

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA POWER POINT CANVA DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SD NEGERI KELUN KOTA MADIUN**

Indah Hariyani¹, Hartini², Siti Juwarmini³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, ²Universitas PGRI Madiun,

³Sekolah Dasar Negeri Kelun

indahhariyani342@gmail.com, hartini@unipma.ac.id, sitijuwarmini6@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to investigate the implementation of Problem Based Learning (PBL) assisted by PowerPoint Canva media to enhance mathematics learning outcomes for fourth-grade students at Kelun Elementary School, Madiun City. PowerPoint Canva media is utilized to facilitate students in problem-solving within the PBL framework. The material covered is based on the ongoing first semester topic of Fractions. The research was conducted at Kelun Elementary School in Madiun City with 31 fourth-grade students. This action research consists of two cycles: planning, implementation, observation, and reflection. The research method employed is quantitative descriptive analysis. Data collection techniques include tests, observations, and documentation. Tests were conducted twice at the end of each cycle (Cycle I and Cycle II) in written form to assess student's learning outcomes using the Problem Based Learning model assisted by PowerPoint Canva media. The study found that student's learning outcomes and mastery increased from Cycle I 70,96 (67,74%) to Cycle II 85,09 (93,54%). The average learning outcomes improved to 85,09 in Cycle II, with a mastery percentage of 93,54%. Therefore, it can be concluded that implementing Problem Based Learning (PBL) with PowerPoint Canva media successfully enhances mathematics learning outcomes for fourth-grade students at SD N Kelun Madiun City in the Academic Year 2024/2025.

Keywords: PBL Model, Power Point Canva Media, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *power point canva* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Kelun Kota Madiun. Media *power point canva* digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam pemecahan masalah terhadap model *Problem Based Learning* yang digunakan. Materi yang diambil berdasarkan pada semester 1 yang sedang berjalan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kelun Kota Madiun pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa adalah 31 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi/pengamatan, dan dokumentasi. Tes dilaksanakan sebanyak 2 kali diakhir siklus I dan siklus II dalam bentuk tes tulis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dengan

menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *power point canva*. Diperoleh hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu masing-masing 70,96 (67,74%) dan 85,09 (93,54%). Dilihat dari rata-rata hasil belajar yang meningkat pada siklus II menjadi 85,09 dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 93,54%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *power point canva* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N Kelun Kota Madiun pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Model PBL, Media *Power Point Canva*, Hasil Belajar Matematika

A. Pendahuluan

Mata pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari pada jenjang pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga pada jenjang pendidikan perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut sangat diperlukan oleh siswa agar memiliki kemampuan memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk dikembangkan dalam menghadapi perkembangan zaman dan teknologi yang terus berkembang. Selain itu kemampuan dalam menguasai konsep matematika dapat digunakan dalam pemecahan masalah pada

kehidupan sehari-hari mereka. Matematika juga digunakan dalam berbagai bidang ilmu, seperti ilmu fisika, kimia, biologi, olahraga, arsitek, kedokteran, seni, ekonomi, geografi, astronomi, dan sebagainya.

Pada kenyataannya penguasaan matematika selalu menjadi permasalahan besar. Berdasarkan observasi/pengamatan pada siswa dan guru SD N Kelun dari sekian mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa ialah mata pelajaran Matematika, selain dari siswa menurut guru juga sama, pelajaran matematikalah yang paling tidak diminati oleh siswa bahkan banyak siswa yang masih kurang dalam kriteria ketuntasan belajarnya (KKM). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ilham dkk menyatakan bahwa ada banyak faktor kesulitan belajar matematika diantaranya peserta didik kurang memahami konsep yang diberikan. Selain itu ilham dkk juga

