

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN SENILAI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 3 CISAYONG**

Nadira Novita Febrianti¹, N Leni Sri Mulyani², Mohammad Fahmi Nugraha³

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

nadiranovita763@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar dengan dilatar belakangi oleh lemahnya kemampuan pemahaman siswa pada materi pembelajaran pecahan senilai dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran, sehingga perlu adanya inovasi yang menarik dalam pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *Born and Gall* yang terdiri dari 10 langkah meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk masal. Subjek pada penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas IV SDN 3 Cisayong. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, validasi para ahli dan angket respon siswa pada saat melakukan uji coba. Hasil validasi dari para ahli mendapatkan 93% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa dan 93% dari ahli media yang menandakan bahwa media ini sangat valid dan layak untuk diujicobakan. Berdasarkan hasil penelitian uji efektifitas yang dilakukan di SDN 3 Cisayong dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa, memperoleh hasil skor N-gain 0,76 atau 76% dengan kategori "Efektif", skor terkecil 0,71 atau 71% serta skor terbesar 1 atau 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi pecahan senilai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Interaktif*, *Canva*, Pecahan Senilai

ABSTRACT

This research aims to develop and determine the effectiveness of Canva-based interactive learning media on mathematics learning outcomes for equivalent fractions in grade IV of Elementary School. This is motivated by students' weak understanding of equivalent fractions and the limited use of learning media, necessitating engaging innovations in learning to effectively convey the material. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the Born and Gall model, which consists of 10 steps, including identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, design improvement, product testing, product revision, usage testing, product revision, and mass production. The subjects in this study include all fourth-grade students at SDN 3 Cisayong. The data in this study were obtained from observation, interviews, expert validation, and student response questionnaires during the trial. The validation results from the experts were 93% from

content experts, 100% from language experts, and 93% from media experts, indicating that this media is highly valid and suitable for testing. Based on the results of the effectiveness test research conducted at SDN 3 Cisayong with a total of 20 students, the N-gain score obtained was 0.76 or 76%, categorized as "Effective," with the lowest score being 0.71 or 71% and the highest score being 1 or 100%. Therefore, it can be concluded that the Canva-based interactive learning media is effective for use and can improve the learning outcomes of 4th-grade elementary school students on equivalent fractions.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, Equivalent Fractions*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu setiap individu mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu elemen utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul.

Melalui Pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan, membuka peluang bagi sebuah bangsa untuk berkembang dan maju. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk diwujudkan dalam menghadapi tantangan global di era modern.

Salah satu upaya untuk mengukur kualitas pendidikan di tingkat Internasional adalah PISA. *Program for International Student Assessment* (PISA) merupakan sebuah program yang dijalankan oleh *Organisation for Economic Co-operation and*

Development (OECD) yang bertujuan untuk menilai dan membandingkan kinerja siswa dari berbagai negara di seluruh dunia dalam bidang membaca, matematika dan sains (Kemendikbudristek, 2024)

Pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara yang ikut berpartisipasi. Meskipun posisi Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 5 tingkat dibandingkan tahun 2018, masih banyak siswa Indonesia yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika (Randall et al., 2022)

Berbagai materi pembelajaran matematika diajarkan di tingkat Sekolah Dasar, salah satunya adalah materi mengenai pecahan. Pembelajaran pecahan sering kali dianggap sulit oleh siswa karena melibatkan konsep-konsep abstrak yang memerlukan pemahaman mendalam.

Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara bagian-bagian pecahan, operasi hitung pada pecahan, serta penerapannya di kehidupan sehari-hari (Afika et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV di beberapa sekolah yang berada di Cisayong, menginformasikan bahwa dalam materi pecahan siswa masih bingung dalam proses operasi hitung pecahan. Siswa memahami langkah-langkah untuk mengerjakan soalnya, namun masih sering keliru dalam menghitung hasilnya.

Dilihat dari hasil penilaian akhir mingguan, hanya sebagian siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKM. Siswa yang nilainya belum mencapai KKM, diberikan tugas tambahan dan bimbingan individual agar dapat memperbaiki nilai mereka. Meskipun nilai matematika siswa menunjukkan peningkatan, hal ini sebagian disebabkan oleh pelaksanaan remedial.

