

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

¹Diah Puspita Sari, ¹Sintayana Muhandini, ²Erwin Hadi

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

²SDN 18 Cakranegara, Kota Mataram, Indonesia

ayick1992@gmail.com; muhardsinta@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 30-11-2023

Disetujui : 25-12-2023

Keywords:

*Problem Based Learning;
Media Canva; Hasil
Belajar Matematika*

ABSTRACT

Abstract: *As technology develops in the industrial era 4.0, it has a significant impact on the world of education. Learning is starting to be directed towards the use of learning media that is able to attract students' interest in learning. Specifically for mathematics learning in elementary school. Studying mathematics is known as a difficult, boring and monotonous lesson. Even students at elementary school level are less interested in this lesson. This can be seen from the relatively low mathematics learning outcomes. The aim of this research is to improve students' mathematics learning outcomes through the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Canva media. The location of this research is SDN 1 Sukamulia Timur with a sample size of 23 students in class IV. The instrument used to collect research data related to learning outcomes is a multiple choice test that uses Bloom's taxonomy. Research data analysis uses quantitative descriptive. The research results showed that there was an increase in student learning outcomes in mathematics lessons after implementing learning with the PBL model assisted by Canva. The number of students who completed (above KKM) in cycle I and cycle II increased. 80% of students are said to have completed.*

Abstrak: Seiring perkembangan teknologi di era industri 4.0 memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran mulai diarahkan menuju penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Khusus pembelajaran matematika di SD. Belajar matematika terkenal dengan istilah pelajaran sulit, membosankan, dan monoton. Bahkan peserta didik di tingkatan SD pun kurang tertarik dengan pelajaran ini. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika yang tergolong rendah. Adapun tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva. Lokasi penelitian ini yaitu SDN 1 Sukamulia Timur dengan jumlah sampel sebanyak 23 peserta didik di kelas IV. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data penelitian terkait hasil belajar adalah tes pilihan ganda yang menggunakan taksonomi Bloom. Analisis data penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika setelah melaksanakan pembelajaran dengan model PBL berbantuan canva. Jumlah peserta didik yang tuntas (di atas KKM) pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. 80% peserta didik dikatakan tuntas.



<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Belajar merupakan sebuah proses dalam diri individu untuk mencari tahu dan meningkatkan kualitas diri atau bahkan memperbaiki diri menjadi lebih baik lagi. Pembelajaran di sekolah hendaknya mampu meningkatkan kualitas peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahkan kurikulum terbaru tentang merdeka belajar ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih leluasa dan bebas dalam mengembangkan potensi dirinya. Namun faktanya di sekolah, pembelajaran yang dilaksanakan masih sulit untuk mencapai hal tersebut. Pelajaran yang diberikan di sekolah masih menjadi hal yang susah untuk dicerna oleh peserta didik. Terkhusus pelajaran matematika dianggap begitu sulit baik dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Pelajaran matematika bersifat abstrak sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang berminat terhadap pelajaran tersebut (Najoan et al., 2023). Pelajaran matematika dianggap sulit oleh peserta didik karena proses belajar mengajarnya yang masih bersifat konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah semata. Peserta didik merasa apa yang dipelajari kurang bermakna karena pelajaran yang diberikan terkadang dianggap tidak relevan (Fauzia, 2018). Hal ini menjadi tantangan untuk para guru agar mampu membuat pelajaran ini menjadi menarik bagi peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang bisa membuat peserta didik aktif menjadi solusi alternatif permasalahan tersebut. Memilih dan menggunakan model yang relevan membuat guru mampu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Azzahra et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang tepat dan dijadikan rujukan adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Model PBL ini mampu membuat peserta didik aktif dan permasalahan yang akan diberikan sesuai atau relevan dengan permasalahan sehari-hari. PBL merupakan pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini menginstruksikan peserta didik menghadapi masalah praktis atau pembelajaran dimulai dengan permasalahan dan konteks dunia nyata (Azzahra et al., 2023). Adapun karakteristik model PBL yaitu: 1) *Pembelajaran berpusat pada peserta didik*; 2) permasalahan yang disajikan relevan dengan kehidupan nyata atau autentik; 3) pembelajaran dilaksanakan pada kelompok kecil; 4) guru hanya sebagai fasilitator (Husnidar & Hayati, 2021).

