JURNAL PENDIDIKAN WIDYASWARA INDONESIA
E-ISSN 3109-7618
Volume 2; Nomor 4; November 2026; Hal 919-926
Website : https://journal.widyaswara.ac.id/index.php/jpwi

Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-rao Kabupaten Solok Selatan

Sofi Desrienti[1*], Rosi Satria Ardi[2], Yelly Martaliza[3]
[1,2,3]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*
[1]sofidesrienti2004@gmail.com, [2]rosisatriaardi@email.com, [3]yelly220389@gmail.com

Corresponding Author
Nama Penulis : Sofi Desrienti
E-mail : sofidesrienti2004@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang minim pada pelajaran Matematika. Salah satu faktor yang diduga memberi kontribusi terhadap kondisi tersebut ialah terbatasnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karenanya, studi ini diarahkan guna mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap hasil belajar Matematika kelas IV UPT SD Negeri 04 BariangRao-Rao, Kabupaten Solok Selatan. Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini ialah kuantitatif dengan memakai metode *True Experimental Design*, khususnya tipe *Post-test Only Control Design.* Dua kelas sampel dilibatkan pada penelitian ini, yakni eksperimen yang menadapat media pembelajaran Canva serta kontrol yang mendapat media belajar konvensional. Penghimpunan data dilaksanakan memakai instrumen tes hasil belajar dengan bentuk pilihan ganda. Hasil pengolahan serta analisis data pada capaian hasil belajar antara media *Canva* dengn pembelajaran secara konvensional mengindikasikan ada perbedaan yang bermakna. Hasil analisis menunjukkan bahwa rerata (*mean*) hasil belajar pada kelas eksperimen ialah 80,45, sementara itu hanya mencapai 72,27 pada kelas kontrol. Nilai tersebut mengindikasikan capaian kelas eksperimen lebih unggul dibanding kelas kontrol. Merujuk pada pengujian normalitas, didapat nilai sig. 0,082 pada kelas eksperimen serta 0,276 pada kelas control dan dinyatakan berdistribusi dengan normal. Selanjutnya, pada pengujian homogenitas didapat nilai sig. 0,604>0,05, sehingga dinyatakan homogen. Hasil uji-t didapat nilaiSig. (2-tailed) 0,043<0,05. Kondisi tersebut mengakibatkan H_0 ditolak serta H_1 diterima. Oleh karenanya, bisa ditarik simpulan bahwa hasil belajar Matematika kelas IV pada SD tersebut dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media pembelajaran *Canva*.

Kata kunci - Media Pembelajaran Canva, Hasil Belajar, Matematika, Sekolah Dasar

Abstract

Low student achievement in mathematics served as the rationale for this study. One factor suspected of contributing to this situation is the limited variety of media used in instruction. Thus, the purpose of this study was to investigate how fourth-grade math achievement at UPT SDN 04 Bariang Rao-Rao, South Solok Regency, was affected by using Canva as a learning tool. This study's quantitative methodology employed the True Experimental Design approach, specifically the Post-test Only Control Design. This study used two sample classes: an experimental group that used the Canva learning medium and a control group that used conventional learning tools. A multiple-choice learning achievement exam instrument was used to collect data. Data processing and analysis results show a substantial difference in learning outcomes between Canva users and traditional learners. The analysis's findings indicate that the experimental class's mean

learning accomplishment score was 80.45, but the control group's was only 72.27. These findings demonstrate that in terms of learning outcomes, the experimental group didbetter than the control group. Both the experimental class and the control class were found to be normally distributed based on the findings of the normality test, with significance levels (sig.) of 0.082 and 0.276, respectively. Furthermore, because the homogeneity test produced a significance value (sig.) of 0.604>0.05, the data was deemed homogeneous. The t-test yielded a Sig. value of0.043<0.05. Consequently, H_1 was approved and H_1 was denied. Therefore, it can beconcluded that the fourth-grade students' learningoutcomes in mathematics at the elementary school were significantly impacted by their use of the Canva learning platform.

Keywords *- Canva Learning Media, Learning Outcomes, Mathematics, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mencakup semua jenis pembelajaran yang dilakukan, baik yang terencana maupun yang tidak terencana (Nilawarni, 2021: 14). Dalam konteks terstruktur, pendidikan ini dikelola Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (Kemendikdasmen). Salah satu bentuk pendidikan formal dapat diamati dalam konteks sekolah dasar. (Kurniawan, ddk. 2024: 1673) menjelaskan pendidikan sekolah dasar sebagai jenjang sekolah formal pertama bagi peserta didik untuk belajar. Pada tahap ini pendidikan memilki arti yang sangat penting dalam mengembangkan kemampaun kognitif, psikomotorik, serta afektif peserta didik.