menyatakan kesulitan belajar matematika yang dialami peserta didik juga berasal dari faktor internal dan faktor eksternal siswa (Raharjo and Untari 2021:99–100). Berdasarkan keadaan tersebut perlu adanya perhatian dan penanganan yang serius dalam mengajarkan matematika. Matematika termasuk mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika sulit dipelajari, membosankan dan sulit untuk dipecahkan. Sehingga siswa merasa takut, jenuh, dan tidak suka hingga menyebabkan hasil belajarnya dibawah KKM. Menurut Purwanto hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penentu dari keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Yandi dkk ada banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain yaitu sumber belajar, lingkungan sekolah, budaya sekolah, motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, serta manajemen diri. Selain itu model

pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Yandi, Nathania Kani Putri, and Syaza Kani Putri 2023:14–22).

Berangkat dari kondisi tersebut peneliti beranggapan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat mengurangi rendahnya daya serap siswa pada mata pelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Pramesti dkk menyebutkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan dan membangun konsep berpikir siswa untuk memecahkan suatu masalah dalam bidang ilmu yang sedang dipelajari (Pramesti et al. 2022:54). Hosnan mengatakan bahwa PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran pada suatu masalah autentik, sehingga dengan hal itu siswa dapat merangkai pengetahuannya sendiri, mengembangkan ketrampilan yang

lebih tinggi, membuat siswa lebih mandiri dan membuat siswa percaya diri (Hosnan 2014). Adapun menurut Ngalimun PBL adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa (Ngalimun 2014). Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL merupakan suatu proses pembelajaran yang fokus pada pemecahan masalah yang dilakukan secara berkelompok sehingga mendorong siswa untuk aktif, berfikir kritis, mandiri, meningkatkan kepercayaan diri, dan keterampilan dalam pemecahan masalah. Menurut Evi & Indarini langkah dari model *Problem Based Learning* yaitu: (1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Evi and Indarini 2021:386)

Selain model pembelajaran penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Diyakini bahwa dengan menggunakan

media pembelajaran yang baik dan menarik setidaknya dapat menghapuskan kesan negatif terhadap pengajaran matematika. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah siswa untuk menerima informasi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dapat maksimal. Berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum merdeka, siswa fokus pada keterampilan bernalar kritis, kreatif, dan mandiri, serta berkebinekaan global, sehingga pada abad ke 21 ini siswa dikenalkan dengan teknologi-teknologi canggih seperti pada penggunaan media pembelajaran dikelas. Salah satu media dengan teknologi tersebut adalah media *Power Point Canva*. Untuk membuat media pembelajaran *power point* yang menarik, mudah, dengan waktu yang singkat bisa menggunakan aplikasi maupun *website online canva*. Menurut Miftahul dkk Media pembelajaran Canva dinilai efektif bagi siswa dalam memudahkan pemahaman materi yang sifatnya abstrak pada mata pelajaran Matematika (Miftahul Jannah et al. 2023). Sedangkan menurut Putri dkk, Canva merupakan *platform* atau *tools* yang digunakan untuk mendesain

tanpa biaya dan sederhana mendukung penggunaanya dalam menciptakan rancangan dengan hasil akhir yang menarik, unik, teratur, serta desain visual yang dapat digunakan tanpa biaya yaitu *Canva* (Syabrina n.d.).

Dengan aplikasi maupun *website canva* dapat membuat power point dengan berbagai *template* yang beragam, menggunakan animasi, gambar-gambar, grafik, diagram, poster, mind map, audio maupun video sehingga *power point* akan sangat menarik. *Power point canva* juga bisa disimpan dalam bentuk presentasi (*power point*) maupun dalam bentuk video pembelajaran. Dengan semua keuntungan tersebut, *canva* sangat berguna dalam pendidikan, terutama dalam membuat media pembelajaran *power point* yang menarik dan kreatif serta meningkatkan antusias dan kreativitas peserta didik. Selain itu media *power point canva* yang dikembangkan juga dapat digunakan dalam pembelajaran online dan offline.