Disisi lainnya, perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 menjadi acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih bervariasi. Agar pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajarnya meningkat maka perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tak terkecuali pada pembelajaran matematika, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan dan tujuan zaman. Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Rohma & Sholihah, 2021). Guru juga memerlukan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi agar peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran (Yulifa et al., 2023). Media pembelajaran menjadi sesuatu yang

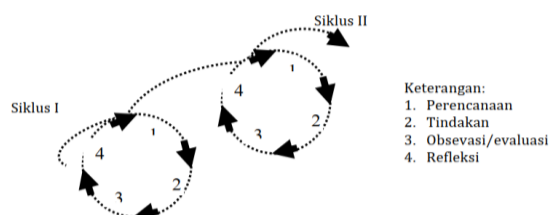
penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam memberikan atau menyajikan materi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih mudah mengerti serta memahami materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran menjadi pendukung kelancaran proses belajar mengajar. Media tidak hanya dapat membantu peserta didik memahami dan memecahkan masalah yang kompleks tetapi juga membantu untuk menyediakan konten materi pelajaran yang menarik dan menantang untuk dijelaskan (Santi et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika menjadi sesuatu yang sulit untuk dipisahkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika memudahkan peserta untuk memahami materi dan konsep-konsep yang rumit. Media pembelajaran yang relevan dan menarik dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan daya tarik pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, peserta didik menjadi bosan dalam belajar (Ramdayani et al., 2023). Selain membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran ini juga dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu, dengan media pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dunia pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi ini dalam menunjang kebutuhan pendidikan pada era revolusi industri 4.0. Salah satu media pembelajaran yang bagus adalah aplikasi canva. Canva menjadi solusi alternatif aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yulifa et al., 2023). Penggunaan media canva dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain (Hayati, 2020). Sejalan dengan itu, canva dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencerna serta memahami pelajaran matematika karena memiliki keragaman animasi, video, gambar, teks, dan grafik, serta elemen menarik lainnya sesuai kebutuhan guru (Jannah et al., 2023). Pentingnya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran audio visual dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih baru serta menyenangkan karena pengemasan media yang menarik (Sumartawi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Sukamulia Timur dan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, didapatkan hasil bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika tergolong dalam kategori rendah. Realita tersebut tergambar berdasarkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penilaian semester, banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sehingga, berdasarkan observasi tersebut maka ditemukan adanya kesulitan dalam proses pembelajaran terutama pada materi perkalian bersusun. Adapun solusi yang akan digunakan sebagai alternatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran PBL

berbantuan media canva. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di SDN 1 Sukamulia Timur dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media canva.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas yang di lakukan secara bersiklus. Rancangan penelitian dalam PTK ini dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), perlakuan (*acting*) & pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*).



Gambar 1. Model PTK dalam 2 Siklus (Agung, 2005)

Adapun lokasi penelitian yaitu di SDN 1 Sukamulia Timur. Jumlah peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian sebanyak 23 peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran pada kelas IV. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data hasil belajar adalah tes pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan taksonomi Bloom yang terdiri dari C1 hingga C6. Analisis data dalam penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini di mulai dengan melakukan observasi dan wawancara terkait permasalahan pembelajaran matematika di kelas 4 SDN 1 Sukamulia Timur. Pada tahapan perencanaan, dilakukan analisis permasalahan di sekolah dan dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada kegiatan tindakan. Dalam hal ini termasuk mempersiapkan media canva yang tepat untuk pelajaran matematika. Selanjutnya pada tahapan tindakan, dilakukan pembelajaran sebanyak 2 siklus di mana tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran PBL. Pada tahapan ini juga peserta didik langsung diberikan masalah matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan memberikan gambaran pada media canva agar proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan permasalahan matematika tersebut. Pada tahapan ini pendidik berfungsi sebagai fasilitator pada proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih leluasa mengeluarkan idenya. Setelah tahapan ini selesai, dilakukan observasi pembelajaran dan evaluasi untuk memperkuat konsep peserta didik. Observasi dan evaluasi ini dilakukan setiap pertemuan agar peserta didik lebih paham. Hal ini juga berfungsi untuk mengetahui kendala dan hambatan yang dialami peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga pada siklus selanjutnya bisa tercipta pembelajaran yang lebih

baik lagi. Pada tahapan akhir yaitu refleksi dilakukan analisis dan kajian terkait hasil tindakan yang diterapkan guru pada proses pembelajaran. Pada tahapan ini juga guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan tindakan yang dilakukan.

