

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI  
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA PELAJARAN  
IPAS MATERI KENAMPAKAN ALAM DI SDN PABIAN IV**

Farwah Al-ifrah<sup>1\*</sup>, Tri Sukitman<sup>2</sup>, Iwan Kuswandi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD STKIP PGRI Sumenep

<sup>1</sup>farwajufry05@gmail.com, <sup>2</sup>tri.sukitman@stkipgrisumenep.ac.id,

<sup>3</sup>iwankus@stkipgrisumenep.ac.id,

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning outcomes of students on natural appearance materials, which is caused by the lack of use of interactive learning media that is relevant to student needs. This study aims to analyze the influence of Canva application-based interactive learning media on the learning outcomes of grade V students at SDN Pabian IV. The method used is quantitative using one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 21 students in class V who were selected purposively. Data was obtained through learning outcome tests before (pre-test) and after (post-test) the use of Canva learning media. Data analysis includes normality tests and paired t-tests to determine the distribution of data and the significance of differences in learning outcomes. The results showed that the average pre-test score was 69.52 with a minimum score of 30 and a maximum of 100, while the average post-test score increased to 77.62 with a minimum score of 50 and a maximum of 100. The normality test showed that the pre-test and post-test data were normally distributed, with significance values of 0.298 and 0.118 ( $p > 0.05$ ), respectively. The t-test produced a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), which indicates a significant improvement in learning outcomes after the use of Canva media. This study concludes that interactive learning media based on the Canva application is effective in improving student learning outcomes on natural appearance materials. The use of this media can be an innovative alternative for learning that is more interesting and relevant to technological developments.*

*Keywords: interactive media, canva application, learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Pabian IV. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari 21 siswa kelas V yang dipilih secara purposif. Data diperoleh melalui tes hasil belajar sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) penggunaan media pembelajaran Canva. Analisis data mencakup uji normalitas dan uji-t berpasangan untuk mengetahui distribusi data dan signifikansi

perbedaan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 69,52 dengan nilai minimum 30 dan maksimum 90, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 77,62 dengan nilai minimum 70 dan maksimum 100. Uji normalitas menunjukkan data pre-test dan post-test berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,298 dan 0,118 ( $p > 0,05$ ). Uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media Canva. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam. Penggunaan media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi.

**Kata Kunci:** media interaktif, aplikasi canva, hasil belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah sebuah proses yang terstruktur untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta karakter individu melalui kegiatan belajar dan mengajar. Dengan pendidikan, seseorang dapat mempelajari pengetahuan dasar maupun lanjutan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membangun karakter positif, terutama pada siswa. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran yang didapat oleh peserta didik untuk mengerti, paham serta melatih siswa untuk berpikir kritis (Abd Rahman BP, 2022). Pendidikan di sekolah tidak hanya berpusat pada materi pembelajaran, tetapi juga menekankan pentingnya proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung dengan

baik dan lancar, maka keberhasilan hasil belajar siswa dapat tercapai.

Proses pembelajaran adalah bagian utama dari pendidikan, di mana terjadi interaksi antara siswa, guru, materi, metode, strategi, serta media pembelajaran dalam sebuah sistem yang terorganisir. Guru memegang peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, misalnya dengan mengintegrasikan metode dan media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung keberhasilan siswa dalam memahami konsep secara cepat dan optimal.

Teknologi pendidikan merupakan penggunaan teknologi sebagai alat pendukung untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran. Teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang

pendidikan melalui proses pemecahan masalah dengan menggunakan metode atau alat teknologi dalam menyelesaikan masalah pendidikan (Akbar, A., & Noviani, 2019). Dengan adanya teknologi, guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran interaktif untuk mempermudah penyampaian materi. Penggunaan teknologi cenderung membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan berbagai aplikasi desain, seperti canva.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva adalah media teknologi yang memanfaatkan fitur-fitur menarik dalam aplikasinya. Canva dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, seperti poster, sampul buku, LKPD, presentasi, dan banyak lagi. Saat ini, Canva menjadi salah satu platform yang sangat populer di bidang desain grafis, baik dalam bentuk aplikasi maupun website. Dalam aplikasi ini terdapat layanan desain grafis yang dapat digunakan dengan gratis hanya membutuhkan koneksi internet dan

