukan pada data survei dan berpotensi dipengaruhi oleh kecilnya jumlah responden guru (17 orang) serta jawaban yang cenderung homogen pada item tersebut, mengingat guru yang sudah terbiasa memakai Canva sehari-hari cenderung memberi penilaian yang seragam terhadap kepuasannya menggunakan aplikasi ini. Peneliti telah melakukan pemeriksaan ulang terhadap data mentah maupun hasil olahan statistik, dan tidak ditemukan kesalahan input maupun kesalahan perhitungan pada item tersebut. Meski demikian, nilai ini tetap perlu dibaca sebagai keterbatasan yang melekat pada ukuran sampel guru yang kecil, bukan sebagai indikasi bahwa item H3 secara otomatis merupakan item terbaik dalam kuesioner, dan menjadi salah satu catatan penting dalam menafsirkan hasil uji validitas pada kelompok guru.

3.8. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diuji untuk memastikan bahwa kuesioner ini konsisten — artinya kalau dipakai berulang kali dalam kondisi yang sama, hasilnya tidak akan jauh berbeda. Pengujian dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha, dengan ketentuan nilai di atas 0,60 dinyatakan dapat diterima dan nilai di atas 0,70 dinyatakan baik.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha Siswa	Cronbach's Alpha Guru	Ket
Human	0,453	0,911	Siswa: Cukup / Guru: Sangat Baik
Organization	0,424	0,857	Siswa: Cukup / Guru: Sangat Baik
Technology	0,472	0,865	Siswa: Cukup / Guru: Sangat Baik
Net Benefit	0,522	0,841	Siswa: Cukup / Guru: Sangat Baik

Nilai Cronbach's Alpha pada kuesioner guru berada di rentang 0,841–0,911, yang termasuk kategori sangat baik. Sementara pada kuesioner siswa, nilainya berkisar antara 0,424–0,522. Nilai ini tergolong cukup dan masih dapat diterima, mengingat responden siswa adalah anak-anak tingkat madrasah ibtidaiyah yang konsistensi jawabannya pada skala Likert secara umum memang cenderung lebih rendah dibanding responden dewasa. Meski demikian, karena seluruh item sudah dinyatakan valid dan instrumen masih berada dalam batas yang dapat diterima, data kuesioner siswa tetap digunakan dalam analisis.

3.9. Teknik Analisis Data

Data kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Setiap jawaban responden dikonversi terlebih dahulu ke dalam skor angka sesuai skala Likert — Sangat Tidak Setuju = 1, Tidak Setuju = 2, Netral = 3, Setuju = 4, dan Sangat Setuju = 5. Dari skor tersebut dihitung nilai rata-rata tiap variabel, lalu dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut:

Persentase = (Skor yang diperoleh ÷ Skor maksimum) × 100% Hasil persentase kemudian dikategorikan menggunakan pedoman interpretasi berikut:

Tabel 7. Kategori Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
0% – 20%	Sangat Rendah
21% – 40%	Rendah
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Baik
81% – 100%	Sangat Baik

Analisis dilakukan secara terpisah untuk kelompok siswa dan guru, sehingga bisa dilihat bagaimana perspektif keduanya terhadap implementasi Canva dari masing-masing aspek HOT-FIT. Hasil analisis kemudian divisualisasikan melalui dashboard berbasis web yang dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL sebagai pengelola basis data, serta JavaScript dengan library Chart.js untuk menampilkan grafik hasil evaluasi secara interaktif.

3.10. Keterbatasan Penelitian dan Arah Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan pembaca. Pertama, pendekatan deskriptif yang dipakai hanya mampu menggambarkan kondisi implementasi Canva berdasarkan nilai rata-rata dan persentase capaian, tanpa menguji secara statistik apakah

hubungan antarvariabel HOT-FIT yang dibahas pada kerangka konseptual benar-benar signifikan secara empiris. Kedua, jumlah responden guru yang relatif kecil (17 orang) turut memengaruhi kestabilan nilai korelasi dan reliabilitas pada kelompok tersebut, sehingga hasil pada kelompok guru sebaiknya dibaca sebagai gambaran awal, bukan generalisasi yang kuat. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan analisis inferensial seperti Structural Equation Modeling berbasis Partial Least Square (SEM-PLS), yang memungkinkan pengujian hubungan antarvariabel Human, Organization, Technology, dan Net Benefit secara lebih komprehensif, termasuk melihat aspek HOT-FIT mana yang paling dominan memengaruhi Net Benefit secara statistik. Pendekatan ini juga memungkinkan pengujian pada sampel yang lebih besar dan lintas sekolah, sehingga hasilnya berpotensi digeneralisasi lebih luas dibanding studi kasus tunggal seperti penelitian ini.

IV. ANALISIS DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan seluruh populasi yang menjadi objek penelitian di MI Nurul Jihad. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling atau sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai responden penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan masih memungkinkan untuk dijangkau secara keseluruhan sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital.

Responden penelitian terdiri atas guru, staf, operator sekolah, serta siswa kelas IV, V, dan VI. Jumlah responden yang berhasil mengisi kuesioner sebanyak 86 orang.

Tabel 8. Karakteristik Responden

Kelompok Responden	Jumlah	Persentase
Guru, Staf, dan Operator	17	19,77%
Siswa Kelas IV, V, dan VI	69	80,23%
Total	86	100%

Berdasarkan Tabel 7. sebagian besar responden berasal dari kelompok siswa dengan jumlah 69 orang atau 80,23% dari total responden. Sementara itu, guru, staf, dan operator sekolah berjumlah 17 orang atau 19,77%. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya mempertimbangkan sudut pandang pengelola dan pengguna Canva sebagai media pembelajaran, tetapi juga melibatkan siswa sebagai penerima manfaat langsung dari media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva.

