

**PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 091281 BATU IV**

Kisah Dora Julianty Samosir¹, Theresia Monika Siahaan², Jon Roi Tua Purba³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
kisaadorasamosir@gmail.com¹, theresia.siahaan@uhnp.ac.id²,
jhon.rpurba@gmail.com³

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 091281 Batu IV, who have not yet achieved the KKTP (Qualification Level) of 70, due to conventional learning and a lack of innovative media. This study aimed to determine the effect of using Canva on mathematics learning outcomes for fractions in the 2025/2026 academic year. Using a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, the study sample included all 26 fourth-grade students. Data were collected through multiple-choice tests and analyzed using t-tests and N-Gain. The results showed an increase in the average score from 52 (pretest) to 90.30 (posttest). The N-Gain test of 0.75 indicated a high level of effectiveness. The results of the paired-sample t-test obtained a significance value of $0.00 < 0.05$, indicating a significant difference between learning outcomes before and after the treatment. It was concluded that the use of Canva significantly improved the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 091281 Batu IV.

Keywords: *Canva Media, Mathematics Learning Outcomes, Fractions, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV yang belum mencapai KKTP 70, akibat pembelajaran konvensional dan kurangnya media inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar matematika materi pecahan tahun ajaran 2025/2026. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*, sampel penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV sebanyak 26 orang. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan uji-t serta N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 52 (*pretest*) menjadi 90,30 (*posttest*). Uji N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan efektivitas pada kategori tinggi. Hasil uji hipotesis melalui *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Disimpulkan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

Kata Kunci: Media Canva, Hasil Belajar Matematika, Pecahan, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial dalam mendorong individu maupun masyarakat untuk mencapai kemajuan ilmu pengetahuan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, kecerdasan, serta akhlak mulia (Indonesia, 2006). Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan bertujuan mencerdaskan peserta didik agar menjadi insan yang kreatif, inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap bangsa serta negara (Rahmah dkk., 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, penguasaan terhadap berbagai disiplin ilmu menjadi esensial, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan pengetahuan dasar yang sering dianggap sebagai "ibu" dari segala disiplin ilmu (Maswar, 2019). Mengingat perannya yang fundamental, matematika menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, khususnya di sekolah dasar sebagai fondasi awal (Fauzi, 2020). Melalui matematika, siswa

diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan menggunakan bahasa matematis untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada realitanya, matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok menakutkan bagi siswa. Fenomena ini dipicu oleh kurangnya pemahaman konsep, kesulitan dalam mengenali simbol, hingga keterbatasan dalam penguasaan operasi hitung.

Kondisi tersebut diperparah oleh pola pembelajaran yang masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*). Guru cenderung menjadi satu-satunya sumber pengetahuan dengan menggunakan metode ceramah secara monoton. Akibatnya, interaksi dalam kelas bersifat searah, siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan tidak memiliki ruang untuk memberikan umpan balik yang mendalam. Permasalahan ini ditemukan di SD Negeri 091281 Batu IV, khususnya pada kelas IV, di mana hasil belajar matematika siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar ini

menunjukkan bahwa proses transfer pengetahuan belum berjalan efektif.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan integrasi media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman visual siswa. Media video animasi dinilai sebagai solusi yang representatif karena mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Penggunaan media berbasis audio-visual ini diharapkan dapat mengalihkan pusat pembelajaran kepada siswa dan memicu keaktifan mereka dalam memahami materi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan, bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 091281 Batu IV.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ujian

No	Nilai KKTP	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	10	38,46%
2	< 70	Belum tuntas	16	61,54 %
Jumlah			26	100 %

Sumber: Wali Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV

Dari data-data hasil Rekapitulasi Nilai Ujian siswa kelas IV SD Negeri

No. 091281 Batu IV Menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 di kategorikan tuntas ada 10 siswa dengan persentase 38,46% dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 di kategorikan tidak tuntas ada 16 siswa dengan persentase 61,54%. Sesuai dengan data perolehan nilai siswa diatas dapat dilihat bahwa, pencapaian hasil belajar siswa tergolong rendah yang mana hasil belajar secara rata-rata masih jauh dari KKTP pembelajaran saat ini yaitu nilai 70. Hal ini merupakan efek dari media pembelajaran yang kurang maksimal diterapkan, kurang menarik, manajemen waktu belajar yang kurang pas atau terlalu singkat, dan lain sebagainya. Sehingga membuat siswa jenuh, pasif dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang rendah tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dipahami. Rendahnya penguasaan materi Matematika khususnya materi pecahan dimungkinkan selain kurang jelasnya guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, dapat juga karena

kurangnya media dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya minat siswa karena pelajarannya yang kurang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik mengamati lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media yang digunakan selama proses pembelajaran daring/online dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri No. 091281 Batu IV”