Media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran hanya mengambil dari buku paket saja, kemudian disesuaikan dengan kondisi siswa. Lemahnya pemahaman dasar siswa tentang bilangan pecahan, kurang efektifnya

metode pengajaran dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran turut berkontribusi terhadap kesulitan tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan proses pembelajaran yang inovatif untuk menjelaskan konsep pecahan dengan cara yang lebih konkret dan menarik bagi siswa.

Salah satu aplikasi untuk mendesain media pembelajaran yang menarik adalah canva. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami pembelajaran dengan baik karena informasi yang disampaikan menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Kurniawan et al., 2024).

Canva merupakan sebuah aplikasi desain yang dirancang dengan tampilan yang mudah digunakan, sehingga dapat diakses oleh pengguna pemula maupun mereka yang belum memiliki pengalaman dalam desain. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini sangat sederhana dan praktis, memungkinkan guru untuk menggunakannya dengan efisien (Zebua, 2023).

Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini terdiri dari beberapa komponen utama, diantaranya:

1. Teks, kata-kata atau tulisan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam media pembelajaran.
2. Animasi, gambar bergerak atau efek visual yang dirancang untuk menarik perhatian dan mempermudah pemahaman konsep.
3. Audio, suara atau rekaman yang mendukung penyampaian materi, seperti narasi atau efek suara.
4. Visual, gambar dan ilustrasi 2D pada web *Polypad Amplify* yang membantu memperjelas materi yang disampaikan.
5. Game edukasi, penggunaan *quizizz* sebagai aplikasi pendukung untuk mengevaluasi proses pembelajaran.

Oleh karena itu, media ini dapat diartikan mampu memikat perhatian, menumbuhkan minat belajar, mendorong semangat belajar serta meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Cisayong.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan yang merupakan adaptasi dari model *Born and Gall* (dalam Sugiyono, 2019: 404) yang terdiri dari 10 langkah meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk massal.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Cisayong. Adapun sampel yang digunakan untuk uji coba satu-satu sebanyak 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa dan untuk menguji efektifitas sebanyak 20 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara,

kuisisioner dan tes. Observasi dilakukan kepada siswa dan guru kelas IV sedangkan wawancara dilakukan kepada wali kelas IV. Kemudian kuisisioner atau angket diberikan kepada para ahli, siswa dan guru. Terakhir, tes berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas IV. Adapun uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, siswa dan guru kelas IV dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Data kualitatif dari angket dianalisis melalui identifikasi dan pengelompokkan respon terkait kritik dan saran perbaikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk materi pecahan senilai, penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 3 Cisayong. Media yang dikembangkan digunakan untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajarnya. Peneliti mengembangkan media menggunakan

model penelitian *Born and Gall* yang terdiri dari 10 langkah. Berikut data hasil dari tahapan-tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Senilai:

1. Pengembangan Media

a. Potensi dan Masalah

Penelitian diawali dengan melakukan observasi dan wawancara ke 2 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Cisayong, yaitu SDN 3 Cisayong dan SDN 4 Cisayong.

Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi kepada siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas dan melakukan wawancara kepada guru kelas IV Sekolah Dasar. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kendala siswa dalam memahami materi matematika dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil temuan dari observasi dan wawancara di lapangan adalah sebagai berikut:

- 1) Kurikulum yang digunakan di kelas IV Sekolah Dasar adalah Kurikulum Merdeka.
- 2) Proses pembelajaran dikelas masih didominasi oleh metode

ceramah, diskusi dan kerja kelompok.

- 3) Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Pada materi pecahan, siswa masih bingung dalam proses operasi hitung pecahan. Siswa memahami langkah-langkah untuk mengerjakan soalnya, namun masih sering keliru dalam menghitung hasilnya. Hal ini terlihat dari sebagian hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

- 4) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dari guru pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan.

b. Mengumpulkan Informasi

Peneliti mengolah data dan mengumpulkan informasi/data yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva melalui studi pustaka dan studi lapangan.

c. Desain Produk

Setelah melaksanakan pengumpulan data/informasi, peneliti menyusun pelaksanaan penelitian, merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu dengan

melakukan desain/langkah dalam menyusun perencanaan sebagai berikut: pemilihan media, pemilihan format, desain awal (pembuatan *storyboard*) dan proses pembuatan media.