Keterlibatan kedua kelompok responden menjadi penting karena keberhasilan implementasi suatu teknologi pendidikan tidak hanya ditentukan oleh pihak yang menggunakannya untuk mengajar, tetapi juga oleh pihak yang merasakan dampaknya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai tingkat keberhasilan implementasi Canva di MI Nurul Jihad.

4.2. Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbasis Google Form yang disebarluaskan kepada seluruh responden. Penggunaan Google Form dipilih karena memudahkan proses distribusi, pengisian, dan rekapitulasi data secara otomatis sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pencatatan data.

Kuesioner untuk guru, staf, dan operator sekolah berisi pernyataan yang disusun berdasarkan variabel Human, Organization, Technology, dan Net Benefit. Sementara itu, kuesioner untuk siswa disusun dengan bahasa yang lebih sederhana agar mudah dipahami sesuai dengan karakteristik responden. Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa seluruh responden yang menjadi target penelitian telah mengisi formulir dengan lengkap. Sebanyak 17 data diperoleh dari guru, staf, dan operator sekolah, sedangkan 69 data diperoleh dari siswa kelas IV, V, dan VI. Dengan demikian, jumlah data yang terkumpul mencapai 86 responden.

Berdasarkan hasil pemeriksaan data, tidak ditemukan data yang kosong (missing value) maupun data yang tidak lengkap. Seluruh jawaban responden dapat diolah dan dianalisis lebih lanjut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kualitas data yang diperoleh cukup baik dan layak digunakan sebagai dasar evaluasi implementasi Canva menggunakan model HOT-FIT.

Secara umum, hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban pada kategori Setuju dan Sangat Setuju pada sebagian besar pernyataan yang diajukan dalam kuesioner.

4.3. Hasil Evaluasi Berdasarkan Model HOT-FIT

Evaluasi implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital dilakukan menggunakan model HOT-FIT yang terdiri atas empat variabel utama, yaitu Human, Organization, Technology, dan Net Benefit. Analisis dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari guru, staf, operator sekolah, serta siswa kelas IV, V, dan VI di MI Nurul Jihad.

1. Human

Variabel Human Digunakan untuk mengukur aspek pengguna dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran digital. Aspek yang dievaluasi meliputi kemudahan penggunaan, kenyamanan penggunaan, kepuasan pengguna, serta kemampuan pengguna dalam beradaptasi dengan pemanfaatan Canva pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Evaluasi Variabel Human

Kelompok Responden	Mean	Persentase	Kategori
Guru, Staf, dan Operator	4,29	85,88%	Sangat Baik
Siswa	3,93	78,65%	Baik

Berdasarkan Tabel 8, Guru dan staf memberikan penilaian sebesar 85,88% dengan kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa Canva dinilai mudah digunakan dan nyaman dipakai dalam menyiapkan media pembelajaran. Siswa memberikan penilaian sebesar 78,65% dengan kategori Baik, yang berarti mereka cukup mudah memahami materi yang disampaikan melalui Canva dan merasa lebih bersemangat belajar ketika guru menggunakannya.

Selisih antara penilaian guru dan siswa sebesar 7,2% — ini angka yang wajar, karena guru berinteraksi langsung dengan fitur-fitur Canva saat membuat media, sehingga lebih merasakan kemudahan teknisnya dibanding siswa yang hanya menerima hasil jadinya.

2. Organization

Variabel Organization digunakan untuk menilai sejauh mana dukungan organisasi sekolah terhadap implementasi Canva. Aspek yang dievaluasi meliputi dukungan sekolah, fasilitas pendukung, kebijakan sekolah, serta lingkungan yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Evaluasi Variabel Organization

Kelompok Responden	Mean	Persentase	Kategori
Guru, Staf, dan Operator	4,20	83,92%	Sangat Baik

Siswa	3,95	78,94%	Baik
-------	------	--------	------

Berdasarkan tabel 9, Guru dan staf memberikan penilaian 83,92% dengan kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa mereka merasakan dukungan sekolah cukup kuat terhadap pemanfaatan Canva. Siswa memberikan nilai 78,94% dengan kategori Baik — meski siswa tidak terlibat langsung dalam kebijakan sekolah, mereka tetap merasakan dampak dukungan organisasi itu melalui konsistensi guru dalam menggunakan Canva di kelas.

Variabel Organization ini juga menjadi yang terendah di kelompok guru dibanding variabel lainnya. Ini bukan berarti dukungan sekolah buruk, melainkan ada ruang untuk peningkatan — misalnya dalam hal penyediaan fasilitas pendukung atau program pelatihan penggunaan Canva yang lebih terstruktur.

3. Technology

Variabel Technology digunakan untuk mengevaluasi kualitas teknologi yang digunakan dalam penelitian. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan akses, kesesuaian fitur, kualitas tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kemampuan Canva dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran.

Tabel 11. Hasil Evaluasi Variabel Technology

Kelompok Responden	Mean	Persentase	Kategori
Guru, Staf, dan Operator	4,22	84,31%	Sangat Baik
Siswa	3,97	79,42%	Baik

Berdasarkan Tabel 10, Guru memberikan nilai 84,31% dengan kategori Sangat Baik, mencerminkan bahwa fitur-fitur yang tersedia di Canva dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan membuat media pembelajaran dan mudah diakses saat dibutuhkan. Siswa memberikan nilai 79,42% dengan kategori Baik, yang menunjukkan bahwa tampilan visual, kombinasi teks dan gambar, serta penyajian materi melalui Canva dinilai menarik dan mudah dipahami.

Menariknya, variabel Technology memiliki selisih penilaian antara guru dan siswa yang paling kecil dibanding variabel lainnya, yaitu hanya 5,0%. Ini menunjukkan bahwa dari sisi kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan, baik guru maupun siswa merasakan hal yang hampir sama — Canva dinilai secara konsisten sebagai teknologi yang baik oleh kedua kelompok.

