

Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Sekolah Dasar

Desi Rubiyanti^{1*} Novianti²

^{1,2} STIE Yapis Dompu, Dompu, Indonesia

*Corresponding author email: desirubiyanti1995@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN 3 Pajo melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest, lembar observasi, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 61,5 pada pretest menjadi 78,2 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 42,1% menjadi 84,2%. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media Canva yang dianggap menarik, mudah dipahami, dan membantu dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep; Matematika; Media Interaktif; Canva; Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to improve the understanding of mathematical concepts of fifth grade students of SDN 3 Pajo through the use of interactive media based on Canva. The background of this study is based on the low understanding of students towards mathematical concepts caused by conventional learning methods and the lack of use of interesting learning media that are in accordance with students' learning styles. This study uses a quantitative approach with a classroom action research (CAR) design consisting of two cycles. The research subjects were 19 students. The instruments used included pretest and posttest tests, observation sheets, and student response questionnaires. The results of the study showed an increase in the average score from 61.5 in the pretest to 78.2 in the posttest. The percentage of student learning completion also increased from 42.1% to 84.2%. In addition, students showed a positive response to the use of Canva media which was considered interesting, easy to understand, and helpful in understanding abstract mathematical concepts. Based on the results of the study, it can be concluded that Canva-based interactive media is effective in mathematics learning to improve students' conceptual understanding in elementary schools.

Keyword: Conceptual Understanding; Mathematics; Interactive Media; Canva; Elementary School

Article History: (Received: 2025-06-24), (Revised: 2025-06-26), (Accepted: 2025-06-27), (Published: 2025-07-03)

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar berpikir logis, sistematis, dan kritis bagi siswa (Wedayanti & Wiarta, 2022). Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat memahami konsep-konsep dasar secara mendalam, sehingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Hafsah Adha Diana & Veni Saputri, 2021). Namun, dalam praktiknya, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa (Sulistyaningsih et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 3 Pajo, khususnya di kelas V, ditemukan bahwa pemahaman konsep matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi harian siswa, di mana hanya sekitar 42% siswa yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mayoritas siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti pecahan, pengukuran, dan operasi hitung bilangan.

Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas cenderung pasif (Khofshoh, 2023). Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru daripada terlibat aktif dalam proses belajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket (Djatmika & Praherdhiono, 2024). Hal ini mengakibatkan kurangnya variasi dan inovasi dalam penyampaian materi, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Observasi terhadap penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal (Maulid et al., 2024). Padahal, di era digital saat ini, penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media digital yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam matematika. Salah satu media yang memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika adalah Canva (Nugraha et al., 2023). Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template interaktif yang mudah digunakan oleh guru dalam membuat bahan ajar yang menarik (Desi Eka Syafitri, Ahmad Landong, 2025). Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat membuat media pembelajaran seperti infografis, animasi sederhana, maupun kuis interaktif yang relevan dengan materi matematika. Hasil diskusi dengan guru kelas V di SDN 3 Pajo menunjukkan bahwa mereka belum pernah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Mereka menyatakan keterbatasan dalam pengetahuan teknologi sebagai salah satu alasan. Namun, guru menunjukkan antusiasme ketika diperkenalkan dengan media Canva dan menyadari potensi besar dari media ini untuk mendukung pemahaman konsep matematika siswa.

Lebih lanjut, dalam wawancara dengan beberapa siswa kelas V, sebagian besar menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar jika disertai gambar, warna, animasi, atau permainan yang interaktif (Firdaus, 2025). Mereka merasa senang ketika materi disampaikan secara visual dan interaktif, karena membuat mereka lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengintegrasikan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Media interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media ini memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual. Misalnya, konsep pecahan dapat dijelaskan melalui diagram

lingkaran berwarna-warni, sementara materi pengukuran dapat diilustrasikan melalui infografik yang menggambarkan alat ukur dalam kehidupan sehari-hari.

Kelebihan Canva lainnya adalah kemudahannya untuk digunakan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan desain grafis tingkat tinggi. Guru cukup memilih template yang tersedia, mengedit teks dan gambar sesuai materi, lalu membagikannya kepada siswa melalui platform digital seperti WhatsApp, Google Classroom, atau ditayangkan langsung saat pembelajaran tatap muka (Lestari et al., 2024). Hal ini sangat relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong kreativitas dan pemanfaatan teknologi (Astuti et al., 2024). Penerapan media Canva juga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena siswa terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi materi (Hasna Nur Alifah et al., 2023). Aktivitas belajar menjadi lebih bermakna ketika siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam memahami dan mengkonstruksi pengetahuan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivisme (Masgumelar & Mustafa, 2021). Selain dari sisi pedagogis, pemanfaatan Canva juga mendukung keterampilan literasi digital siswa (Hasna Nur Alifah et al., 2023). Siswa diajak untuk terbiasa melihat, membaca, dan memahami informasi dalam format digital. Ini menjadi langkah awal yang penting dalam membekali siswa dengan kemampuan abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi teknologi (Agustiningrum et al., 2023). Namun, untuk menerapkan media interaktif seperti Canva dalam pembelajaran, guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan agar dapat merancang media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Juhaeni et al., 2023). Hal ini penting agar media yang digunakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki muatan pedagogis yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sudirman et al., 2021).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN 3 Pajo. Penelitian ini akan menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini juga menjadi kontribusi dalam pengembangan literatur pendidikan, khususnya dalam integrasi teknologi digital dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain di sekolah dasar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian, penting untuk dilakukan intervensi dalam bentuk penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN 3 Pajo. Intervensi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan dengan menghadirkan media yang interaktif, visual, dan kontekstual. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) (N.K. Mardani et al., 2021). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan

untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, di mana siswa diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Pajo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kelas ini terdiri dari 19 orang siswa, yang menjadi sampel tunggal dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara sampel jenuh, karena seluruh populasi yang ada dalam kelas tersebut dijadikan sebagai sampel. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh menggambarkan keseluruhan kondisi siswa di kelas tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman konsep matematika yang terdiri dari soal-soal pilihan ganda dan uraian pendek, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelumnya. Tes diberikan dua kali: pertama sebagai pretest sebelum penggunaan media Canva, dan kedua sebagai posttest setelah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva (Ningrum & Rohim, 2023). Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan wawancara dengan guru sebagai data pendukung kualitatif. Pelaksanaan pembelajaran dengan media interaktif Canva dilakukan selama empat pertemuan, dengan materi yang telah disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar kurikulum yang berlaku (Nugraha et al., 2023). Setiap pertemuan dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan media yang telah disiapkan guru melalui Canva, baik berupa infografis interaktif, animasi materi, maupun soal kuis visual yang disajikan secara digital. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pendamping selama proses pembelajaran berlangsung (Maulid et al., 2024).

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik uji statistik deskriptif dan uji-t (paired sample t-test) untuk melihat signifikansi peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Hasil dari lembar observasi dan wawancara guru dianalisis secara kualitatif untuk mendukung temuan kuantitatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang menyeluruh tentang efektivitas media Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas V SDN 3 Pajo.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 3 Pajo dengan jumlah peserta sebanyak 19 orang siswa. Sebelum penerapan media interaktif berbasis Canva, peneliti memberikan pretest kepada seluruh siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap konsep matematika, khususnya pada materi pecahan dan pengukuran. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 8 siswa (42,1%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan pemahaman konsep dasar, seperti menyederhanakan pecahan, menentukan panjang satuan dalam pengukuran, dan membandingkan dua bilangan pecahan. Nilai terendah yang diperoleh adalah 40, sementara nilai tertinggi 75, dengan rata-rata kelas sebesar 61,5. Hal ini memperkuat hasil observasi awal bahwa siswa memiliki pemahaman konsep yang masih rendah.

Setelah dilakukan pembelajaran selama empat kali pertemuan dengan menggunakan media interaktif berbasis Canva, siswa kembali diberikan posttest dengan soal yang setara dari sisi tingkat kesulitan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Tercatat sebanyak 16 siswa (84,2%) berhasil mencapai atau melampaui nilai KKM. Tiga siswa lainnya menunjukkan peningkatan skor, meskipun masih berada sedikit di bawah batas KKM. Nilai posttest menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 78,2, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Jika dibandingkan dengan hasil pretest, terdapat kenaikan rata-rata sebesar 16,7 poin. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas V. Dari hasil perbandingan pretest dan posttest, diperoleh bahwa 89,5% siswa mengalami peningkatan nilai, sementara 10,5% siswa menunjukkan nilai yang stagnan atau peningkatannya sangat kecil. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil tes, tetapi juga dari peningkatan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, sebagaimana tercatat dalam lembar observasi.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan fokus saat materi disampaikan melalui media Canva. Sebanyak 15 dari 19 siswa (78,9%) secara aktif menjawab pertanyaan guru, berdiskusi kelompok, dan mengikuti kuis interaktif yang ditampilkan melalui media visual. Siswa tampak lebih mudah memahami materi ketika disertai ilustrasi warna-warni, gambar konkret, dan animasi yang ditampilkan dalam media Canva. Guru kelas yang menjadi mitra dalam penelitian ini juga memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva. Dalam wawancara, guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih mudah memahami konsep abstrak karena penjelasan visual yang ditampilkan dalam media sangat membantu. Guru juga merasa terbantu karena materi bisa disiapkan dengan cepat dan tampil menarik. Selain itu, siswa juga memberikan respons positif. Saat ditanya melalui angket sederhana, 84% siswa menyatakan bahwa mereka senang belajar menggunakan media bergambar dan animasi, dan 79% siswa merasa lebih mudah memahami materi matematika dibandingkan saat menggunakan papan tulis dan buku paket saja. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu menjawab kebutuhan gaya belajar visual dan kinestetik siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya dalam latar belakang, bahwa rendahnya pemahaman konsep matematika siswa SD sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak menarik. Ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan konvensional, siswa cenderung pasif dan kesulitan mengaitkan materi abstrak dengan pengalaman nyata mereka. Media interaktif Canva berhasil menjembatani kebutuhan ini melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual. Peningkatan nilai dari rata-rata 61,5 menjadi 78,2 setelah penggunaan media Canva menegaskan bahwa media visual yang interaktif mampu memberikan pemahaman yang lebih baik. Visualisasi dalam bentuk diagram, grafik, animasi, serta ilustrasi konkret mampu membantu siswa memaknai konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Ini sejalan dengan teori belajar Bruner yang menyatakan bahwa pemahaman akan lebih efektif jika siswa melihat, memanipulasi, dan mengalami secara langsung.