Diketahui bahwa pada tahap awal atau kegiatan pra siklus, rata-rata hasil belajar peserta didik di SDN 1 Sukamulia Timur tergolong rendah yaitu sebesar 60. Hanya sekitar 4 peserta didik yang mencapai KKM dari total 23 peserta didik. Adapun kondisi awal peserta didik dilihat dari nilai hasil belajar terjadi pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Kategori Nilai	Pra Siklus		Nilai		
	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	Rata-rata	Terendah	Tertinggi
≥ 70	4 Orang	Tuntas (17,39%)			
< 70	19 Orang	Belum Tuntas (82,61%)	60	50	80

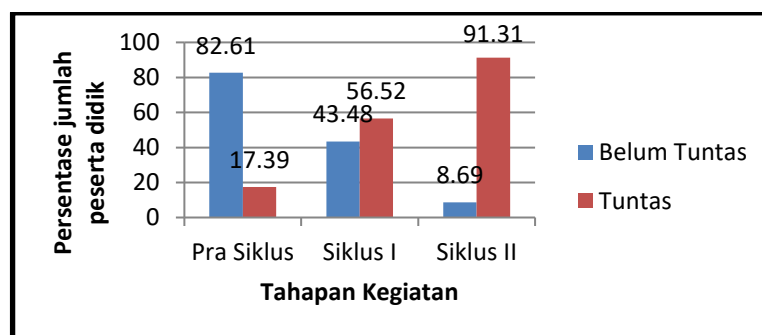
Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa kondisi awal peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan pada pelajaran matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diberikan sebuah alternatif solusi berupa penerapan model PBL berbantuan canva . pembelajaran ini diterapkan ke dalam 2 siklus pada materi perkalian bersusun. Adapun tahapan dalam tiap siklus ini yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Tahap perencanaan dilakukan untuk mencari permasalahan dan solusi alternatif yang akan digunakan. Pada tahapan ini juga disusun media pembelajaran dengan canva yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, dilakukan penerapan model pembelajaran PBL dengan kegiatan ini menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran canva digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam belajar serta menarik minat mereka terhadap pelajaran. Pada tahapan pengamatan, dilakukan kegiatan mengamati proses peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan. Dan terakhir pada tahap refleksi, peserta didik mendapat masukan ataupun penjelasan lebih detail terkait pelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat melekat dan dapat lebih dipahami oleh peserta didik. Kegiatan ini dilakukan berulang selama 2 siklus dalam penelitian tindakan kelas. Adapun hasil penerapan model pembelajaran PBL berbantuan canva ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Tiap Siklus Belajar

No	Tahapan Kegiatan	Jumlah Peserta Didik	Nilai		
			Rata-rata	Terendah	Tertinggi
1.	Pra Siklus		60,00	50	80
2.	Siklus I	23 Orang	72,83	55	90
3.	Siklus II		83,91	65	100

Berdasarkan tabel 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dibandingkan dengan kondisi awal (pra siklus) sebelum diterapkan model PBL berbantuan media canva. Pada siklus I terlihat bahwa dari segi nilai rata-rata,

nilai terendah, dan nilai tertinggi, peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pada tahapan pra siklus. Begitupun pada siklus II, terjadi peningkatan dibandingkan pra siklus dan siklus I. Bahkan pada siklus II hampir semua peserta didik berkategori tuntas dan ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai sempurna (100). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan canva yang diterapkan pada proses pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun peningkatan ketuntasan ini dapat dilihat juga pada grafik 1 berikut.



Grafik 1. Perbandingan Jumlah Peserta Didik yang Tuntas dan Belum Tuntas

Berdasarkan grafik 1 di atas maka diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase peserta didik yang mengalami ketuntasan tiap siklus. Pada pra siklus, jumlah peserta didik yang tuntas hanya 4 orang (17,39%) dan yang belum tuntas sebanyak 19 orang (82,61%). Pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 13 orang (56,52%) dan yang belum tuntas hanya 10 orang (43,48%). Pada siklus II, hampir semua peserta didik tuntas, hanya 2 orang saja yang belum tuntas (8,69%). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan yaitu model PBL berbantuan canva mampu memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 4 SDN 1 Sukamulia Timur pada pelajaran matematika.