Desain gambar pada media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan template yang tersedia di canva, kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi konsep pecahan senilai

d. Validasi Media

Hasil validasi dari para ahli adalah sebagai berikut:

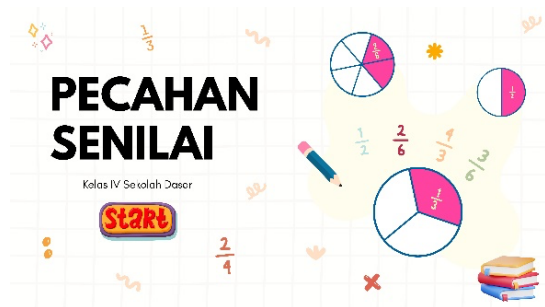
Tabel 1 Perolehan Validasi Para Ahli

No.	Validator	Skor
1.	Ahli Materi	93%
2.	Ahli Bahasa	100%
3.	Ahli Media	93%
4.	Guru	95%
Total		95%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, validasi dari para ahli memperoleh skor 93% - 100% dengan klarifikasi kategori "Sangat Baik" serta dinyatakan layak untuk diujicobakan

e. Perbaikan Desain

Setelah tahap validasi media, dilakukan perbaikan desain berdasarkan saran dan masukan dari beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.



Gambar 1 Tampilan awal MPI Pecahan Senilai



Gambar 2 Tampilan menu MPI Pecahan Senilai

f. Uji Coba Produk

Pada uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Uji coba satu-satu yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 3 orang siswa memperoleh skor rata-rata 97% dengan kelayakan media “Sangat Baik” dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa memperoleh skor rata-rata 98% dengan kelayakan media “Sangat Baik”.

g. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba satu-satu dan kelompok kecil, media pembelajaran interaktif berbasis canva

layak digunakan. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan durasi pada beberapa *slide*. Selain itu, penggunaan media harus menggunakan koneksi yang stabil agar meminimalkan gangguan selama pemakaian.

h. Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan hasil dari *teknik simple random sampling*, tahap uji coba pemakaian ini dilaksanakan di SDN 3 Cisayong dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Pada tahap ini, seluruh siswa diberikan tes awal berupa soal *pretest* untuk mengukur tingkat kemampuan pengetahuan awal siswa. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi pecahan senilai. Media ini digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah perlakuan tersebut selesai, siswa diberikan tes akhir berupa soal *posttest* untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dan kelayakan serta efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 2 Perolehan Uji N-Gain

Responden	: Siswa
Jumlah	: 20
Rata-Rata Skor <i>Pretest</i>	: 47
Rata-Rata Skor <i>Posttest</i>	: 87
Rata-Rata Skor N-Gain	: 0,76

Presentase N-Gain	: 76%
Kategori	: Efektif

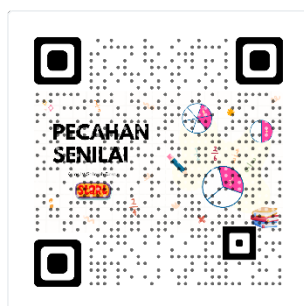
Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa perolehan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*. Hasil penelitian memperoleh skor dengan rata-rata N-Gain adalah 0,76 dengan kategori “Tinggi” atau 76% dengan kategori “Efektif”.

i. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi produk setelah uji coba lapangan. Namun, karena tidak ada saran atau masukan untuk media pembelajaran interaktif berbasis canva, maka peneliti tidak melakukan perbaikan pada media tersebut.

j. Pembuatan Produk Massal

Pada tahap pembuatan produk masal peneliti melakukan sosialisasi ke beberapa sekolah di Desa Cisayong melalui publikasi media pembelajaran interaktif berbasis canva di google drive dan menjadikannya sebagai tautan web.



