

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS V

Nur Handayani¹, Budi Lestari², I Ketut Suastika³

¹PPG PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

²SDN Karangbesuki 3 Kota Malang

¹handayaninur275@gmail.com, ²budilestari36@guru.sd.belajar.id,

³suastika@unikama.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students on whole number material. The low learning outcomes were caused by the lack of student involvement in the learning process and the use of less interesting learning media. This study aimed to improve students' mathematics learning outcomes through the use of Canva-based interactive media. This research employed qualitative and quantitative approaches using Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 27 fifth grade students of SDN Karangbesuki 3 Malang City. Data collection techniques used learning outcome tests and observation sheet. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the use of Canva-based interactive media could improve students' mathematics learning outcomes. The percentage of students' learning mastery in the pre-cycle was 25.93%, increasing to 70.37% in cycle I and 88.89% in cycle II. In addition, the use of Canva-based interactive media was able to increase students' activeness and motivation in mathematics learning. Therefore, Canva-based interactive media is effective in improving mathematics learning outcomes on whole number material for fifth grade elementary school students.

Keywords: mathematics learning outcomes, Canva-based interactive media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar pada materi bilangan cacah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Karangbesuki 3 Kota Malang yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra-siklus sebesar 25,93%, meningkat menjadi 70,37% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 88,89% pada siklus II. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan cacah pada siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar matematika, media interaktif berbasis Canva

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran esensial di sekolah dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis peserta didik (Saputra, 2024). Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep dasar yang dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting yang diajarkan pada kelas V sekolah dasar adalah bilangan cacah. Materi ini memiliki peran fundamental karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika lainnya, seperti operasi hitung dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pemahaman konsep bilangan cacah perlu dibangun secara optimal agar siswa memiliki fondasi yang kuat dalam mempelajari matematika pada

jenjang berikutnya (Mustafiah et al., 2025). Hal ini sejalan dengan (Oktapiana et al., 2025) yang menyatakan bahwa penguasaan bilangan cacah yang baik dapat membantu siswa memahami operasi hitung dan menyelesaikan permasalahan matematika secara lebih sistematis.

Pembelajaran matematika yang efektif seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna (Rahayu et al., 2022). Dalam hal ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengelola pembelajaran melalui strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak sehingga lebih

mudah dipahami oleh siswa (Juhaeni et al., 2020). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar (Hadi et al., 2024).

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa belum berjalan secara optimal, ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, seperti *PowerPoint* yang bersifat monoton, belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Akibatnya, beberapa siswa menunjukkan perilaku kurang fokus, seperti berbicara dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang hidup dan berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pra-siklus pada materi bilangan cacah yang menunjukkan bahwa dari 27 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 25,93%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kurangnya variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, yang menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah (Wijaya et al., 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif. Media pembelajaran digital memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik melalui kombinasi visual, animasi, dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa (Siagian et al., 2025). Salah satu media yang dapat

digunakan adalah Canva, yaitu aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai media pembelajaran seperti presentasi interaktif, infografis, maupun permainan edukatif (Musannadah & Jannah, 2022). Penggunaan media berbasis Canva dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi bilangan cacah (Asmaryadi et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang inovatif, efektif, dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. (Tristina et al., 2025) menyatakan bahwa media interaktif berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, (Yulianti et al., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran

konvensional. (Fajrina et al., 2025) juga menambahkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan Canva sebagai media presentasi atau bahan ajar. Pemanfaatan Canva yang dipadukan dengan aktivitas permainan edukatif dalam pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Mahmubi, 2025). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, media interaktif berbasis Canva tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi, tetapi juga dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif berupa game tarik tambang yang dimainkan secara berkelompok sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi bilangan cacah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah di kelas V sekolah dasar, serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis, baik bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, bagi guru sebagai alternatif inovasi pembelajaran, bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, maupun bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi profesional di bidang pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan media interaktif berbasis Canva. Penelitian dilaksanakan pada

semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas V SDN Karangbesuki 3 Kota Malang dengan subjek sebanyak 27 siswa.

Desain penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam dua siklus. Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya (Pahleviannur et al., 2022). Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media interaktif berbasis Canva, serta instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran matematika materi bilangan cacah menggunakan media Canva berupa presentasi interaktif dan permainan edukatif game tarik tambang yang dimainkan secara berkelompok. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan tahap

refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes diberikan pada tahap pra-siklus, kemudian akhir siklus I, dan akhir siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan yang non tes berupa lembar observasi.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan membandingkan hasil tes pada setiap siklus. Hasil analisis disajikan secara deskriptif sebagai dasar dalam melakukan refleksi.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai di atas KKTP serta terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Apabila indikator tersebut telah tercapai pada siklus II, maka penelitian dinyatakan berhasil.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tes pra-siklus, diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 27 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 20 siswa lainnya belum tuntas.

Tabel 1 Hasil Tes Pra Siklus

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	7	25,93%
Belum tuntas	20	74,07%

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta penggunaan media yang kurang menarik, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media interaktif berbasis Canva.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media interaktif berbasis Canva berupa slide presentasi dan permainan tarik tambang matematika yang dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan

hasil belajar siswa dibandingkan dengan pra-siklus.