2. Pembahasan

Sebelum menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan canva, hasil belajar matematika peserta didik di kelas 4 SDN 1 Sukamulia Timur masih belum sesuai harapan dan belum bisa mencapai KKM. Sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang tergolong rendah dan merasa pelajaran matematika ribet dan monoton. Tujuan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media canva ini adalah untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik agar nantinya hasil belajar mereka dapat meningkat dan melebihi KKM. Pembelajaran PBL berbantuan canva ini diterapkan selama 2 siklus sesuai model PTK yang digunakan. Hasil penerapan model menunjukkan bahwa pembelajaran PBL berbantuan media canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran PBL, peserta didik dihadapkan dengan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan mereka berkolaborasi dengan kelompok untuk menyelesaikan permasalahan matematika tersebut. Media canva yang digunakan juga mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mereka dapat fokus dalam pembelajaran dan akhirnya bisa memahami materi yang diajarkan terkhusus pelajaran

matematika. Model Pembelajaran PBL yang diterapkan mampu menjadikan peserta didik lebih aktif, mendorong mereka berpikir kritis, bekerjasama dengan kelompok, dan melatih tanggung jawab mereka (Puspita et al., 2018). Pembelajaran PBL menekankan proses belajar pada peserta didik dan guru berfungsi sebagai fasilitator. Peserta didik belajar dalam kelompok dan menyelesaikan persoalan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik menjadi aktif dan antusias dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman mereka dan perlahan memperbaiki hasil belajar mereka (Widayanti & Dwi Nur'aini, 2020).

Ketika proses belajar menggunakan media canva yang telah dikembangkan, peserta didik menjadi antusias dan mulai tertarik dengan pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara menarik perhatian peserta didik terlebih peserta didik yang masih belajar di bangku sekolah dasar. Fokus mereka terkadang adalah belajar sambil bermain. Jadi penggunaan media canva merupakan salah satu alternatif pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan aplikasi canva dilengkapi templat yang menarik, sejian bentuk, gambar, warna dan huruf yang bervariasi. Dengan media seperti ini maka akan memperkuat ketertarikan peserta didik dalam belajar terkhusus pelajaran matematika (Irkhamni et al., 2021). Pembelajaran PBL berbantuan canva juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik (Yulifa et al., 2023). Media pembelajaran menggunakan aplikasi canva efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Siregar et al., 2021). Media pembelajaran canva menjadi referensi media pembelajaran yang inovatif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan abad 21. Media ini juga sangat cocok untuk pembelajaran matematika (Hayati, 2020).

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa PBL berbantuan canva efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini juga menjadi fakta dan menambah bukti bahwa media pembelajaran canva yang dikolaborasikan dengan PBL merupakan alternatif pembelajaran matematika yang bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan secara perlahan mampu meningkatkan hasil belajar matematika. Namun perlu dipahami bahwa dalam penggunaan media pembelajaran diperlukan persiapan yang cukup matang serta jangan sampai media pembelajaran itu menjadi topik utama sehingga peserta didik hanya fokus pada medianya bukan pelajaran matematika. Terlepas dari itu semua hasil ini sesuai dengan apa yang diharapkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika setelah melaksanakan pembelajaran dengan model PBL berbantuan canva. Jumlah peserta didik yang tuntas (di atas KKM) pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. 80% peserta didik dikatakan tuntas. Sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini maka dikatakan penelitian berhasil sesuai tujuan yang diharapkan. Adapun saran dalam penelitian ini yaitu guru harus mempersiapkan media

canva sebaik mungkin agar terlihat menarik saat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

REFERENSI

- Agung, A. A. G. 2005. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Keilmuan Negeri Singaraja.
- Azzahra, D. M., Putra, B. Y. G., & Rahman, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sma Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Canva. *Symmetry / Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(1), 146–158. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i1.9385>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 7(1), 40–46. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i4.1354>
- Hayati, T. U. F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Husnidar, & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Kimia. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 067–072. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.29956>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021, ISBN: 978-602-6779-47-2*, 127–134.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Najoan, R. A. ., Tahiru, Y. S., Kumolontang, D. F., & Tuerah, R. M. (2023). Penerapan Model Problem based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1268–1278. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5005>
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120–125. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Ramdayani, F. S., Amran, M., & Risnawati. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Lks Berpendekatan. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 1023–1037.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272–12280. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2199>
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://yana.web.id/index.php/relevan>
- Sumartiwati, N. M., Suarjana, I. Ma., & Ujjanti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual

- Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Widayanti, R., & Dwi Nur'aini, K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema Journal*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.480>
- Yulifa, E., Pramasdyahsari, A. S., Suneki, S., & Sijamtini, N. (2023). Efektivitas Model PBL Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 3220–3229. <http://www.nber.org/papers/w16019>