4. Net Benefit

Variabel Net Benefit digunakan untuk mengukur manfaat yang diperoleh setelah Canva diterapkan sebagai media pembelajaran digital. Aspek yang dievaluasi meliputi peningkatan efektivitas pembelajaran, kemudahan memahami materi, peningkatan motivasi belajar, serta manfaat yang dirasakan oleh pengguna.

Tabel 12. Hasil Evaluasi Variabel Net Benefit

Kelompok Responden	Mean	Persentase	Kategori
Guru, Staf, dan Operator	4,41	88,24%	Sangat Baik
Siswa	4,05	81,06%	Sangat Baik

Variabel Net Benefit memperoleh nilai tertinggi dibanding variabel lainnya pada kedua kelompok. Guru memberikan nilai 88,24% dan siswa 81,06%, keduanya masuk kategori Sangat Baik — satu-satunya variabel yang kategorinya sama antara guru dan siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak sekadar diterima oleh penggunanya, tetapi juga benar-benar memberikan manfaat yang dirasakan secara nyata. Guru merasa Canva membantu penyampaian materi menjadi lebih efektif dan menarik, sementara siswa merasa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disajikan melalui media berbasis Canva.

4.4. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat keberhasilan implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital berdasarkan model HOT-FIT. Data dianalisis menggunakan nilai rata-rata (mean) dan persentase untuk setiap variabel yang diteliti.

1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Guru dan Staf

Tabel 13. Hasil Evaluasi HOT-FIT Kelompok Guru dan Staf

Variabel	Mean	Persentase	Kategori
Human	4,29	85,88%	Sangat Baik
Organization	4,20	83,92%	Sangat Baik
Technology	4,22	84,31%	Sangat Baik
Net Benefit	4,41	88,24%	Sangat Baik
Rata-rata	4,28	85,59%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 12, seluruh variabel memperoleh kategori Sangat Baik. Variabel Net Benefit memiliki nilai tertinggi dengan persentase 88,24%, sedangkan variabel Organization memiliki nilai terendah yaitu 83,92%. Meskipun demikian, seluruh variabel berada pada kategori yang sama sehingga menunjukkan bahwa implementasi Canva telah diterima dengan baik oleh guru, staf, dan operator sekolah.

1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa

Tabel 14. Hasil Evaluasi HOT-FIT Kelompok Siswa

Variabel	Mean	Persentase	Kategori
Human	3,93	78,65%	Baik
Organization	3,95	78,94%	Baik
Technology	3,97	79,42%	Baik
Net Benefit	4,05	81,06%	Sangat Baik
Rata-rata	3,98	79,52%	Baik

Berdasarkan Tabel 13, variabel Net Benefit memperoleh nilai tertinggi sebesar 81,06% dengan kategori Sangat Baik. Sementara itu, variabel Human memperoleh nilai terendah sebesar 78,65%, namun masih berada pada kategori Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat yang cukup besar dari penggunaan Canva dalam pembelajaran.

2. HOT-FIT Index Implementasi Canva

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan implementasi Canva secara keseluruhan, dilakukan penggabungan hasil evaluasi dari seluruh kelompok responden.

Tabel 15. HOT-FIT Index Implementasi Canva

Kelompok Responden	Persentase	Kategori
Guru, Staf, dan Operator	85,59%	Sangat Baik
Siswa	79,52%	Baik
Rata-rata Keseluruhan	82,56%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 14, implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 82,56%. Nilai tersebut berada pada kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa Canva telah berhasil diterapkan dan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di MI Nurul Jihad.

Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat penerimaan pengguna, dukungan organisasi, kualitas teknologi, dan manfaat yang dihasilkan telah berada pada kondisi yang baik. Dengan demikian, Canva dapat dianggap sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah.

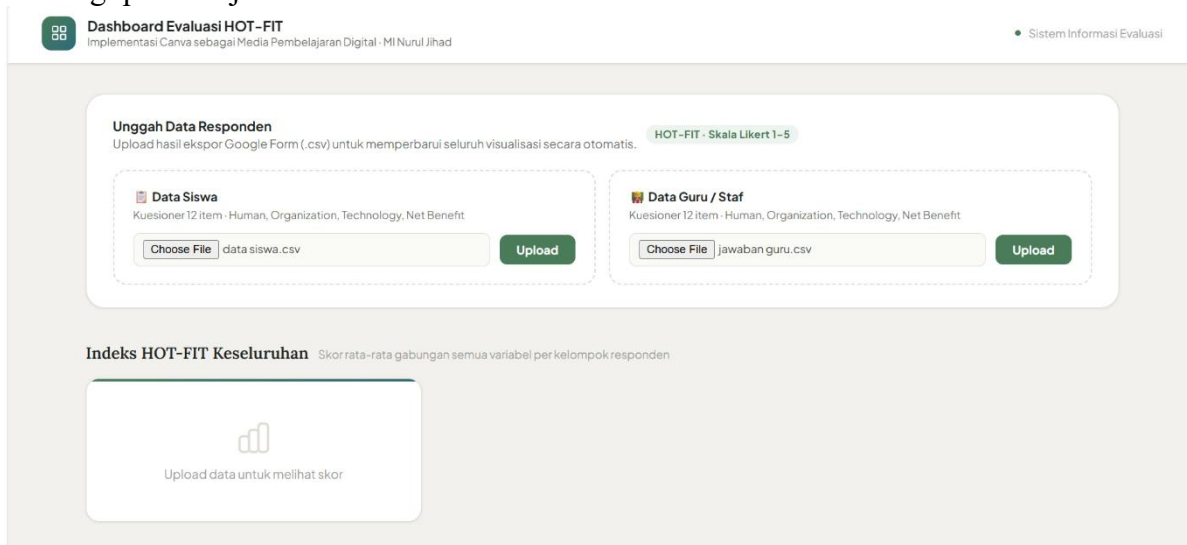
a. Visualisasi Dashboard Hasil Evaluasi

Sebagai bagian dari penelitian, hasil evaluasi HOT-FIT divisualisasikan melalui dashboard berbasis web yang dikembangkan menggunakan JavaScript. Dashboard dirancang untuk mengubah data hasil kuesioner menjadi informasi yang lebih mudah dipahami melalui berbagai bentuk visualisasi. Sumber data dashboard berasal dari hasil kuesioner Google Form yang diekspor ke dalam format CSV. Data tersebut kemudian dibaca dan diproses secara otomatis oleh sistem untuk menghitung nilai rata-rata, persentase, dan kategori hasil evaluasi pada setiap variabel HOT-FIT.