Pembelajaran merupakan tahapan untuk siswa melakukan interaksi pada lingkungan belajar guru serta sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung, perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi, serta berbagai bidang lain yang terus mengalami perubahan dan peningkatan kemajuan psikologis seperti peningkatan kognitif, afektif dan sosial peserta didik mempengaruhi perubahan peran serta tanggung jawab guru pada proses belajar sangatlah dibutuhan gunanya mendukung pencapaian peserta didik melaksanakan pendidikan, seperti yang dilaksanakan di dalam pembelajaran Matematika.

Matematika adalah bagian dari pembelajaran yang sering dianggap cukup sulit dipahami, namun mempunyai fungsi yang baik pada ilmu pengetahuan. Sebagian besar peserta didik menghadapi hambatan dalam memahami materi pembelajaran Matematika karena cara mengajarnya membosankan, terlalu fokus pada guru, dan hanya memakai buku teks saja (Muhammad, dkk. 2025: 62). Kurangnya variasi model pembelajaran dan minimnya media interaktif karena suatu permasalahan turunnya pemahaman serta motivasi peserta didik terhadap pelajaran yang menjadikan hasil belajar menjadi rendah (Muhammad, dkk. 2025: 63). Inovasi pembelajaran diperlukan untuk menjembatani keterbatasan tersebut. Bagian yang bisa ditempuh adalah lewat pemanfaatan teknologi digital, seperti pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi digital diharapkan mampu membuat hasil belajar meningkat.

Hasil belajar ialah indikator keberhasilan yang siswa capai pada pelaksanaan pembelajaranya. Aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik bisa menghasilkan pencapaian pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa cara komunikasi kini sudah beralih ke digital. Di sini, guru tetap mempunyai peran yang sangat krusial sebagai pendidik yang mempunyai tanggung jawab dalam membimbing serta membantu peserta didik meraih keberhasilan (Suciati, dkk. 2022: 7).

Oleh karenanya, merujuk pada pengamatan, peneliti kemudian melakukan wawancara awal bersama guru kelas IV. Pada saat melakukan wawancara dan observasi ke lapangan ditemukan permasalahan yaitu minimnya kesanggupan peserta didik saat menyelesaikan soal yang terdapat pada pelajaran Matematika. Selain itu, ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Matematika masih tergolong rendah. Selanjutnya, media pembelajaran yang kurang variatif atau guru biasa memanfaatkan media pembelajaran yang berfokus kepada buku teks itu sebagai sumber utama pembelajaran tanpa dilengkapi dengan media lainnya sehingga berimplikasi pada rendahnya pencapaian hasil siswa pada pelajaran Matematika.

Maka dari itu, diperlukan suatu usaha perbaikan agar kendala tersebut tidak terjadi secara berulang. Peneliti berencana melaksanakan penelitian kuantitatif (*eksperimen*) dengan penerapan media pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan serta mengembangkan semangat belajar siswa. Oleh karenanya, diharapkan dengan penerapan media tersebut bisa memberi kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya melalui pemanfaatan media *Canva*.

Canva ialah aplikasi desain grafis yang mempermudah siswa membuat berbagai macam konten kreatif di internet. Mulai dari video pembelajaran, kartu selamat, poster, brosur, infografik, sampai presentasi. Pemanfaatan Canva sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar menggunakan teknologi digital yang mendorong guru agar lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi. (Fitry, 2021: 12) mengatakan bahwa *Canva* adalah alat pengolah grafis yang berjalan di web. *Canva* memiliki versi untuk komputer meja dan aplikasi *mobile* yang bisa digunakan di Android. *Canva* memudahkan seseorang dalam membuat desain grafis. Pengguna hanya perlu terhubung ke internet untuk membuat desain. *Canva* berbasis *online*, alat ini tidak memerlukan spesifikasi khusus seperti s*oftware* lainnya. Kemudian manfaat Canva adalah aplikasi digital yang menyediakan berbagai template menarik. *Canva* memiliki berbagai keuntungan saat membuat perangkat pembelajaran menarik serta tidak menonton. Media yang menarik bisa menolong peserta didik mengerti materi pembelajaran, sehingga materi tersebut bisa terserap dengan baik oleh peserta didik (Fajri, dkk. 2022: 224).