Dari hasil penelitian diatas, memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Impementasi Model Pembelajaran

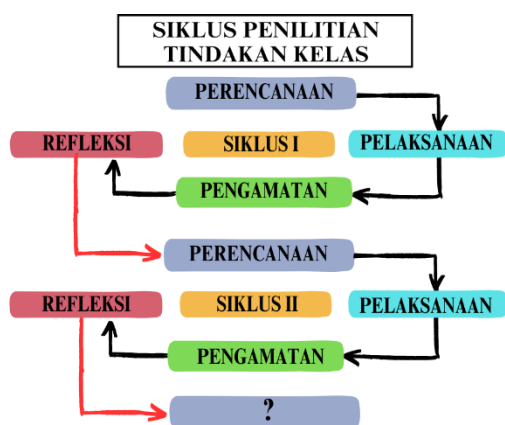
Problem Based Learning berbantuan Media *Power Point Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negari Kelun Kota Madiun”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli hingga Agustus 2024. Tempat Penelitian berada di SD Negeri Kelun yang berada di Jalan Sri Agung No.77, Kelun, Kec. Madiun, Kota Madiun, Jawa Timur, Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kelun Kota Madiun yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Kegiatan penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model

pembelajaran PBL berbantuan media *power point canva* pada mata pelajaran Matematika. Materi yang diambil berdasarkan pada semester 1 yang sedang berjalan yaitu materi pecahan. Berikut alur penelitian ini:



Gambar 1 Alur Siklus Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi/pengamatan, dan dokumentasi. Tes dilaksanakan sebanyak 2 kali diakhir siklus I dan siklus II dalam bentuk tes tulis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *power point canva*. Pengamatan/Observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi kerja kelompok. Dengan pengamatan akan diperoleh gambaran tentang aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi penelitian

menggunakan foto pelaksanaan pada siklus I dan siklus II dalam penelitian. Teknik analisis data penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti adalah teknik analisis data kuantitatif untuk mengetahui implemenatasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point Canva* dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa, analisa data yang dilakukan adalah dengan membandingkan rata-rata skor tes setelah tindakan pada siklus I dengan rata-rata skor tes setelah tindakan pada siklus II.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pembahasan Hasil PTK

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran lengkap dengan alat dan media yang digunakan dalam mengajar.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Kegiatan dan pelaksanaannya sebagai berikut: 1) Menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas. 2) Siswa mendengarkan penjelasan secara singkat materi pelajaran, lalu bertanya jawab mengenai

materi 3) Media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah *power point canva* dan lembar kerja siswa. 4) Selanjutnya pembentukan kelompok diskusi yang terdiri dari 6-7 siswa secara acak melalui undian kertas yang diambil masing-masing siswa. Masing-masing kelompok menerima lembar kerja siswa. 5) Diskusi kelompok dengan penerapan model pembelajaran PBL yaitu pemecahan masalah pada lembar kerja yang sudah dibagikan. Selanjutnya setiap kelompok melaporkan hasil pekerjaannya. 6) Siswa dibimbing guru dalam kesimpulan materi pelajaran dan refleksi. 7) Siswa mengerjakan tes tertulis secara mandiri.

c. Pengamatan

Pengamatan/observasi dilakukan secara terus menerus dalam proses pembelajaran dan pada hasil belajar siswa. Melaksanakan evaluasi dari penggunaan model PBL selama pembelajaran terhadap rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

$$\text{Data awal Rata-rata} = \frac{1798}{31} = 58$$

Prosentase ketuntasan belajar =

$$\frac{13}{31} \times 100\% = 41,93\%$$

Dari pengamatan hasil tabel siklus I dapat diketahui :

$$\text{Rata-rata} = \frac{2200}{31} = 70,96$$

Prosentase ketuntasan belajar

$$\text{Ketuntasan} = \frac{20}{31} \times 100\% = 67,74\%$$

Diperoleh kesimpulan pada siklus I proses kegiatan belajar mengajar belum seperti yang diharapkan, hal ini mungkin disebabkan dari : 1) Pembagian siswa dalam kelompok yang tidak merata karena dikelompokkan secara acak melalui undian. Selain itu pembagian siswa dalam kelompok terlalu banyak seharusnya 5-6 siswa dalam setiap kelompok. Sehingga siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok. 2) Media *power point canva* yang perlu perbaikan dalam penayangannya, seharusnya ditayangkan mulai awal kegiatan pembelajaran hingga akhir pembelajaran. 3) Kurangnya *ice breaking* dalam proses pembelajaran.