Dashboard yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, yaitu menampilkan jumlah responden, grafik hasil evaluasi setiap variabel, tabel rekapitulasi data, indikator tingkat keberhasilan implementasi, serta ringkasan hasil evaluasi. Selain itu, sistem juga mampu menghasilkan informasi mengenai variabel yang memperoleh nilai tertinggi maupun terendah sehingga memudahkan proses analisis.

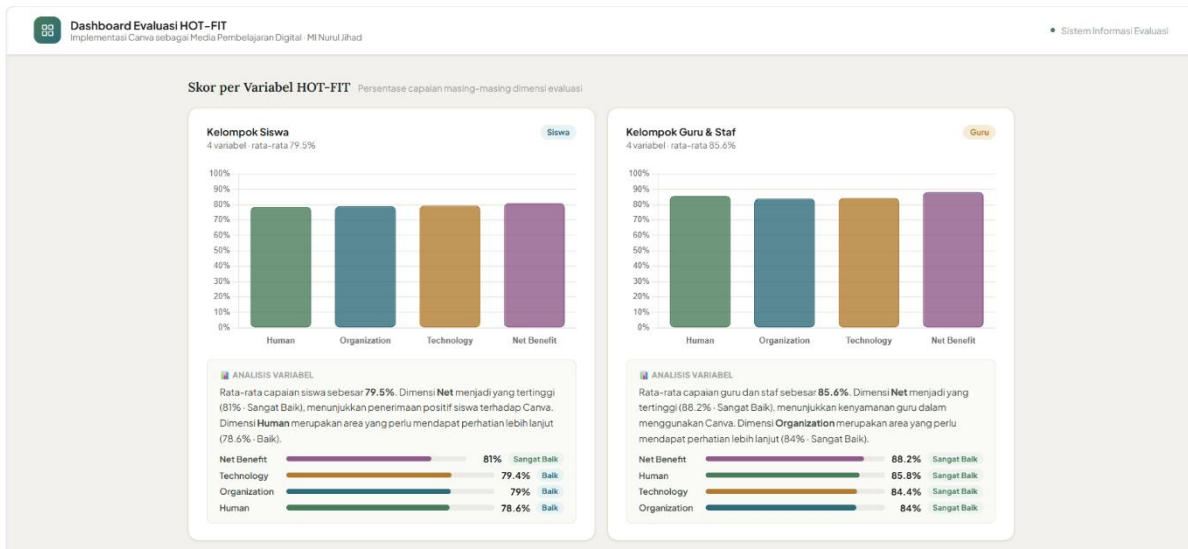
Dashboard yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, yaitu menampilkan jumlah responden, grafik hasil evaluasi setiap variabel, tabel rekapitulasi data, indikator tingkat keberhasilan implementasi, serta ringkasan hasil evaluasi. Selain itu, sistem juga mampu menghasilkan informasi mengenai variabel yang memperoleh nilai tertinggi maupun terendah sehingga memudahkan proses analisis.

Keberadaan dashboard memberikan nilai tambah dalam penelitian ini karena hasil evaluasi tidak hanya disajikan dalam bentuk laporan tertulis, tetapi juga dapat dipantau melalui antarmuka yang lebih interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian menjadi lebih mudah dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam proses pengambilan keputusan terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran.



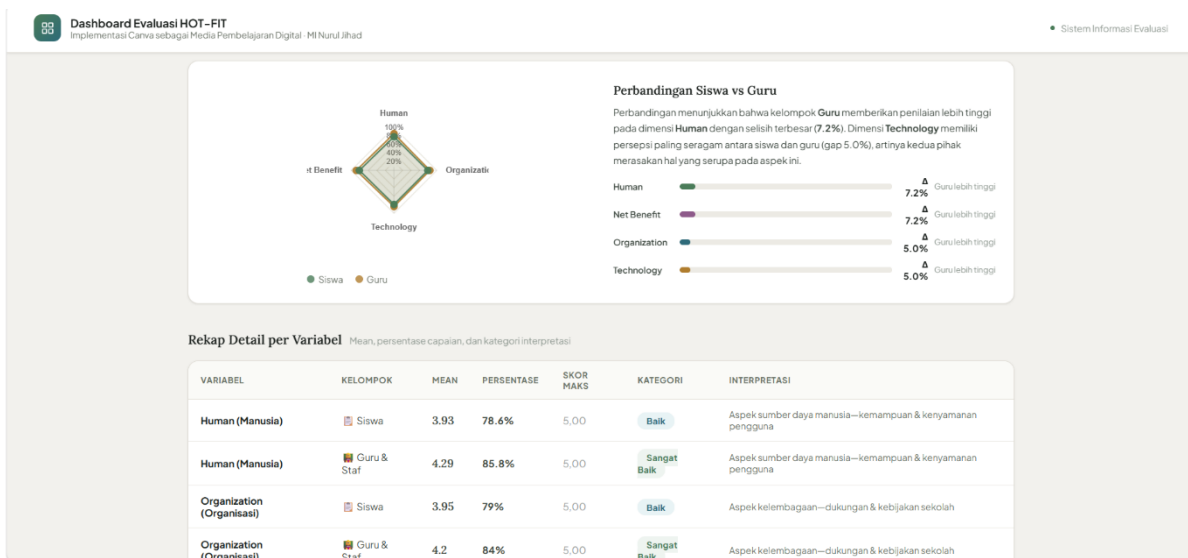
Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Dashboard

