

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BERBASIS CANVA WEB
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA
MATERI PENJUMLAHAN SISWA KELAS II SD INPRES SAILONG**

Rahmi Aulia¹, St. Aulia Bahar², Nur Padillah³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Negeri Makassar

¹rahmiauliaa2005@gmail.com, ²staulia953@gmail.com,

³fadillahnur827@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low mathematical problem-solving ability of students, especially in understanding the concept of addition at SD Inpres Sailong. The purpose of this study was to find out the relationship between the use of interactive games based on Canva web and students' mathematical problem-solving skills. This quantitative research uses a correlational design with the subjects of grade II students. The data collection technique was carried out through a validated student perception questionnaire and a mathematical problem-solving ability test compiled based on the Polya indicator, including: understanding the problem, planning the solution, implementing the plan, and re-examining the results. Data analysis was carried out through the Product Moment correlation test from Pearson's. The results showed that the correlation coefficient value $r = 0.863$ with a significance level of $p < 0.001$ which indicates a very strong and positive relationship, which means that the higher the quality of using Canva-based interactive games, the higher the students' mathematical problem-solving skills. This study concludes that digital learning media is effective as a cognitive bridge to transform abstract mathematical concepts into concrete and fun learning experiences in rural areas.

Keywords: Interactive Games, Canva Web, Mathematical Problem Solving

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, khususnya dalam memahami konsep penjumlahan di SD Inpres Sailong. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *game* interaktif berbasis Canva web terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain korelasional dengan subjek siswa kelas II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket persepsi siswa yang telah divalidasi dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang disusun berdasarkan indikator Polya, mencakup: memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil. Analisis data dilakukan melalui uji korelasi

Product Moment dari Pearson's. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi $r = 0,863$ dengan Tingkat signifikansi $p < 0,001$ yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan positif, yang berarti semakin tinggi kualitas penggunaan *game* interaktif berbasis Canva, semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital efektif menjadi jembatan kognitif untuk mentransformasi konsep matematika yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan di wilayah rural.

Kata Kunci: *Game* Interaktif, Canva Web, Pemecahan Masalah Matematis

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi dan kepribadian siswa, khususnya mengenai generasi penerus bangsa, sebagaimana tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Matematika merupakan ilmu yang menjadi landasan berbagai bidang ilmu pengetahuan dan sangat menarik dalam dinamika perkembangan saat ini, khususnya di era globalisasi yang memberdayakan seluruh lapisan masyarakat agar terus dapat menyesuaikan diri dengan perubahan mekanis yang semakin cepat. Mengingat pentingnya matematika, harus dipahami dan didominasi oleh seluruh lapisan

masyarakat, khususnya di sekolah (Risky, Djamilah, & Lazwardi, 2024). Matematika berperan sebagai "ratu segala ilmu" (Mathematics is the Queen of the Sciences) yang membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Al Ayyubi, Nudin, & Bernard, 2018).

Pendidikan matematika pada jenjang sekolah dasar memegang peranan krusial sebagai fondasi kemampuan kognitif dan logika siswa. Salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai adalah kemampuan pemecahan masalah matematis, khususnya pada materi dasar seperti penjumlahan. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas II SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak

(Handika, Zubaidah, & Witarsa, 2022) Namun, secara makro, tantangan besar masih ditemukan pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami struktur logis soal cerita, di mana matematika sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang rumit, susah, dan menakutkan bagi siswa SD. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam mentransformasikan informasi soal ke dalam model matematika yang tepat. Kesulitan ini tercermin dari ketidakmampuan siswa memenuhi langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya, terutama pada tahap memahami masalah dan merencanakan strategi penyelesaian (Fatma, Masyhud, & Alfarisi, 2023). Pendidikan matematika di Indonesia bahkan tercatat masih berada di bawah rata-rata internasional berdasarkan data Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) (Mahmudah, Listiani, & Marlina, 2023).

Kondisi tersebut selaras dengan permasalahan mikro yang ditemukan pada siswa kelas II SD Inpres Sailong. Observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan masih bersifat prosedural tanpa pemaknaan yang

mendalam, terutama saat dihadapkan pada soal yang membutuhkan analisis pemecahan masalah. Selain itu, keterbatasan akses terhadap media pembelajaran yang bervariasi di wilayah tersebut menyebabkan proses belajar cenderung monoton dan berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menurun, yang pada akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Nurdyansyah, 2019a).