Data hasil pembelajaran pada siklus I, Nilai rata rata siswa adalah 70,96 dengan ketuntasan

67,74%. Dengan melihat data hasil kegiatan pembelajaran siklus I yang kurang memuaskan, maka kekurangan maupun kendala yang ditemui di siklus I diatasi dengan melakukan perbaikan perencanaan di siklus II.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran siklus II lengkap dengan alat dan media yang digunakan dalam mengajar.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Kegiatan dan pelaksanaan siklus II sebagai berikut : 1) Menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas. 2) Siswa mendengarkan penjelasan secara singkat materi pelajaran, lalu bertanya jawab mengenai materi 3) Media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah *power point canva* yang telah diperbaiki yang di tayangkan mulai awal sampai akhir pembelajaran dan lembar kerja siswa. 4) Selanjutnya pembentukan kelompok diskusi yang terdiri dari 5-6 siswa secara mandiri, siswa diberikan

kebebasan dalam memilih teman kelompoknya. Masing-masing kelompok menerima lembar kerja siswa. 5) Diskusi kelompok dengan penerapan model pembelajaran PBL yaitu pemecahan masalah pada lembar kerja yang sudah dibagikan. Selanjutnya setiap kelompok melaporkan hasil pekerjaannya. 6) Siswa dibimbing guru dalam kesimpulan materi pelajaran dan refleksi. 7) Siswa mengerjakan tes tertulis secara mandiri.

c. Pengamatan

Pengamatan/observasi dilakukan secara terus menerus dalam proses pembelajaran dan pada hasil belajar siswa. Untuk keaktifan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas dan peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika juga diamati secara *continue*. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak dari implementasi model PBL dan media *power point canva* selama pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

d. Refleksi

Dari pengamatan hasil tabel siklus II dapat diketahui :

$$\text{Rata-rata} = \frac{2638}{31} = 85,09$$

Prosentase ketuntasan belajar

$$\text{Ketuntasan} = \frac{29}{31} \times 100\% = 93,54\%$$

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus II ditemukan perbaikan-perbaikan yaitu guru sudah bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran, siswa dapat terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *power point canva* hasil belajar matematika siswa dapat berubah menjadi meningkat.

2. PEMBAHASAN

Setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *power point canva* pada mata pelajaran Matematika terhadap siswa kelas IV SD N Kelun Kota Madiun diperoleh hasil belajar dan ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu masing-masing 70,96 (67,74%) dan 85,09 (93,54%). Dilihat dari rata-rata hasil belajar yang meningkat pada siklus II

menjadi 85,09 dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 93,54% dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