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh (Trilenshi, 2025: 1) dengan judul penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas V UPT SDN 13 Bangko Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan", dan juga penelitian serupa yang selanjutnya dilakukan oleh (Muyassaroh, 2022: 1) dengan judul penelitian " Pengaruh Perhatian Peserta Didik pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Sukatan Agung Babadan Baru Sleman". Kemudian ada juga penelitian yang seupa dilakukan oleh (Nurhidayani, 2024: 1) dengan judul penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SD Negeri Sudirman III Makassar". Hasil studi tersebut mengindikasikan bahwasannya adanya perkembangan signifikan pada hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Trilenshi pada tahun 2025 ini memakai metode *Pre-Experimental Design*, Muyassaroh tahun 2022 ini memakai metode *Desain Ex Post Facto* dan juga Nurhidayani tahun 2024 menggunakan metode *Nonequivalent Control Group Design*.

Pelaksanaan studi ini dimaksudkan guna menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar Matematika kelas IV UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, Kabupaten Solok Selatan". Melalui penerapan media pembelajaran Canva, peneliti mengharapkan adanya dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, terkhusus siswa kelas IV.

METODE

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif, sedangkan metode yang dipakai berupa metode eksperimen. Desain penelitian yang dipakai ialah *True Experimental Design* dengan jenis *Posttest Only Control Design*. Sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2024:75), desain ini melibatkan 2 kelompok yang penentuannya dilakukan secara acak (R). Kelompok yang mendapatkan perlakuan (X) dinamakan sebagai kelas eksperimen, sementara kelompok yang tidak mendapat perlakuan berfungsi sebagai kelas kontrol. Besarnya pengaruh perlakuan bisa diketahui melalui perbandingan hasil antara kedua kelompok tersebut, yakni (O1 : O2). Pelaksanaan penelitian ini yakni pada semester II Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, Kabupaten Solok Selatan. Populasinya mencakup semua siswa kelas IV di SD tersebut. Dalam menetapkan sampel penelitian, diterapkan teknik *Simple Random Sampling* yang menurut Sugiyono (2024:82), ialah metode yang memberi peluang yang serupa pada semua anggota populasi untuk terpilih secara acak tanpa mempertimbangkan adanya strata maupun kategori tertentu. Dua kelas dijadikan sebagai subjek penelitian, yakni kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan memanfaatkan media Canva serta kelas kontrol dengan media konvensional. Guna mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap hasil belajar, digunakan data yang berasal dari hasil *posttest* setiap individu. Selanjutnya, skor *posttest* tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan analisis data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Guna menganalisis perbedaan pencapaian hasil *posttest* kelas eksperimen serta kontrol, penelitian melaksanakan analisis statistik deskriptif memakai program *SPSS* versi 21. Analisis ini

memiliki nilai minimum, maksimum, rerata, serta standar deviasi untuk setiap kelas. Adapun untuk pencapaian perhitungan selanjutnya akan dirangkum pada tabel yang tersaji berikut.

Tabel 1.
Statistik *Descriptive* Hasil *Posttest*

	N	*Range*	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*	*Std. Deviation*
Kelas Kontrol	22	50	50	100	72.27	13.428
Kelas Eksperimen	22	40	60	100	80.45	12.527
Valid N (*listwise*)	22					

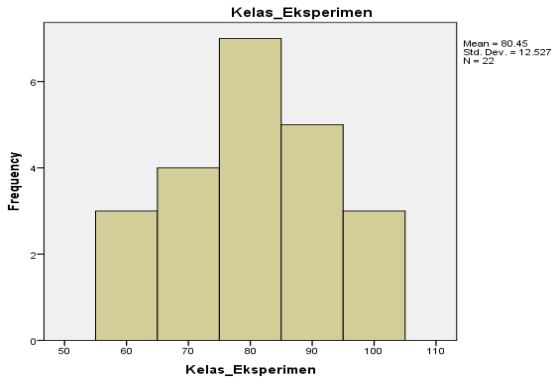
Merujuk pada table 1, nilai rerata *posttest* di kelas eksperimen merupakan 80,45 dan skor minimum 60, maksimum 100, serta standar deviasi sejumlah 12,527. Sedangkan, kelas kontrol mendapat rerata nilai *posttest* sejumlah 72,27 maka skor minimum 50, skor maksimum 100, dan standar deviasi sejumlah 13,428.