Gambar 3 menampilkan halaman utama dashboard yang menjadi titik awal penggunaan sistem. Di halaman ini terdapat dua kotak unggah data — satu untuk data siswa dan satu untuk data guru dan staf — yang masing-masing menerima file CSV hasil ekspor dari Google Form. Setelah data berhasil diunggah, sistem secara otomatis memproses seluruh jawaban responden, menghitung nilai rata-rata dan persentase tiap variabel HOT-FIT, lalu menampilkan hasilnya dalam berbagai bentuk visualisasi di bawahnya. Halaman ini juga menampilkan label "HOT-FIT · Skala Likert 1–5" sebagai pengingat bahwa seluruh data diolah berdasarkan skala tersebut.



Gambar 4. Grafik Skor per Variabel HOT-FIT

Gambar 3 menampilkan grafik batang yang membandingkan persentase capaian keempat variabel HOT-FIT secara terpisah antara kelompok siswa dan kelompok guru dan staf. Pada grafik kelompok siswa terlihat bahwa rata-rata capaian berada di angka 79,5%, dengan Net Benefit sebagai variabel tertinggi (81%) dan Human sebagai variabel terendah (78,6%). Pada grafik kelompok guru dan staf, rata-rata capaian lebih tinggi yaitu 85,6%, dengan Net Benefit tetap menjadi variabel tertinggi (88,2%) dan Organization sebagai yang terendah (84%). Di bawah masing-masing grafik, sistem juga menampilkan analisis otomatis berupa teks yang merangkum variabel terkuat dan variabel yang masih perlu mendapat perhatian lebih lanjut.



Gambar 5. Radar Chart Perbandingan Siswa vs Guru dan Tabel Rekap Detail

Gambar 4 menampilkan dua komponen sekaligus. Bagian kiri adalah radar chart yang memperlihatkan perbandingan profil keempat variabel HOT-FIT antara siswa dan guru secara bersamaan dalam satu tampilan. Dari radar chart ini terlihat bahwa garis milik kelompok guru berada lebih luar dibanding garis siswa di semua variabel, yang berarti guru secara konsisten memberikan penilaian lebih tinggi dibanding siswa di setiap aspek. Bagian kanan menampilkan ringkasan perbandingan dengan angka selisih antar kelompok — variabel Human dan Net Benefit memiliki selisih terbesar antara guru dan siswa yaitu masing-masing 7,2%, sementara variabel Technology dan Organization memiliki selisih paling kecil yaitu 5,0%.

Di bawahnya terdapat tabel rekap detail yang menampilkan nilai mean, persentase, skor maksimum, kategori, dan interpretasi untuk setiap variabel dari masing-masing kelompok responden secara lengkap.

Dashboard Evaluasi HOT-FIT

Implementasi Canva sebagai Media Pembelajaran Digital - Mi Nurul Jihad

Sistem Informasi Evaluasi

VARIABEL	KELUPOK	MEAN	PERSENTASE	MAKS	KATEGORI	INTERPRETASI
Human (Manusia)	 Siswa	3.93	78.6%	5,00	Baik	Aspek sumber daya manusia—kemampuan & kenyamanan pengguna
Human (Manusia)	 Guru & Staf	4.29	85.8%	5,00	Sangat Baik	Aspek sumber daya manusia—kemampuan & kenyamanan pengguna
Organization (Organisasi)	 Siswa	3.95	79%	5,00	Baik	Aspek kelembagaan—dukungan & kebijakan sekolah
Organization (Organisasi)	 Guru & Staf	4.2	84%	5,00	Sangat Baik	Aspek kelembagaan—dukungan & kebijakan sekolah
Technology (Teknologi)	 Siswa	3.97	79.4%	5,00	Baik	Aspek teknologi—kualitas sistem & aksesibilitas Canva
Technology (Teknologi)	 Guru & Staf	4.22	84.4%	5,00	Sangat Baik	Aspek teknologi—kualitas sistem & aksesibilitas Canva
Net Benefit (Manfaat)	 Siswa	4.05	81%	5,00	Sangat Baik	Manfaat nyata yang dirasakan dari penggunaan Canva
Net Benefit (Manfaat)	 Guru & Staf	4.41	88.2%	5,00	Sangat Baik	Manfaat nyata yang dirasakan dari penggunaan Canva

Riwayat Upload

Catatan batch data yang telah masuk ke sistem

BATCH	JENIS	JUMLAH RESPONDEN	WAKTU UPLOAD
upload_20260620093718	 Siswa	69 responden	2026-06-20 14:37:18
upload_20260620093617	 Guru & Staf	17 responden	2026-06-20 14:36:17

Gambar 6. Tabel Rekap Lengkap dan Riwayat Upload

Gambar 5 menampilkan bagian bawah dashboard yang berisi tabel rekap detail seluruh variabel secara lengkap beserta kolom interpretasi yang menjelaskan makna tiap variabel dalam bahasa yang mudah dipahami. Di bagian paling bawah terdapat riwayat upload yang mencatat setiap batch data yang masuk ke sistem, lengkap dengan jenis data (siswa atau guru), jumlah responden, dan waktu unggah. Fitur riwayat ini berguna untuk memastikan data yang dianalisis sudah benar dan tidak ada yang terlewat.