Tabel 2 Hasil Tes Siklus 1

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	19	70,37%
Belum tuntas	8	29,63%

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 19 siswa (70,37%). Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra-siklus, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa tuntas. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa belum aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan masih kurang fokus saat permainan berlangsung. Selain itu, pelaksanaan game tarik tambang belum menggunakan *timer* sehingga pengelolaan waktu pembelajaran kurang efektif dan menyebabkan beberapa siswa kurang disiplin dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II. Media interaktif berbasis Canva dikembangkan dengan tampilan yang

lebih menarik dan komunikatif agar mampu meningkatkan perhatian siswa. Selain itu, pada permainan tarik tambang ditambahkan *timer* untuk membantu pengelolaan waktu sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Guru juga lebih optimal dalam membimbing kerja sama kelompok dan memberikan motivasi kepada siswa agar seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran, berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, terutama pada penyajian media Canva yang dibuat lebih menarik dan ditambahkan *timer* serta optimalisasi kegiatan kelompok. Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik.

Tabel 3 Hasil Tes Siklus 2

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	24	88,89%
Belum tuntas	3	11,11%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa (88,89%). Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah

tercapai karena lebih dari 75% siswa telah mencapai nilai di atas KKTP.

Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih optimal setelah dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Penambahan *timer* pada permainan edukatif membuat siswa lebih disiplin dan fokus dalam menyelesaikan soal. Tampilan media Canva yang lebih menarik juga mampu meningkatkan perhatian dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung (Putri et al., 2025). Selain itu, pengelolaan kerja sama kelompok yang lebih baik membuat siswa lebih aktif berdiskusi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Berikut adalah rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Tes

Tahap	Jumlah Tuntas	Persentase
Pra siklus	7	25,93%
Siklus 1	19	70,37%
Siklus 2	24	88,89%

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang

signifikan pada setiap siklus. Peningkatan dari pra-siklus ke siklus I sebesar 44,44%, sedangkan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,52%.

Berdasarkan tabel hasil tes siswa diatas maka berikut ini disajikan grafik hasil tes dari tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Tes

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan peningkatan pada kriteria siswa tuntas dari tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Sedangkan pada kriteria belum tuntas mengalami penurunan dari tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Sehingga penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap pembelajaran

matematika. Pada tahap pra-siklus, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah diterapkan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas permainan dalam pembelajaran juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan lebih aktif dalam memahami materi (Ningtyas & El-Yunusi, 2024).

Pada siklus II, peningkatan hasil belajar menjadi lebih optimal setelah dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Penyajian media yang lebih menarik, penambahan *timer* serta pengelolaan kegiatan kelompok yang lebih baik membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, adanya turnamen atau berupa permainan tarik

tambang dari media Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian ini maka penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran serta terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Nugraha et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa penggunaan teknologi serupa dapat dilakukan untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan yang lebih merata di Indonesia. Kemudian sejalan juga dengan pendapat (Putri et al., 2025) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif siswa dapat meningkat melalui media permainan edukatif berbasis canva.

Dengan demikian, penerapan media interaktif Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan cacah di kelas V sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan cacah di kelas V sekolah dasar. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan persentase ketuntasan belajar siswa dari 25,93% pada pra-siklus menjadi 70,37% pada siklus I, dan mencapai 88,89% pada siklus II. Selain itu, penerapan media interaktif Canva yang dilengkapi dengan permainan edukatif mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penggunaan media interaktif berbasis Canva dipadukan dengan berbagai

bentuk permainan edukatif pada materi dan jenjang yang berbeda agar diketahui efektivitasnya secara lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun kerja sama siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaryadi, A. I., Estuhono, & Akhadiyah, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Bilangan Cacah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 345–351. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2277>
- Fajrina, W., Sapta, A., Irvan, D., & Safari, R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Hadi, A., Lismana, F. A., Herlianto, G. D., Zulkarnain, I., & Fajriah, N. (2024). Kajian Teori Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Digital Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA)*, 2, 279–285. <https://doi.org/10.20527/va1g0g16>

- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.
- Mahmubi, M. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 72–80. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036>
- Mustafiah, I., Dewi, E. P., April, N. D. R., Winata, B. P., & Muhammad, A. F. N. (2025). Memahami Dasar-Dasar Bilangan: Jenis, Nilai Tempat, dan Operasi Hitung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2), 382–395. <https://doi.org/10.36841/pgsduna.rs.v16i2.7707>
- Ningtyas, W. S. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di sd dumas surabaya. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- 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>
- Oktapiana, E., Karlimah, K., & Apriani, I. F. (2025). Pemahaman Konsep Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 207–215. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10063>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala The Role of Teachers as Facilitators in Improving the Quality of Learning at SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790>
- Putri, D. S., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Quiz Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Kelas V Materi Pecahan Campuran Di SD

- Namira Kraksaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 565–571.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24631>
- Putri, Z. E., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA : Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6, 109–118.
<https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.545>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(2), 53–64.
- Siagian, H. H., Sigiro, R. A., Padang, P. R., Sihombing, A. A., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa : Analisis Jurnal. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(4), 167–174.
<https://doi.org/10.61722/jinu.v2i4.4992>
- Tristina, D., Haryani, P., Nur, A., Dewi, K., & Ferdinan, G. D. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(10), 1–11.
<https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.521>
- Wijaya, S., Batamata, S. U., Wulandari, D. M., & Farlan, M. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota sorong. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 31–36.
<https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2096>
- Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3), 104–111.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>