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *Pre-Experimental Design*. Desain yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana penelitian hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan peneliti untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva (Variabel X) terhadap hasil belajar Matematika siswa (Variabel Y)

dengan membandingkan kondisi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan (*treatment*). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri No. 091281 Batu IV, Kelurahan Dolok Marlawan, Kabupaten Simalungun, pada semester genap bulan April tahun ajaran 2025/2026.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SD Negeri No. 091281 Batu IV yang berjumlah 26 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* (total sampling), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil (di bawah 100 responden), sehingga diharapkan hasil penelitian memiliki representasi yang sempurna dan dapat diterapkan langsung pada populasi tersebut tanpa risiko bias sampling.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal

pilihan berganda sebanyak 40 butir pada materi pecahan, yang disusun berdasarkan klasifikasi Taksonomi Bloom (LOTS dan HOTS). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya di sekolah yang memiliki karakteristik serupa, yakni SD Negeri 091277 Siantar Estate, dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 24. Selain uji validitas dan reliabilitas, dilakukan pula analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal untuk memastikan kualitas butir instrumen yang digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Pertama, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* (mengingat sampel < 50) untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Canva, peneliti melakukan uji *N-Gain* (Normalized Gain). Uji ini bertujuan untuk melihat efektivitas perlakuan dengan membandingkan selisih nilai antara *pretest* dan *posttest*. Seluruh proses perhitungan statistik dalam

penelitian ini didukung oleh penggunaan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 24 untuk menjamin akurasi data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design* yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan uji instrumen di SD Negeri 091277 Siantar Estate. Uji instrumen dilakukan selama 70 menit dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 40 soal. Setelah selesai melaksanakan uji instrumen, peneliti melanjutkan mencari data yang valid dan tidak valid dengan bantuan *Software SPSS 24*. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di SD Negeri 091281 Batu IV.

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah mendapatkan hasil *pretest* siswa di hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan

pembelajaran menggunakan media canva pada pelajaran Matematika materi Pecahan. Setelah memberikan perlakuan peneliti memberikan soal *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data digunakan untuk melihat ada atau tidak adanya "Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV".

Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa pilihan berganda yang berjumlah 40 soal yang dilakukan kepada 25 siswa di SD Negeri 091277 Siantar Estate. Uji coba dilakukan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur hasil belajar siswa secara memastikan instrumen menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan.

Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan SPSS 24 dengan taraf signifikan 5% $r_{\text{tabel}} = 0,4132$ diperoleh hasil bahwa dari 40 butir soal yang diuji, sebanyak 25 butir soal dinyatakan valid $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dan 15

butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid inilah yang digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*.

Tabel Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir r Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,35372 7	0,413 2	Tidak Valid
2	0,19102 3	0,413 2	Tidak Valid
3	0,51861 6	0,413 2	Valid
4	0,50122 8	0,413 2	Valid
5	0,45547 2	0,413 2	Valid
6	0,48086 9	0,413 2	Valid
7	0,48420 8	0,413 2	Valid
8	0,46145 9	0,413 2	Valid
9	0,48439 6	0,413 2	Valid
10	0,60405	0,413 2	Valid
11	0,64324 2	0,413 2	Valid
12	0,49505 4	0,413 2	Valid
13	0,48439 6	0,413 2	Valid
14	0,53406 1	0,413 2	Valid
15	0,48263 8	0,413 2	Valid
16	0,44906 4	0,413 2	Valid
17	0,45780 7	0,413 2	Valid
18	0,32659 2	0,413 2	Tidak Valid
19	0,46645 2	0,413 2	Valid
20	0,53485 9	0,413 2	Valid
21	0,28413 9	0,413 2	Tidak Valid