Data tersebut memperlihatkan perbandingan dengan nilai rerata pencapaian belajar antara kedua kelas. Agar perbandingan pencapaian belajar pada kelas kontrol dengan eksperimen lebih mudah dilaksanakan nilai *posttest* selanjutnya disusun pada bentuk tabel distribusi frekuensi yang dipaparkan berikut.

Tabel 2.
Data Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

		Frequency	*Percent*	*Valid Percent*	*Cumulative Percent*
Valid	60	3	6.8	13.6	13.6
	70	4	9.1	18.2	31.8
	80	7	15.9	31.8	63.6
	90	5	11.4	22.7	86.4
	100	3	6.8	13.6	100.0
	Total	22	50.0	100.0	
Missing	System	22	50.0		
Total		44	100.0		

Maka dari tabel tersebut, histogram frekuensi hasil *posttest* kelas eksperimen bisa terlihat pada gambar ini.



Gambar 1.
Histogram Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Merujuk pada histogram serta tabel tersebut, bisa diketahui frekuensi *posttest* hasil belajar tersebar terhadap rentang nilai 60 sampai 100. Nilai yang mempunyai frekuensi sangat banyak yaitu pada nilai 80 dengan frekuensi 7. Hal tersebut mencerminkan bahwa penyebaran nilai normal.



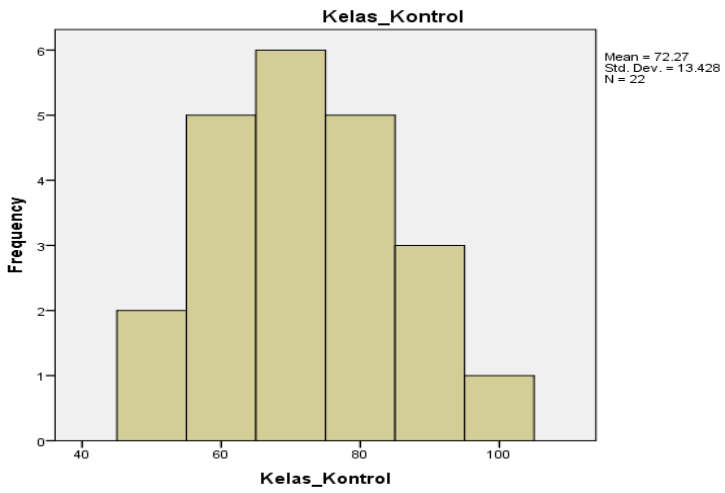
Gambar 2.
Penelitian padaKelas Eksperimen

Selanjutnya, distribusi frekuensi hasil *posttest* yang didapat siswa kelas kontrol bisa diamati berikut :

Tabel 3.
Data Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

	Frequency	*Percent*	*Valid Precent*	*Cumulative Precent*
50	2	4.5	9.1	9.1
60	5	11.4	22.7	31.8
70	6	13.6	27.3	59.1
80	5	11.4	22.7	81.8
90	3	6.8	13.6	95.5
100	1	2.3	4.5	100.0
Total	22	50.0	100.0	
System	22	50.0		
Total	44	100.0		

Maka tabel tersebut, histogram frekuensi hasil *posttest* kelas kontrol bisa terlihat pada gambar ini:



Gambar 3.
Histogram Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Kelas Kontrol

Merujuk pada histogram serta tabel tersebut, bisa diketahui frekuensi *posttest* hasil belajar terhadap rentang nilai 50 sampai 100. Nilai yang mempunyai frekuensi sangat banyak yaitu terhadap nilai 70 maka frekuensi 6. Hal tersebut mencerminkan bahwa penyebaran nilai normal.



Gambar 4.
Penelitian pada Kelas Kontrol

Dari penjelasan di atas, bisa ditarik simpulan bahwasannya hasil belajar Matematika bisa ditingkatkan melalui pembelajaran dengan memakai media belajar *Canva* berupa video pada kelas eksperimen dibandingkan belajar pada metode konvensional di kelas kontrol. Perbedaan selanjutnya diuji secara inferensial pada bagian berikutnya.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pengujian normlitas pada penelitian ini memanfaatkan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS versi 21. Sehingga ciri-ciri uji normalitas *SPSS* versi 21 dengan *Shapiro-Wilk* yaitu.