browser seperti *Chrome*, *Firefox* dan *Microsoft Edge* (Fauziah et al., 2022). Aplikasi ini sebenarnya sudah banyak dimanfaatkan oleh guru karena menawarkan berbagai template, gambar, video, dan audio yang dapat digunakan dalam media pembelajaran interaktif. Namun, di SDN Pabian IV, guru-guru jarang menggunakan aplikasi canva karena kurangnya pemahaman tentang cara menggunakannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, saya berencana untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi ini, khususnya di kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan materi Kenampakan Alam.

Pada kurikulum merdeka dua mata pelajaran yang berkaitan ini digabung menjadi satu yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan agar siswa memahami materi secara utuh tanpa terpisah serta dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dengan baik (Dyaning Wijayanti & Ekantini, 2023). Materi kenampakan alam merupakan materi yang yang tidak

dapat disajikan secara nyata kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik. Kenampakan alam mencakup beberapa fitur dan elemen yang dapat menunjukkan keindahan atau karakteristik yang unik di lingkungan alam (Eko Yulianto & Ferawati, 2023). Contohnya seperti gunung, danau, sungai, laut, bukit, lembah hutan dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva ini penulis berharap dapat membantu siswa kelas V di SDN Pabian IV lebih memahami tentang materi kenampakan alam yang ada di dalam bumi dan membuahkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Hasil belajar siswa merupakan hasil akhir dari pencapaian siswa yang diperoleh selama pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diukur dari hasil ujian, tugas dan penilaian lainnya. Hasil belajar memiliki peranan penting karena dapat memberikan informasi terkait perkembangan siswa dalam tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses kegiatan belajar mengajar (Nabillah & Abadi, 2019)

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam di SDN Pabian IV, terlihat bahwa terdapat variasi hasil belajar yang signifikan di antara siswa. Dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 8 siswa yang memperoleh nilai yang cukup tinggi, yaitu mencapai 90, sementara 13 siswa memperoleh nilai rendah hingga 65. Presentase dari hasil nilai siswa  $\frac{8}{21} \times 100\%$  maka hasil nilai siswa yang rendah adalah 38%.

Rentang nilai yang cukup lebar ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penguasaan materi di antara siswa. Sebagian besar nilai berada di bawah standar ketuntasan minimum (KKTP), yang mengindikasikan bahwa banyak siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

Faktor-faktor seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, keterbatasan metode pengajaran, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses

pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi seperti Canva, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh (Aulia, D. & Desyandri., 2023) yang menggunakan metode kuantitatif bersifat eksperimen, melalui penerapan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam memberi dampak positif bagi siswa diantaranya siswa bisa memahami materi dengan mudah, siswa lebih semangat untuk belajar, dan bisa melatih siswa agar bisa percaya diri dengan mempresentasikan materi melalui media pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang di dasarkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka (numerik) untuk mengumpulkan, menjelaskan dan memprediksi hasilnya. Penelitian

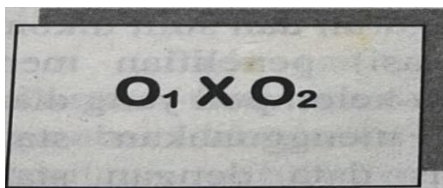
kuantitatif menggunakan instrumen yang valid dan reliabel serta analisis statistik yang tepat dan sesuai, sehingga hasil penelitian yang diperoleh mencerminkan kondisi sebenarnya tanpa penyimpangan (BK et al., 2020)

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *desaign one group pretest posttest*. *Desaign one group pretest posttest* merupakan bentuk desain eksperimen sederhana untuk melihat seberapa efektif suatu perlakuan. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok saja. Peneliti akan mengukur kemampuan atau kondisi kelompok sebelum diberikan perlakuan (pre-test) untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan, dan setelah perlakuan (post-test) untuk melihat apakah ada perubahan dalam pemahaman siswa tersebut. Desain one-group pretest-posttest adalah jenis eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol atau pembanding (Nasution et al., 2023; Nuryanti, 2019).