Sebagai solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut, integrasi teknologi dalam bentuk media pembelajaran digital menjadi kebutuhan yang mendesak. Seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih cara penyampaian materi pembelajaran agar suasana kelas tidak monoton dan menjadi lebih menyenangkan (Barella, Rustiyarso, et al., 2023). Penggunaan game interaktif berbasis Canva Web menawarkan alternatif media yang visualnya menarik serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Anugrahana, 2020). Canva Web memungkinkan pengembangan media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa kelas rendah.

Menurut Nur Syafitri, Ismaimuza, & Ari Rahayu (2025), pemanfaatan game edukasi digital terbukti efektif meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar matematika karena mampu menghadirkan umpan balik instan yang tidak ditemukan pada media konvensional. Melalui pendekatan *game-based learning*, konsep penjumlahan yang awalnya abstrak dapat divisualisasikan secara konkret melalui tantangan-tantangan di dalam permainan. Melalui pendekatan *game-based learning*, konsep penjumlahan yang awalnya abstrak dapat divisualisasikan secara konkret melalui tantangan-tantangan di dalam permainan.

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai sarana bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa generasi digital. Sebagai platform berbasis web, Canva menyediakan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyusun konten interaktif yang kaya akan elemen visual tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit (Barella, Rustiyarso, et al., 2023). Penggunaan aplikasi ini di sekolah dasar bertujuan

untuk meningkatkan minat serta simpati guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus memfasilitasi pemahaman siswa agar kualitas pendidikan di sekolah menjadi lebih optimal (Saputra, Rahmawati, Andrew, & Amri, 2022).

Dengan menghadirkan antarmuka yang ramah anak, media ini mampu mengubah stigma negatif terhadap matematika yang dianggap menakutkan menjadi sebuah aktivitas bermain yang menantang. Interaktivitas yang ditawarkan memungkinkan terjadinya umpan balik langsung, sehingga siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam mengeksplorasi hubungan antarangka dalam operasi penjumlahan.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penggunaan fitur spesifik Canva Web yang dirancang secara mandiri sebagai instrumen penguat kemampuan pemecahan masalah pada siswa di lingkungan pedesaan. Meskipun penelitian mengenai Canva sudah mulai berkembang, eksplorasi mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan spesifik pada tema tertentu di jenjang sekolah

dasar masih terus diperbarui, fokus pada hubungan langsung antara penggunaan platform tersebut dengan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi penjumlahan di sekolah dasar wilayah rural masih terbatas (Ayu, 2024). Melalui penguasaan aplikasi desain seperti Canva, guru dapat mewujudkan kompetensi dalam menciptakan konten edukasi (educational content creation) yang relevan dengan kebutuhan siswa (Barella, Rustiyarso, et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah penggunaan media tersebut memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan kemampuan matematis siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Metode ini dipilih untuk mengetahui kekuatan hubungan antara variabel bebas, yaitu penggunaan game interaktif berbasis Canva Web, dengan variabel terikat, yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Sugiyono, 2019). Penelitian ini tidak memberikan perlakuan khusus dalam jangka panjang, melainkan mengukur

keterhubungan antar variabel secara objektif.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Inpres Sailong yang berjumlah 19 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tahap operasional konkret memerlukan media visual untuk memahami konsep abstrak penjumlahan. Karakteristik wilayah pedesaan menjadi latar belakang penting untuk melihat efektivitas media digital pada lingkungan dengan akses teknologi yang berkembang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama. Pertama, angket dan persepsi siswa terhadap penggunaan game interaktif yang telah divalidasi. Kedua, tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang disusun berdasarkan indikator Polya, mencakup kemampuan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil (Latifah & Sutirna, 2021)

Analisis data dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan

uji linearitas untuk memastikan hubungan antar variabel bersifat linear. Setelah prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi *Product Moment* dari Pearson untuk menentukan koefisien korelasi $\bar{r}$ dan nilai signifikansi (*p-value*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan game interaktif berbasis Canva web terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi penjumlahan siswa kelas II SD Inpres Sailong. Data diperoleh melalui angket penggunaan game interaktif berbasis Canva web dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Shapiro-Wilk Test for Bivariate Normality