Keberadaan dashboard ini memberikan nilai tambah yang nyata dibanding penyajian hasil evaluasi dalam bentuk laporan tertulis biasa. Pihak sekolah bisa langsung melihat variabel mana yang sudah kuat dan variabel mana yang masih perlu ditingkatkan hanya dengan membuka satu halaman, tanpa harus membaca tabel angka satu per satu.

b. Pembahasan

Secara keseluruhan, implementasi Canva di MI Nurul Jihad memperoleh nilai HOT-FIT Index 82,56% dengan kategori Sangat Baik. Namun, yang lebih penting untuk dibaca bukan angka tunggal itu, melainkan dua pola yang konsisten muncul di baliknya: penilaian guru dan staf selalu lebih tinggi dibanding siswa pada seluruh variabel, dan Net Benefit selalu menjadi variabel dengan skor tertinggi pada kedua kelompok. Pembahasan berikut berfokus pada dua pola tersebut, mengapa keduanya terjadi, dan apa maknanya bagi keberhasilan implementasi Canva secara keseluruhan.

Selisih penilaian antara guru dan siswa, yang berkisar antara 5,0% pada variabel Technology hingga 7,2% pada variabel Human dan Net Benefit, bukan sekadar variasi acak, melainkan mencerminkan perbedaan posisi kedua kelompok terhadap Canva. Guru dan staf adalah pihak yang aktif mengoperasikan Canva: mereka memilih template, mengatur elemen visual, dan mengalami langsung kemudahan maupun keterbatasan fitur aplikasi ini, sehingga penilaian mereka lebih didasarkan pada pengalaman teknis langsung. Siswa, sebaliknya, berperan sebagai penerima hasil akhir; penilaian mereka terhadap Canva sangat bergantung pada bagaimana guru menyajikan materi di kelas, bukan pada interaksi langsung dengan antarmuka aplikasi. Pola ini juga sejalan dengan karakteristik responden, karena siswa kelas IV–VI di jenjang madrasah

ibtidaiyah umumnya masih dalam tahap perkembangan kognitif yang membuat mereka cenderung lebih berhati-hati dalam memberi penilaian dibanding orang dewasa, sebagaimana tercermin pula dari nilai reliabilitas kuesioner siswa yang lebih rendah dibanding guru. Variabel Technology memiliki selisih paling kecil karena kualitas visual dan kemudahan tampilan Canva relatif bisa dirasakan langsung oleh siapa pun yang melihatnya, baik pembuat maupun penerima materi, sehingga penilaiannya cenderung lebih seragam dibanding variabel yang sifatnya lebih personal seperti Human dan Net Benefit.

Pola ini juga memperkuat hubungan antarvariabel HOT-FIT yang diuraikan pada kerangka konseptual penelitian. Pada kelompok guru, variabel Organization mencatat nilai terendah dibanding tiga variabel lain, meski masih dalam kategori Sangat Baik. Merujuk pada logika HOT-FIT bahwa Organization berperan menopang optimalisasi Technology oleh Human, posisi Organization sebagai variabel terlemah pada kelompok guru mengindikasikan bahwa dukungan kelembagaan, seperti pelatihan terstruktur atau penyediaan fasilitas pendukung, adalah titik yang paling berpotensi ditingkatkan untuk mendorong Net Benefit naik lebih jauh ke depannya. Sebaliknya, tingginya nilai Net Benefit pada kedua kelompok menjadi bukti empiris bahwa ketika Human merasa nyaman menggunakan Technology yang berkualitas dan didukung oleh Organization yang memadai, manfaat nyata memang benar-benar dirasakan, persis mengikuti pola sebab-akibat yang dibahas pada kajian teori. Dengan kata lain, hasil ini tidak sekadar menunjukkan bahwa Canva diterima dengan baik, tetapi menunjukkan bahwa penerimaan tersebut memiliki sebab yang bisa dilacak lewat interaksi keempat aspek HOT-FIT, bukan sekadar preferensi subjektif pengguna.

Temuan ini sejalan dengan [10] yang menemukan penerimaan pengguna Canva di lingkungan madrasah cenderung positif, serta memperkuat [14] dan [15] yang menunjukkan bahwa keberhasilan sistem pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara pengguna, organisasi, dan teknologi yang digunakan. Dari sisi efektivitas Canva sebagai media pembelajaran, hasil ini juga konsisten dengan [3], [10], [21] yang mencatat peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berhenti pada pengujian dampak Canva terhadap hasil atau motivasi belajar, tanpa membedah faktor penyebab di baliknya secara menyeluruh seperti yang dilakukan penelitian ini melalui model HOT-FIT.

Kontribusi dashboard dalam penelitian ini juga perlu dibaca lebih jauh daripada sekadar alat tampilan data. Radar chart yang membandingkan profil Human, Organization, Technology, dan Net Benefit antara guru dan siswa secara langsung memvisualisasikan pola kesenjangan yang telah dibahas di atas, sehingga pihak sekolah tidak perlu menafsirkan puluhan angka satu per satu untuk menyadari bahwa Organization adalah aspek yang paling perlu diperkuat pada kelompok guru. Ringkasan otomatis yang menyertai setiap grafik turut mempercepat proses ini dengan langsung menunjukkan variabel terkuat dan terlemah, sehingga keputusan seperti menambah pelatihan penggunaan Canva atau memperkuat kebijakan pendukung bisa diambil tanpa menunggu proses analisis manual yang panjang. Fitur riwayat unggah data juga membuka peluang evaluasi berkelanjutan, karena sekolah dapat mengunggah data baru pada semester berikutnya dan membandingkan hasilnya dengan capaian saat ini untuk melihat apakah langkah perbaikan yang diambil benar-benar membawa perubahan. Dengan kata lain, dashboard dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai media visualisasi hasil, tetapi juga berperan sebagai alat bantu pengambilan keputusan yang berkelanjutan bagi pihak sekolah.