Pembelajaran berbasis Canva juga berhasil meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti kuis interaktif. Keaktifan ini merupakan indikator penting dalam pembelajaran bermakna, sebagaimana ditekankan dalam pendekatan konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan reflektif. Dukungan dari guru juga menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media ini. Guru yang terbuka terhadap inovasi dan teknologi menunjukkan semangat dalam menyusun bahan ajar melalui Canva. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas guru dalam literasi digital sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan zaman.

Respons positif siswa terhadap media pembelajaran ini menunjukkan bahwa Canva mampu menjawab kebutuhan gaya belajar visual yang dominan pada siswa sekolah dasar. Ketika materi disampaikan secara visual, siswa lebih cepat menangkap makna dan mampu mengingatnya lebih lama. Hal ini memberikan arah bagi guru untuk mulai beralih dari metode ceramah ke pendekatan visual interaktif yang lebih disukai siswa. Namun demikian, pembelajaran dengan media Canva tetap membutuhkan perencanaan yang matang agar tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga tepat sasaran secara pedagogis. Guru harus mampu mengelola waktu dan menyusun materi dengan jelas agar efektivitas pembelajaran tetap terjaga. Ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk terus meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis Canva terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN 3 Pajo. Keberhasilan ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan media serupa di jenjang dan mata pelajaran lain sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di era digital.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 3 Pajo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Peningkatan ini tercermin dari perbedaan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 61,5 menjadi 78,2, dengan persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 42,1% menjadi 84,2%. Fakta ini menunjukkan bahwa media Canva mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang sebelumnya dirasa sulit. Peningkatan pemahaman konsep tidak hanya terlihat dari hasil tes, tetapi juga dari aspek proses pembelajaran, di mana siswa menunjukkan minat, antusiasme, dan partisipasi aktif yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media. Aktivitas seperti diskusi kelompok, menjawab soal kuis interaktif, serta keterlibatan dalam presentasi visual yang dibuat oleh guru, menunjukkan bahwa Canva memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa.

Media Canva yang menampilkan visualisasi menarik, animasi, dan penyampaian materi yang sistematis membantu siswa dalam memahami konsep abstrak matematika seperti pecahan, pengukuran, dan operasi hitung. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar visual siswa sangat terbantu dengan kehadiran media yang mampu mengonversi konsep-konsep simbolik menjadi bentuk-bentuk visual yang mudah dipahami. Dengan demikian, Canva dapat menjadi media yang mendukung proses internalisasi konsep secara lebih mendalam.

Dari sisi guru, penggunaan media Canva juga memberikan keuntungan dalam hal penyajian materi yang lebih menarik dan efisien. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan konsep yang kompleks melalui media digital yang fleksibel dan mudah digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru dapat secara langsung berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran yang diterima siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>
- Desi Eka Syafitri, Ahmad Landong, M. N. F. (2025). Pengembangan Media Canva Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Model RME untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDN 105331 Punden Rejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–9.
- Djatmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5045–5060.
- Firdaus, N. D. F. Z. S. (2025). Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini P-ISSN:*, 7(3), 536–548.
- Hafsah Adha Diana, & Veni Saputri. (2021). Model Project Based Learning Terintegrasi Steam Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berbasis Soal Numerasi. *Jurnal Numeracy*, 8(2), 113–127. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1609>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Khofshoh, J. (2023). Efektivitas Model DL Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Model PBL terhadap Hasil Belajar. *Mathematic Education Journal)MathEdu*, 6(2), 1–7. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Lestari, M., Noviyla, D., Ansyar, R., Sciences, N., Study, E., Jambi, U., Sciences, N., Study, E., Jambi, U., Education, C., Program, S., Universitas, T. T., Matematika, P., & Literatur, T. (2024). Peran Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika.

- DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 172–181.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>
- N.K. Mardani, N.B. Atmadja, & I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Ningrum, P. A., & Rohim, A. (2023). Pengembangan E- Modul Interaktif Berbasis Canva Dengan Pendekatan PMRI Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(02), 41–50. <https://doi.org/10.52166/wp.v5i02.5629>
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.360>
- Sudirman, Abdul Kadir Jaelani, I Ketut Widiada, Muhammad Tahir, & Radiusma. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4), 279–284. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i4.1112>
- Sulistyaningsih, D., Waluya, B., Isnarto, I., & Sugiman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Materi Pola Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2006–1012. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>