Penelitian ini dimulai dari pengumpulan data seperti wawancara, tes dan juga dokumentasi.

Observasi dilakukan pada tanggal 3 Desember 2024 di SDN Pabian IV yang beralamat di jalan Kejora No.35 Perumahan Satelit Permai kota Sumenep. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V yakni Ibu Desi Hariani, S.Pd. Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa kelas V dengan cara memberikan sejumlah butir pertanyaan mengenai materi kenampakan alam.

**Gambar 1. Rumus One Group Pretest Posttest Design**



**Sumber:** (Sugiyono., 2020)

Keterangan:

$O_1$  = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

$X$  = treatment (perlakuan)

$O_2$  = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

Prosedur desain dalam penelitian ini adalah:

1. Diberikan pretest ( $O_1$ ) terhadap subyek penelitian sebelum perlakuan

2. Diberikan perlakuan ( $X$ ) dalam jangka waktu tertentu
3. Diberikan posttest ( $O_2$ ) terhadap subyek penelitian setelah perlakuan
4. Bandingkan ( $O_1$ ) dan ( $O_2$ ) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan
5. Gunakan uji statistik yang sesuai untuk melihat apakah perbedaan itu signifikan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva, hasil analisis data pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah perlakuan) siswa kelas V di SDN Pabian IV menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar.

**Tabel 1. Hasil Belajar**

	N	Nilai Min	Nilai Max	Rata-rata
<b>Pre-test</b>	21	30	100	69.52
<b>Post-test</b>	21	50	100	77.62

Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva tersebut, hasil belajar siswa memiliki skor rata-rata 69.52 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 90, kemudian hasil belajar

siswa setelah penggunaan atau penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva

memiliki nilai minimum 70 dan nilai maximum 100 dengan skor rata-rata 77.62.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test hasil belajar siswa	.155	21	.200 <sup>*</sup>	.947	21	.298
Post-test hasil belajar siswa	.174	21	.095	.927	21	.118

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi uji normalitas pada pre-test adalah 0.298, dan pada post-test adalah 0.118. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar

dari 0.05 yaitu apabila Sig > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji T Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa**

		Paired Samples Test								
		Paired Differences						t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
Lower	Upper									
Pair 1	Hasil Pretest - Hasil Posttest	-12.381	10.443	2.279	-17.134	-7.628	-5.433	20	.000	

Hasil uji-t pada analisis Paired Samples Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada pretest dan posttest setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Nilai rata-rata perbedaan (mean difference) adalah -12,381 dengan simpangan baku sebesar 10,443. Interval kepercayaan 95% dari

perbedaan tersebut berada pada rentang -17,134 hingga -7,628. Nilai t yang diperoleh adalah -5,433 dengan derajat kebebasan (df) 20, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ).

Menurut hasil uji-t, apabila nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Hal ini sesuai dengan kriteria uji hipotesis,

yang menyatakan bahwa hipotesis nol ditolak ketika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kenampakan alam di SDN Pabian IV. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hajar et al., 2023) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil pengujian pretest dan posttest didapatkan rerata nilai pada pretest yaitu 45,58 dan posttest yaitu 84,53 yang artinya adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan platform desain yaitu canva. Dan diketahui bahwa nilai t hitung 41.202 dan berada pada daerah penolakan  $H_0$  atau daerah penerimaan  $H_a$  maka, terdapat adanya pengaruh penerapan aplikasi canva terhadap minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. Dengan media interaktif ini siswa diajak

belajar menggunakan teknologi sesuai mengikuti zamannya.

Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva ini yaitu:

#### 1. Persiapan Awal

- a. Akses Aplikasi Canva:
- b. Pastikan aplikasi Canva sudah terinstal di perangkat atau diakses melalui situs web Canva ([www.canva.com](http://www.canva.com)).

- c. Pilih Template Sesuai Materi:

Gunakan template yang menarik dan sesuai dengan materi kenampakan alam, seperti peta, gambar daratan, dan perairan.

- d. Sesuaikan Konten:  
Masukkan teks, gambar, dan elemen interaktif (misalnya, animasi atau tautan ke sumber belajar tambahan).