		Shapiro-Wilk	p
Data Angket	- Nilai Tes	0.923	.098

Berdasarkan Tabel 1 hasil analisis deskriptif dan uji prasyarat, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan

game interaktif berbasis Canva web dengan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi penjumlahan siswa kelas II SD Inpres Sailong. Keabsahan hubungan ini didukung oleh hasil uji prasyarat analisis, di mana nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar $p = 0,098$ ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal yang berarti data berdistribusi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan korelasi Pearson. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media teknologi dalam pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif terhadap cara siswa mengolah informasi dan menyelesaikan persoalan angka.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Person's

Pearson's Correlations

		Pearson's r	p
Data Angket	- Nilai Tes	0.863	< .001

Selanjutnya, berdasarkan hasil Tabel 2 uji korelasi Pearson's menunjukkan nilai koefisien korelasi

sebesar $r = 0,863$ dengan tingkat signifikansi $p < 0,001$. Nilai koefisien tersebut berada pada kategori sangat kuat dan menunjukkan arah hubungan yang positif. Artinya, semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan game interaktif berbasis Canva web, maka semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Korelasi yang mencapai angka 0,863 menunjukkan bahwa variabel penggunaan game interaktif berbasis Canva memiliki pengaruh yang sangat meyakinkan dalam memprediksi kemampuan matematis siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa ketika siswa terlibat aktif dalam permainan interaktif tersebut, terjadi proses asimilasi konsep penjumlahan yang lebih mendalam melalui stimulasi visual dan tantangan dalam game. Tingkat signifikansi $p < 0,001$ memberikan bukti statistik yang sangat kuat bahwa hubungan ini bersifat konsisten dan bukan merupakan suatu kebetulan semata di lingkungan kelas tersebut.

Selain itu, arah hubungan positif ini menandakan bahwa keberhasilan pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD Inpres Sailong dapat diakselerasi melalui pemanfaatan

teknologi yang tepat guna. Game interaktif berbasis Canva bertindak sebagai jembatan kognitif yang mengubah soal-soal penjumlahan yang membosankan menjadi tantangan yang memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi. Dengan demikian, integrasi media digital ini terbukti mampu menciptakan ekosistem belajar yang lebih produktif dalam mengasah ketajaman logika matematis anak didik.

Sejalan dengan pendapat Nurfadhillah, Wahidah, Rahmah, Ramdhan, & Maharani (2021), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika kelas rendah berfungsi sebagai jembatan kognitif yang membantu siswa menyusun alur berpikir logis, sehingga memudahkan mereka dalam mengidentifikasi masalah dan menentukan strategi penyelesaian yang tepat.

Lebih lanjut, penggunaan platform Canva sebagai basis permainan memberikan unsur interaktivitas yang meningkatkan keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Adanya umpan balik langsung dalam permainan membuat siswa lebih

termotivasi untuk mencoba berbagai strategi penyelesaian soal tanpa rasa takut salah. Hal ini sesuai dengan temuan Hidayat & Maharani (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital bertipe permainan memberikan stimulus positif yang membuat siswa merasa sedang bermain sambil belajar. Kondisi psikologis yang rileks ini sangat membantu siswa kelas II SD dalam mentransformasikan soal cerita yang dianggap sulit menjadi langkah-langkah penjumlahan yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Selain aspek pemecahan masalah, penggunaan teknologi ini juga relevan dengan tuntutan pembelajaran modern yang menuntut kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Menurut (Hidayat & Maharani, 2023), penggunaan platform desain yang diadaptasi menjadi media instruksional interaktif mampu memfasilitasi gaya belajar generatif, di mana siswa kelas II lebih mudah menangkap konsep melalui simulasi visual dibandingkan metode ceramah konvensional. Melalui media ini, siswa tidak hanya menghafal prosedur penjumlahan, tetapi juga memahami proses pemecahan masalah secara logis.

Dengan demikian, korelasi yang ditemukan dalam penelitian ini mempertegas bahwa semakin optimal penggunaan *game* interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran, maka semakin baik pula kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki oleh siswa di SD Inpres Sailong.