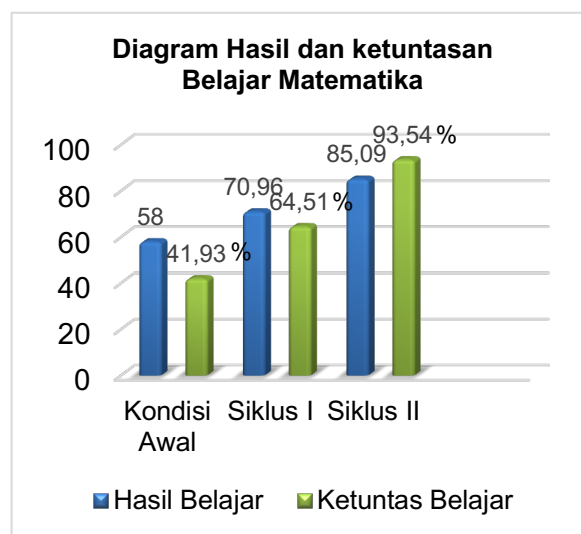
Dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *power point canva* pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD N Kelun Kota Madiun siswa menjadi lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, lebih aktif, tertarik dan konsentrasi sehingga nilai hasil belajar Matematika siswa dapat meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan dalam proses belajar mengajar dikelas yang membuat siswa menjadi pasif dan tidak bersemangat sehingga kurang maksimal nilai hasil belajar Matematika siswa. Dengan bantuan media *power point canva* yang digunakan dapat menumbuhkan antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Melalui media tersebut siswa menjadi fokus dalam kegiatan pembelajaran yang

berlangsung mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Kurniasih dan Sani yang mengungkapkan kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya adalah : “1) Meningkatkan berfikir kritis dan ketrampilan kreatif siswa, 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) Membantu mentransfer pengetahuan siswa dalam situasi baru, 4) Mendorong siswa untuk mempunyai keinginan belajar secara mandiri, 5) Memotivasi siswa agar kreatif dalam pembuktian penyelidikan masalah yang telah dilakukan, 6) Menumbuhkan keinginan bekerja siswa dalam kelompok, motivasi siswa untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan yang baik dalam bekerja kelompok (Kurniasih and Sani 2016).

Berdasarkan analisis data, diperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Matematika dengan model PBL berbantuan media *power point canva* yaitu memperhatikan/ mendengarkan, mencoba mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas. Jadi dapat

dikatakan bahwa aktivitas siswa dikategorikan sangat baik. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran Matematika dengan media *power point canva* dipersiapkan dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I dan dikategorikan sangat baik. Pencapaian nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan dapat dilihat dalam diagram gambar berikut :



Implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *power point canva* tersebut terbukti dengan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD N Kelun Kota Madiun pada mata pelajaran Matematika kelas IV Tahun ajaran 2024/2025. Hasil analisis data yang terkumpul menunjukkan bahwa implementasi

model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD N Kelun Kota Madiun.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD N Kelun Kota Madiun Tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Power Point Canva*. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data pada siklus I dan siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 70,96, pada siklus II meningkat menjadi 85,09. Sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus I diperoleh 67,74% dapat meningkat pada siklus II adalah 93,54%.

DAFTAR PUSTAKA

- Evi, Tika, and Endang Indarini. 2021. "Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(2):385–95.
- Hosnan, Muhammad. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniasih, Imas, and Berlian Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena.
- Miftahul Jannah, Feryana N., H. Nuroso, Mudzanatun, and E. Isnuryantono. 2023. "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1). doi: 10.20961/jpd.v11i1.72716.
- Ngalimun. 2014. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja.
- Pramesti, Ardhya, Farra Putri, Arlinda Bayu Prastiwi, and Maulana Zamzuri. 2022. "Penerapan Problem Baseed Learning dengan Media Papan Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika Kelas IV SD." *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research* 5(1):53–59. doi: 10.59638/aijer.v5i1.297.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Raharjo, Ilham, and Mei Fita Asri Untari. 2021. "Faktor Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik." 4(1).

Syabrina, Muhammad. n.d.
“PELATIHAN APLIKASI
CANVA DALAM
MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL DAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK DI MI AL-
MUHAJIR KERENG PANGI.”
2(4).

Yandi, Andri, Anya Nathania Kani
Putri, and Yumna Syaza Kani
Putri. 2023. “Faktor-Faktor
Yang Mempengaruhi Hasil
Belajar Peserta Didik
(Literature Review).” *Jurnal
Pendidikan Siber Nusantara*
1(1):13–24. doi:
10.38035/jpsn.v1i1.14.