Perbedaan lain penelitian ini dengan penelitian-penelitian Canva maupun HOT-FIT sebelumnya terletak pada penggabungan evaluasi sistematis dengan penyajian hasil yang interaktif. Ketika evaluasi dan visualisasi disatukan dalam satu alur kerja, hasil penelitian tidak berhenti sebagai laporan akademik, tetapi dapat langsung dimanfaatkan sekolah sebagai bahan pertimbangan kebijakan.

Secara praktis, temuan ini memberi arah yang jelas bagi ketiga pihak yang terlibat. Guru dapat terus memanfaatkan Canva sembari mendorong sekolah memperkuat dukungan kelembagaan pada aspek yang masih menjadi titik terlemah. Siswa diuntungkan dari sisi manfaat belajar yang sudah terbukti tinggi, sementara sekolah memperoleh alat pemantauan berkelanjutan melalui dashboard untuk menjaga agar capaian ini tidak sekadar bertahan, tetapi terus meningkat pada siklus pembelajaran berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Canva di MI Nurul Jihad tidak berdiri sendiri, melainkan terbentuk dari interaksi antara penerimaan pengguna, dukungan organisasi, kualitas teknologi, dan manfaat yang dirasakan. Kombinasi evaluasi HOT-FIT dan visualisasi dashboard dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua pendekatan tersebut saling melengkapi: HOT-FIT memberi kerangka analitis untuk memahami mengapa suatu teknologi pembelajaran berhasil atau belum optimal, sedangkan dashboard memberi sarana bagi sekolah untuk menindaklanjuti temuan tersebut secara cepat dan berkelanjutan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam penerapan model HOT-FIT pada evaluasi media pembelajaran digital, khususnya Canva, di jenjang Madrasah Ibtidaiyah, konteks yang masih jarang dikaji dalam literatur HOT-FIT yang umumnya berfokus pada sistem informasi kesehatan atau institusi pendidikan tingkat lanjut. Hasil evaluasi implementasi Canva di MI Nurul Jihad menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,56% dengan kategori Sangat Baik, dan keempat variabel Human, Organization, Technology, serta Net Benefit membentuk pola hubungan yang konsisten dengan kerangka konseptual HOT-FIT: kesiapan pengguna dan dukungan organisasi menopang kualitas pemanfaatan teknologi, yang pada akhirnya bermuara pada Net Benefit sebagai variabel dengan skor tertinggi di antara seluruh variabel. Temuan ini memperkuat validitas model HOT-FIT sebagai kerangka evaluasi yang aplikatif tidak hanya untuk sistem informasi berskala besar, tetapi juga untuk media pembelajaran digital berskala kelas di jenjang pendidikan dasar.

Secara metodologis, penelitian ini juga berkontribusi melalui pengembangan dashboard berbasis web yang mengoperasionalkan model HOT-FIT ke dalam alat evaluasi yang dapat langsung digunakan oleh pihak sekolah, sehingga hasil pengukuran yang bersifat akademis dapat diterjemahkan menjadi dasar pengambilan keputusan yang praktis. Dashboard yang dilengkapi grafik radar, tabel rekapitulasi, ringkasan analisis otomatis, dan riwayat data terbukti mempermudah pemahaman hasil evaluasi, sekaligus menjembatani kesenjangan antara hasil penelitian akademik dan kebutuhan pengambilan keputusan operasional sekolah terkait pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital.

Saran

Berdasarkan temuan pada setiap variabel HOT-FIT, terdapat beberapa saran spesifik yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya. Pada variabel Human, guru dan staf disarankan mengikuti pelatihan lanjutan mengenai fitur-fitur Canva yang lebih variatif agar penyajian materi tidak monoton dan keterlibatan serta minat belajar siswa dapat terus meningkat. Pada variabel Organization, yang tercatat sebagai aspek dengan skor terendah pada penilaian guru, pihak sekolah disarankan menyusun dukungan struktural yang lebih terstruktur, seperti pelatihan terjadwal, penyediaan fasilitas pendukung, dan pendampingan berkelanjutan, mengingat aspek ini berperan menopang optimalnya pemanfaatan Technology dalam kerangka HOT-FIT. Pada variabel Technology, pengembangan dashboard evaluasi disarankan diarahkan