22	0,32729 3	0,413 2	Tidak Valid
23	0,43167 6	0,413 2	Valid
24	0,53406 1	0,413 2	Valid
25	0,30203 7	0,413 2	Tidak Valid
26	0,33339 6	0,413 2	Tidak Valid
27	0,18377 5	0,413 2	Tidak Valid
28	0,12398 9	0,413 2	Tidak Valid
29	0,27341 2	0,413 2	Tidak Valid
30	0,54674 1	0,413 2	Valid
31	0,53485 9	0,413 2	Valid
32	0,50122 8	0,413 2	Valid
33	0,49696 1	0,413 2	Valid
34	-0,0924	0,413 2	Tidak Valid
35	-0,03659	0,413 2	Tidak Valid
36	0,47110 1	0,413 2	Valid
37	-0,15401	0,413 2	Tidak Valid
38	0,00822	0,413 2	Tidak Valid
39	0,45087 1	0,413 2	Valid
40	-0,15631	0,413 2	Tidak Valid

(Sumber Data: Output Ms.Excel 2016)

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

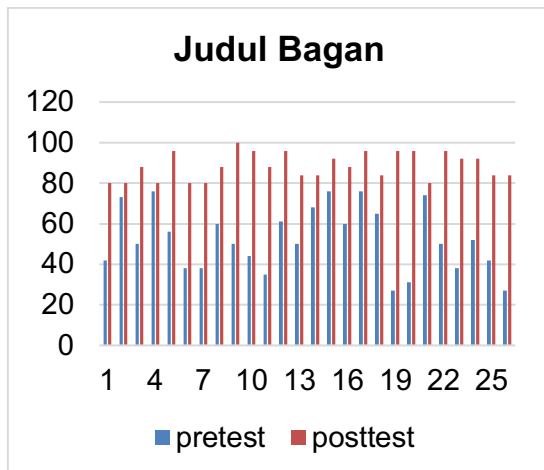
Pretest diberikan pada tanggal 15 April 2026 di Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Ketuntasan hasil

belajar siswa dinilai berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. *Posttest* diberikan pada tanggal 16 April 2026 setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan media canva pada saat proses pembelajaran dengan materi pecahan.

Tabel Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	KKTP	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AGI	70	42	85
2	ARH	70	73	85
3	ASH	70	50	88
4	ASI	70	76	80
5	AFA	70	56	96
6	AA	70	45	88
7	ANU	70	38	88
8	AAS	70	60	88
9	AKI	70	50	100
10	AZA	70	40	96
11	BS	70	50	90
12	DR	70	61	96
13	DS	70	40	84
14	ER	70	68	84
15	FH	70	76	92
16	FS	70	45	88
17	HI	70	76	96
18	IA	70	65	84
19	KM	70	27	96
20	RA	70	31	96
21	PA	70	74	88
22	RPN	70	50	96
23	RI	70	38	92
24	SS	70	52	92
25	SM	70	42	90
26	WH	70	27	90

Data rekapitulasi hasil nilai pretest dan posttest juga dapat dilihat dideskripsikan pada diagram berikut ini.



Berdasarkan gambar tersebut diketahui terdapat nilai yang sangat signifikan. Terlihat bahwa minimum pretest yaitu 27 dan nilai maksimum yaitu 76. Setelah menerapkan media canva pada materi pecahan diberikan posttest, tampak nilai berubah sangat signifikan, yaitu nilai minimum mencapai 80 dan nilai maksimum mencapai 100.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV pada tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media Canva terhadap hasil belajar Matematika siswa pada materi pecahan. Berdasarkan analisis data, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang sangat drastis dari 52 pada saat *pretest* menjadi 90,30 pada saat *posttest*, di mana seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKTP setelah diberikan perlakuan. Hal ini

diperkuat dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,7592 yang masuk dalam kategori efektivitas tinggi, serta hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} (11,175) lebih besar dari t_{tabel} (1,708), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Secara kualitatif, penggunaan media Canva terbukti menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan konkret, sehingga meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta keaktifan siswa dalam berinteraksi dan mengemukakan pendapat di kelas. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengonfirmasi bahwa media Canva secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan dan pemahaman materi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV, yang terlihat dari lonjakan nilai rata-rata dari 52,34 menjadi 88,46. Efektivitas ini diperkuat oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,7592 yang masuk