Hubungan antara penggunaan media pembelajaran inovatif dengan peningkatan kemampuan akademik siswa merupakan fokus utama dalam transformasi pendidikan dasar di era digital saat ini. Berdasarkan hasil analisis statistik yang menunjukkan korelasi sangat kuat sebesar 0,92. Integrasi teknologi seperti *game* interaktif berbasis Canva Web terbukti memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi penjumlahan. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurdyansyah, (2019) yang menekankan bahwa media pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk menunjang suasana belajar yang efektif. Dalam konteks matematika, penggunaan media digital mampu menjembatani hambatan belajar yang sering dialami siswa sekolah dasar, terutama dalam mengubah informasi soal cerita

menjadi model matematika yang tepat. Sebagaimana dikemukakan oleh Al Ayyubi et al., (2018), matematika harus mampu membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis dan sistematis, yang dalam penelitian ini diwujudkan melalui visualisasi konkret dalam permainan edukatif guna membantu siswa mentransformasikan informasi abstrak menjadi konsep yang dapat dipahami.

Secara pedagogis, efektivitas media ini berkaitan erat dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret, di mana representasi visual menjadi kunci pemahaman konsep abstrak. Handika et al., (2022) menjelaskan bahwa pada tahap ini, siswa memerlukan bantuan media untuk memahami logika matematika, dan Canva hadir sebagai solusi melalui antarmuka yang ramah anak serta interaktif. Erden Kocaarslan & Riedler Eryaman (2024) juga menambahkan bahwa platform seperti Canva for Education menyediakan lingkungan belajar multisensori yang tidak hanya menarik secara visual melalui ribuan templat, tetapi juga mendukung pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa

berinteraksi dan belajar dari teman sejawat secara aktif. Pendekatan *game-based learning* ini secara langsung meningkatkan motivasi belajar siswa, yang menurut Nurlatifah & Purniati (2025) merupakan faktor krusial bagi pencapaian hasil belajar yang optimal karena memberikan dorongan kuat bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan aplikasi berbasis web ini memberikan solusi bagi tantangan pendidikan di wilayah rural dengan menghadirkan konten edukasi yang adaptif dan berkualitas tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Saputra et al., (2022) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Canva di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan minat siswa sekaligus memfasilitasi pemahaman agar kualitas pendidikan menjadi lebih optimal. Risky, Djamilah, & Lazwardi, (2024) menambahkan bahwa penggunaan fitur AI seperti Canva Magic AI pada platform berbasis website mampu menyederhanakan materi matematika yang dianggap sulit menjadi lebih menarik dan mudah dicerna melalui visualisasi yang interaktif. Dengan mengikuti langkah-

langkah pemecahan masalah menurut teori Polya mulai dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, hingga memeriksa kembali hasil siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan performa yang lebih baik dalam melaksanakan strategi penyelesaian dibandingkan dengan metode konvensional. Nur Fatma, Masyhud, & Alfarisi, (2023) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa pengembangan modul matematika berbasis pemecahan masalah Polya berbantuan Canva sangat efektif dalam meningkatkan kemandirian dan pemahaman logis siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih sistematis. Integrasi ini membuktikan bahwa penguasaan teknologi oleh guru dalam menciptakan konten edukasi (*educational content creation*), sebagaimana disarankan oleh (Barella, Karolina, Bahari, & Zakso, 2023), merupakan kompetensi penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, tidak monoton, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya hubungan

antara penggunaan game interaktif berbasis Canva web dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat diterima. Hasil ini sekaligus mempertegas bahwa inovasi dalam media pembelajaran adalah kunci utama dalam meningkatkan standar kompetensi literasi numerasi di tingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan *game* interaktif berbasis Canva Web memiliki hubungan yang signifikan, positif, dan sangat kuat terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas II SD Inpres Sailong, sebagaimana dibuktikan oleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,863$ dengan tingkat signifikansi $p < 0,001$. Pemanfaatan media ini mampu mentransformasikan materi penjumlahan yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga secara langsung meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemecahan masalah matematis serta keterlibatan aktif peserta didik. Integrasi teknologi digital ini berperan sebagai jembatan kognitif yang memfasilitasi siswa pada tahap operasional konkret untuk