ke basis cloud agar data dapat diakses secara lebih fleksibel oleh berbagai pemangku kepentingan sekolah dan mendukung evaluasi berkelanjutan antar-semester. Pada variabel Net Benefit yang telah mencapai skor tertinggi, sekolah disarankan mempertahankan capaian ini dengan memantaunya secara berkala melalui dashboard agar manfaat yang telah dirasakan tetap konsisten seiring berkembangnya kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini masih terbatas pada satu lokasi dengan jumlah responden yang relatif kecil, sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang beragam agar hasil evaluasi model HOT-FIT lebih representatif dan dapat digeneralisasikan. Penggunaan instrumen yang lebih sesuai dengan karakteristik kognitif responden anak-anak usia Madrasah Ibtidaiyah juga perlu dipertimbangkan guna meningkatkan reliabilitas data, khususnya pada kelompok responden siswa. Selain itu, evaluasi implementasi Canva menggunakan model HOT-FIT dapat diperkaya dengan menambahkan metode kualitatif seperti wawancara atau observasi kelas, sehingga faktor-faktor penyebab di balik perbedaan penilaian antar-kelompok responden dapat dipahami secara lebih mendalam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. K. Haq, S. N. Rizkiah, And Y. Andara, “Tantangan Dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, Pp. 168–177, Dec. 2023, Doi: 10.56855/Jpsd.V2i2.865.
- [2] D. E. Subroto, Supriandi, R. Wirawan, And A. Y. Rukmana, “Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 1, No. 07, Pp. 473–480, Jul. 2023, Doi: 10.58812/Jpdws.V1i07.542.
- [3] S. K. Ningrum, J. Sakmal, And E. Dallion, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, No. 2, Pp. 1500–1511, May 2024, Doi: 10.31004/Basicedu.V8i2.7432.
- [4] W. Fajrina, Andy Sapta, And Dang Irvan Rahmat Safari, “Penerapan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Sd,” *Epistema*, Vol. 6, No. 1, Pp. 60–71, May 2025, Doi: 10.21831/Ep.V6i1.87204.
- [5] F. Fitriah, J. M. Maharani, S. Novaliana, W. Ni'mah, A. Suriansyah, And W. R. Rafianti, “Studi Literatur: Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *Maras : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, Vol. 3, No. 4, Pp. 1680–1687, Dec. 2025, Doi: 10.60126/Maras.V3i4.1376.
- [6] A. Hidayatullah, F. P. Artharina, S. Sumarno, And E. Rumiarc, “Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio Fkip Unma*, Vol. 9, No. 2, Pp. 943–947, Jun. 2023, Doi: 10.31949/Educatio.V9i2.4823.
- [7] D. Afianti, “Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran,” *Edutech Journal*, Vol. 1, No. 1, Pp. 9–16, May 2024, Doi: 10.62872/Mp5y5475.
- [8] W. Q. Ilahy, M. Sholeh, B. Subali, And N. Widiarti, “Literature Review Of Research Trends In The Development Of Canva-Based Interactive Learning Media For Elementary Schools Between 2019-2025,” *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 6, No. 3, Pp. 1432–1447, Jul. 2025, Doi: 10.51276/Edu.V6i3.1254.
- [9] Y. Triadiarti, T. Hidayat, L. Ane, And C. G. Gary Sibarani, “Implementation Of The Hot Fit Model In The Evaluation Of Education And Learning During The Pandemic Covid-19,” 2021.
- [10] S. Karim, I. Bahar, P. Studi, P. Biologi, And U. Patompo, “Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ddi Kalukuang,” Vol. 4, No. 2, 2024.

- [11] R. Pajarullah And H. Triwahyuni, “Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi,” *Lokabasa*, Vol. 14, No. 2, Pp. 180–190, Oct. 2023, Doi: 10.17509/Jlb.V14i2.58930.
- [12] M. Ayuardini And A. Ridwan, “Implementasi Metode Hot Fit Pada Evaluasi Tingkat Kesuksesan Sistem Pengisian Krs Terkomputerisasi,” *Faktor Exacta*, Vol. 12, No. 2, P. 122, Jul. 2019, Doi: 10.30998/Faktorexacta.V12i2.3639.
- [13] N. Ariati, S. Suryati, And M. Kurniawan Sobri, “Penerapan Model Hot-Fit Dalam Menilai Efektivitas Website Penerimaan Mahasiswa Baru Di Universitas Indo Global Mandiri,” *Jusitik : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Komunikasi*, Vol. 8, No. 2, Pp. 100–107, Jul. 2025, Doi: 10.32524/Jusitik.V8i2.1446.
- [14] B. Bondan, B. N. Rohman, And A. Al Kaafi, “Evaluasi Sistem E-Learning Menggunakan Metode Hot-Fit (Studi Kasus: Siswa Kelas Xii Man 20 Jakarta Timur),” Vol. 4, No. 1, 2024, [Online]. Available: <Http://Jurnal.Bsi.Ac.Id/Index.Php/Profitabilitas>
- [15] R. W. Osok, J. P. P. Naibaho, And A. De Kweldju, “Evaluation Of E-Learning System Implementation Using Hot Fit Evaluation Model (Case Study Of Papua University),” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, Vol. 9, No. 2, Pp. 685–694, Apr. 2025, Doi: 10.70609/Gtech.V9i2.6601.
- [16] M. Sofwan, A. Habibi, R. Pratama, M. S. O. Fauzee, And H. Abdullah, “Hot-Fit Model On E-Learning Success: Innovation And Quality Consciousness,” *Online Learning Journal*, Vol. 30, No. 1, Pp. 175–198, Mar. 2026, Doi: 10.24059/Olj.V30i1.4861.
- [17] A. Amelia Nuryadin, S. Windarti, A. S. Nadya Program Studi, A. Rumah Sakit, F. Kesehatan, And I. Ilmu Kesehatan Pelamonia, “Pengaruh Human Organization Technology Terhadap Net Benefit Simrs Di Rumah Sakit Pelamonia Makassar The Effect Of Human Organization Technology On Net Benefit Hmis At Pelamonia Hospital Makassar,” *Miracle Journal Of Public Health (Mjph)*, Vol. 6, No. 2, 2023, Doi: 10.36566/Mjph/Vol6.Iss2/325.
- [18] P. A. Sunarya, M. Asri, N. Azizah, And C. P. Lim, “Evaluation Of Educational Information Systems For Data And Decision Management,” *Jurnal Mentari: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, Vol. 3, No. 2, Pp. 118–126, Mar. 2025, Doi: 10.33050/Mentari.V3i2.738.
- [19] D. Dwi Hermawan And M. Andriansyah, “Visualisasi Data Pendidikan Sd & Smp Daerah Kabupaten Tangerang Menggunakan Aplikasi Microsoft Power Business Intelligence,” 2025.
- [20] F. Fahmi, F. Ramadan, And H. Yalman, “Pengembangan Dashboard Interaktif Berbasis Big Data Akademik Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Manajemen Di Perguruan Tinggi,” *Jurnal Sains Informatika Terapan*, Vol. 5, No. 1, Pp. 332–340, Feb. 2026, Doi: 10.62357/Jsit.V5i1.1002.
- [21] A. Kadir, U. Puangrimaggalatung, J. Puangrimaggalatung, K. Tempe, K. Wajo, And S. Selatan, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 101 Pajalesang

Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Universitas Lamappapoleonro; Jl.Kesatrian*
Watansoppeng No, Vol. 2, No. 2, 2024.