kategori tinggi serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (11,175 > 1,708). Atas dasar hasil tersebut, disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan Canva guna menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan tidak menjenuhkan. Selain itu, siswa diharapkan tetap menjaga keaktifan dalam proses pembelajaran, sementara pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pencapaian prestasi ini dengan melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Nabilah, T., & Prasetyo, A. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Sesiomadika, 662.
- Anwar. 2017. "Pengaruh Motivasi Kerja dan Kemampuan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai (studi pada karyawan perusahaan daerah air minum PDAM Kota Malang)". *Jurnal Universitas Brawijaya*, Vol. 12, No. 2, Hal: 1-10.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, Anggraini dan Leonard. 2015. "Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Formatif* 2(2): 102-110.
- Baharuddin., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Carera, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak*. *Journal on Education*, 06(03), 16695–16706.
- Dra. Susanah, M. P. (2008). *Matematika dan pendidikan matematika*. Universitas Terbuka, 1–44.
- Dewi, J. Y., & Napitupulu, S. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Biasa Di Kelas Iv Sd Negeri 101771 Tembung*. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 21-27.
- Faridah Hayati, T. U. (2020). *Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar*. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Fatahilla, M., Mulyawati, Y., & Indriani, R. S. (2025). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Materi Penjumlahan Pecahan pada Peserta Didik Kelas IV*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 309–317.
- Fauzi, J. R. (2020). *Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah*. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
- Friska, S. Y., Apreasta, L., & Airin. (2023). *Pengembangan Video*

- Animasi Matematika Materi Luas Menggunakan Aplikasi Canva Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka.* CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling, 3(1), 206–216.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. 2017. *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar.* Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 1(2).
- Hs, A. M., Subrata, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *Mathematic Education Journal) MathEdu*, 6(3), 110–122.
- Jihad, A. dan Haris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kusumawardani, Dyah Retno. Dkk. 2018. *"Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika," dalam PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika) 1 (2018): 588-595.*
- Mariani, S. (2010). *Pengajaran Konsep Pecahan dan Kabataku Pecahan di Sekolah Dasar.* Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 1(2), 119-129.
- Maswar, M. (2019). *Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki dan Cerita Matematis.* Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1(1), 28–43
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1).
- Muhibbah, F., & Iba, K. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil belajar Matematika Kelas IV SD.* Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11 (4)
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Unsika Sesiomadika, 4(1), 659–663.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(3), 346.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahimah Rahmah, dkk. (2023): Artikel jurnal berjudul *"Pengaruh Media Chempuzzle pada Model Pembelajaran Learning Cycle 5E terhadap Hasil Belajar,"* yang diterbitkan di ChemEdu Vol. 4, No. 2, Agustus 2023.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dkk. (2019). *Prestasi Belajar* Edisi 2. Jawa Timur: Literasi Nusantara.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana (Prenada Media Group), Jakarta 2017
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam*

- Pembelajaran Matematika, dalam MES (Journal of Mathematics Education and Science)* Jakarta: CV. Rajawali.
- Sibarani, I. S., Sihombing, P. S. R., Silitonga, I. D. B., Sitohang, S., Purba, J. R. T., Sirait, G., Alexander, I. J., Sitorus, L., Soripada, T. A., & Simangunsong, A. D. (2025). *Strategi Belajar Mengajar*. Edupedia Publisher, 1–292.
- Siregar, H. T. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAL* Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK), 2(2), 215-226. <https://Ejournal.Edutechjaya.Com/Index Php/Jitk Pujileksono>, Sugeng. 2015. *Metode Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok
- Siti, H. 2023. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Sepang Jaya Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, Univesitas Lampung).
- Sobry Sutikno, M. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Lombok: Holistica
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Supinah, 2008. *Pembelajaran Matematika SD dengan Pendekatan Kontekstual dalam Melaksanakan KTSP*, Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Twozia, T. (2021). *Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Segitiga Siswa Kelas IV di SDN Gentramasekdas*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 5(2), 668–674.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka
- W. A. D. Pamungkas dan H. D. Koeswanti, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru, vol. 4, no. 3, pp. 346–354, 2022,
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6(2), 247–257.