#### 2. Penyajian Materi

- a. Tampilkan Media:  
Gunakan proyektor atau perangkat layar besar agar siswa dapat melihat materi dengan jelas.



b. Berikan Penjelasan:  
Jelaskan setiap slide atau elemen yang ada di media Canva. Gunakan pointer untuk menyoroti poin penting.

### 3. Aktivitas Interaktif Siswa

a. Latihan Interaktif:  
Gunakan fitur Canva untuk membuat kuis sederhana atau tugas berbasis drag-and-drop.

Misalnya:

"Pindahkan ikon gunung ke area yang sesuai di peta."

"Identifikasi kenampakan perairan dalam gambar ini."

b. Diskusi Kelas:

Ajak siswa untuk berdiskusi berdasarkan visualisasi yang ditampilkan.

### 4. Evaluasi dan Refleksi

a. Kuis Interaktif:  
Buat soal evaluasi yang ditampilkan melalui Canva. Bisa berupa pilihan ganda, jawaban singkat, atau aktivitas interaktif lainnya.

b. Feedback Siswa:

Siswa diminta untuk memberikan masukan terkait media yang digunakan, seperti kesulitan atau hal yang mereka sukai.

### 5. Penugasan Mandiri

a. Akses Mandiri:

Bagikan link Canva agar siswa bisa mengakses media secara mandiri di rumah.

b. Tugas Online:

Tambahkan tugas tambahan yang bisa dikerjakan siswa melalui media yang telah dibagikan.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kenampakan alam di SDN Pabian IV. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai pretest adalah 69,52 meningkat menjadi 77,62 pada

posttest. Data pretest dan posttest berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,298 dan 0,118 ( $p > 0,05$ ), menunjukkan bahwa analisis data valid untuk dilakukan. Uji-t berpasangan menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Canva. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi kenampakan alam melalui visualisasi dan aktivitas interaktif yang menarik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan aktif siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abd Rahman BP, S. A. M. A. F. Y. K. Y. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>

- x.php/alurwatul
- Akbar, A., & Noviani, D. N. (2019). *TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA*. file:///C:/Users/hp/Downloads/admin,+Amin+Akbar+dan+Nia+Noviani (1).pdf
- Amaliya, F., AR, M. M., & Astuti, Y. P. (2024). The influence of the application of the snowball-throwing model based on local wisdom on the critical reasoning ability of elementary school students. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Aulia, D., F., & Desyandri. (2023). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. *In ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- BK, M. K. U., Barsihanor, Rudini, M., Jamilah, Jasiah, Mariamah, Meidawati, Suswandari, Cendana, W., Setiawan, A., Wibowo, T., Purwandari, E., & Hamna. (2020). *METODE PENELITIAN UNTUK PGSD/PGMI (A. Setiawan, Ed.)*. Nuta Media, Yogyakarta.
- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2100–2112.
- Eko Yulianto, D., & Ferawati, V. (2023). *PERBEDAAN HASIL*

- BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DENGAN MEDIA GAMBAR MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV SDN 1 BESUKI 2 KABUPATEN SITUBONDO TAHUN 2023 PGSD, FKIP Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.** 14(2).
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Hajar, O., Kasiyun, & S., Umar Susanto, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413.
- Kuswandi, I., Asmoni, Fauzi, M., & AR, M. M. (2024). Pelatihan Karya Tulis Ilmiah melalui Kegiatan “Workshop Riset” bagi Siswa di Kabupaten Sumenep. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(3), 318–326.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Nasution, M. D., Irvan, & Ramadhan, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMPIT Miftahul Jannah. *Journal Of Social Science Research*, 4(3), 260–268. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Nuryanti, R. (2019). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN STRATEGI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BILANGAN ROMAWI BAGI SISWA TUNARUNGU KELAS IV SDLB., *JASSI\_anakku*, 20(1), 40–51.
- Oktavia, V. N., AR, M. M., & Armadi, A. (2024). Inovasi Bahan Ajar Flipbook Berbasis PUBLUU dalam Mendukung Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*, 8(6), 4742–4750. <https://jbasic.org/index.php/basic-edu>
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN KOMBINASI (MIXED METHODS)* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). ALFABETA.