Gambar 3 QR Code MPI Pecahan Senilai

2. Efektivitas Media

Uji efektifitas dilaksanakan di SDN 3 Cisayong dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi pecahan senilai diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0.76 atau 76% dengan kategori “Efektif” dan skor terkecil 0.71 atau 71% serta skor terbesar 1.00 atau 100%.

Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi pecahan senilai efektif digunakan dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dibuktikan dengan perolehan skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 76% dengan kategori “Efektif”.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis canva merupakan media yang dikembangkan menggunakan canva dengan perangkat pendukung *Polypad Amplify* dan *Quiziz*. Media ini berisi salah satu mata pelajaran matematika Sekolah Dasar yaitu Pecahan Senilai yang menyajikan konten teks, animasi,

audio, visual dan game edukasi. Pengujian efektivitas dilakukan di SDN 3 Cisayong dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai. Hasil kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi pecahan senilai memperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0.76 atau 76% dengan kategori "Efektif".
2. Media pembelajaran interaktif berbasis canva telah memenuhi kriteria kevalidan dalam pembelajaran pecahan senilai. Media ini telah melalui tahapan validasi dari para ahli seperti ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validasi dari para ahli memperoleh skor 93% - 100% dengan klarifikasi kategori "Sangat Baik" serta dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Adapun hasil uji coba satu-satu memperoleh skor rata-rata 97% dengan kelayakan media "Sangat Baik"

dan uji coba satu-satu memperoleh skor rata-rata 98% dengan kelayakan media "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini layak dijadikan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan dan memahami materi pecahan senilai pada kelas IV Sekolah Dasar, khususnya di SDN 3 Cisayong Kab. Tasikmalaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afika, F., Humairah, & Zativalen, O. (2024). 3 1,2,3. 09(September), 432–445.
- Amplify acquires K-12 mathematics education innovator Mathigon.* (2021).
<https://id.mathigon.org/press>
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3.* 5(2), 50–59.
- Deer, D. (2021). *Cara Mengoperasikan Aplikasi Canva Secara Optimal.*
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran.* In *Tahta Media Group.*
- Hasnah, H. (2017). *TEKNIK TEKNIK OBSERVASI.*
<https://journal.walisongo.ac.id/inde>

- x.php/attaqaddum/article/view/1163/932
- Husnia, & Nuryami. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Nurul Islam Mayangan*. 11(2), 116–125.
- Kemendikbudristek, P. (n.d.). *Sekilas Tentang PISA*. Pusmendik Kemendikbudristek. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pisa/tentang/>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 179–187.
- Lestari, R., Suryana, Y., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 473–487. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19358>
- Lubis, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu*.
- Magfiroh, S. H. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISUANKA BERBASIS SMART APPS CREATOR 3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD PADA MATERI SUHU DAN KALOR*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Mayor, R. E. (2009). *Multimedia Learning*.
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf)
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Palupi, R. (2021). *Kelas Daring Dengan Quizizz*.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. November, 289–302.
- Randall, R., Sukoco, G. A., Heyward, M., Purba, R., Arsendy, S., Zamjani, I., & Hafiszha, D. A. (2022). *STUDI KESENJANGAN PEMBELAJARAN II Mereformasi Kurikulum Indonesia: Bagaimana Kurikulum Merdeka Mengatasi Learning Loss dan Meningkatkan Hasil belajar dalam Literasi dan Numerasi*. <https://www.inovasi.or.id>
- Shoffa, S., & Subroto, D. E. (2023). *Buku Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). *Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Analysis of Test Instruments as an Evaluation Tool in Learning in Elementary Schools*. XX, 316–324.

Tamami, R. (2020). *Belajar Asyik dengan Quiziz, Kahoot, dan Google Classroom*.

Uswah, F. N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA KOPER P3S (PERKALIAN PINTAR DAN PECAHAN SENILAI) PADA MATERI PECAHAN SENILAI KELAS IV SD DI KOTA TASIKMALAYA*. Universitas Muhammaditah Tasikmalaya.

Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>

Zebua, N. (2023). *Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik*. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 2. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/127/187>