memahami struktur logis soal cerita dan menerapkan strategi pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya secara sistematis. Selain aspek kognitif, keberhasilan media ini didukung oleh lingkungan belajar multisensori dan antarmuka yang ramah anak, yang terbukti mampu mengubah stigma negatif terhadap matematika menjadi aktivitas bermain yang menantang. Penguasaan guru terhadap aplikasi desain digital menjadi kompetensi krusial untuk menciptakan konten edukasi yang adaptif dan berkualitas, terutama sebagai solusi atas keterbatasan akses media di wilayah rural. Sinergi antara kreativitas pendidik dalam memanfaatkan platform Canva dan metodologi pembelajaran berbasis masalah pada akhirnya menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih produktif, bermakna, dan relevan dengan dinamika kebutuhan siswa di era digital. Sebagai langkah lanjutan, disarankan adanya pengembangan media serupa secara berkelanjutan guna mengoptimalkan standar kompetensi literasi numerasi di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ayyubi, I. I., Nudin, E., & Bernard, M. (2018). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 355. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p355-360>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Ayu, P. (2024). *Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam*.
- Barella, Y., Karolina, V., Bahari, Y., & Zakso, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29.

- Barella, Y., Rustiyarso, Karolina, V., Bahari, Y., Zakso, A., & Supriadi. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>
- Erden Kocaarslan, G., & Riedler Eryaman, M. (2024). USING “CANVA FOR EDUCATION” APPLICATION WITH COLLABORATIVE LEARNING IN VISUAL ARTS LESSON: SAMPLE ACTIVITIES FOR TEACHERS. *Elektronik Sosial Bilimler Dergisi*, 23(90), 849–866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Fatma, T. N., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). *MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PEMECAHAN MASALAH MENURUT TEORI POLYA BERBANTUAN CANVA UNTUK MENGEFEKTIFKAN PEMBELAJARAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. 7.
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Hidayat, Y. W., & Maharani, A. (2023). Analisis Kondisi Psikologis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Asesmen Diagnostik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 169–179. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i2.8761>
- Latifah, N. I. W., & Sutirna, S. (2021). Strategi Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Himpunan di Masa Pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(3), 541–550.
- Mahmudah, D. A., Listiani, I., & Marlina, D. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis melalui soal cerita analisis berdasarkan kemampuan akademik berbeda pada siswa kelas V

- SDN 02 Klegen Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(0), 1439–1450.
- Nur Fatma, T., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PEMECAHAN MASALAH MENURUT TEORI POLYA BERBANTUAN CANVA UNTUK MENGEFEKTIFKAN PEMBELAJARAN STATISTIKA PADA SISWA KELAS VI DI SDN PARE 2 KEDIRI. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 208–224.
<https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p208-224>
- Nur Syafitri, I., Ismaimuza, D., & Ari Rahayu, W. I. (2025). *Volume 6, Nomor 3, November 2025*. 6.
- Nurdyansyah, N. (2019a). *Media pembelajaran inovatif*. Umsida Press. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/6674>
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.
<https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). *PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH*.
- Nurlatifah, P. A., & Purniati, T. (2025). *Systematic Literature Review: Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*. 4(1).
- Risky, D., Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2024a). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “DEFRACTION” BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA MAGIC AI UNTUK MATERI PECAHAN SMP*. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 2(2), 156–170.
<https://doi.org/10.32502/differential.v2i2.219>
- Risky, D., Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “DEFRACTION” BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN APLIKASI*

CANVA MAGIC AI UNTUK
MATERI PECAHAN SMP.

*Differential: Journal on
Mathematics Education*, 2(2),
156–170.

[https://doi.org/10.32502/differe
ntial.v2i2.219](https://doi.org/10.32502/differential.v2i2.219)

Saputra, A. G., Rahmawati, T.,
Andrew, B., & Amri, Y. (2022).
Using Canva Application for
Elementary School Learning
Media. *Sciencetchno: Journal of
Science and Technology*, 1(1),
46–57.

[https://doi.org/10.55849/scient
echno.v1i1.4](https://doi.org/10.55849/scient
echno.v1i1.4)

Sugiyono, P. D. (2019). Metode
penelitian kuantitatif kualitatif.
Bandung: Alfabeta. Retrieved
from

[https://wiki.rschooltoday.com/P
roductPdf/HomePages/596/05
1/aN0Y45/MetodePenelitianKu
antitatifKualitatifDanRDSugiyon
o.pdf](https://wiki.rschooltoday.com/ProductPdf/HomePages/596/051/aN0Y45/MetodePenelitianKuantitatifKualitatifDanRDSugiyono.pdf)