Tabel 4.
Klasifikasi Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Probabilitas	Artinya
Sig. > 0,05	Data berdistribusi normal
Sig. < 0,05	Data tidak berdistribusi normal

Merujuk pada tabel di atas, maka hasil pengujian normalitas yaitu bisa terlihat pada tabel ini.

Tabel 5.
Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov[a]			***Shapiro-Wilk***			**Ket**
	Statistic	*df*	*Sig.*	Statistic	Df	*Sig.*	
Kontrol	.158	22	.161	.947	22	.276	Normal
Eksperimen	.167	22	.111	.921	22	.082	Normal

Pada kelas eksperimen serta kelas kontrol, data hasil belajar pelajaran Matematika bisa dinyatakan berdistribusi dengan normal, karena hasil pengujian normalitas menunjukkan nilai Sig. masing-masing ialah 0,082 bagi kelas eksperimen serta 0,276 bagi kelas kontrol. Kedua nilai tersebut > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilaksanakan berbantuan *Levene Statistic* melalui program SPSS. Adapun kriteria penilaian homogenitas berdasarkan *Levene Statistic* pada SPSS tersaji pada tabel ini.

Tabel 6.
Klasifikasi Uji Homogenitas *Levene Statistic*

Probabilitas	Artinya
Sig. > 0,05	Data berdistribusi normal
Sig. < 0,05	Data tidak berdistribusi normal

Merujuk pada tabel di atas, maka hasil perhitungan pengujian homogenitas tersaji pada tabel berikut.

Tabel 7.
Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variabel	*Levene Statistic*	df1	df2	Sig	Keterangan
Hasil Belajar Matematika	.273	1	42	.604	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas dengan *Levence Statistic*, mempunyai nilai sig. 0,604 > 0,05. Jadi nilai sig. > 0,05 maka varian termasuk homogen.

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Guna mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Canva* pada hasil belajar Matematika, dilaksanakan pengujian hipotesis pada dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang memakai video belajar berbasis *Canva* serta kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Dengan memakai *SPSS* versi 21, analisis data dilaksanakan melalui uji-t *Independent Samples Test*. Sementara itu, kriteria yang dijadikan dasar dalam menentukan keputusan hasil pengujian tersaji pada tabel ini.

Tabel 8.
Klasifikasi Uji Hipotesis *(Independent Sampel T-Test)*

Probabilitas	Artinya
Sig, (2-tailed < 0,05)	H_1 diterima
Sig, (2-tailed > 0,05)	H_0 ditolak

Berikut disajikan data hasil *posttest* di kelas eksperimen serta kelas kontrol berikut.

Tabel 9.
Klasifikasi Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variabel	*Mean* (Eksperimen)	*Mean* (Kontrol)	*Mean Difference*	*Sig. (2-tailed)*
Hasil Belajar Matematika	80,45	72,27	-8.182	.043

Merujuk pada hasil uji-t yang tersaji pada tabel analisis, didapat nilai sig. sejumlah 0,043. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan 0,05, maka H_0 ditolak serta H_1 diterima. Dengan diterimanya H_1, bisa diinterpretasikan bahwasannya pada hasil belajar mengalami perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelaskontrol. Oleh karenanya, media pembelajaran *Canva* pada kelas eksperimen bisa dinyatakan memberi pengaruh pada hasil belajar Matematika siswa. Hal tersebut didukung hasil *posttest* yang memperlihatkan capaian belajar siswa kelas eksperimen secara statistik lebih unggul dibanding capaian kelas kontrol yang masih memakai metode konvensional.

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Canva* yang lebih unggul karena dapat membuat hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Temuan ini konsisten dengan studi yang dilaksanakan (Trilenshi, 2025: 1) melalui penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas V UPT SDN 13 Bangko Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan". Pada penelitian tersebut dibuktikan bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran *Canva* memberi dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Selaras dengan hasil studi terdahulu tersebut, studi ini juga mengindikasikan bahwasannya penerapan media pembelajaran *Canva* bisa meningkatkan hasil belajar, terkhusus pada materi diagram batang.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwasannya hasil belajar Matematika siswa kelas IV di UPT SDN 04 Bariang Rao-Rao dipengaruhi oleh penerapan media belajar *Canva*. Indikasi tersebut terlihat dari rerata nilai posttest yang berbeda diantara kelas control dan eksperimen. Kelas yang mendapat pembelajaran dengan bantuan media *Canva* mencatat rerata nilai 80,45, sedangkan kelas kontrol yang memakai metode belajar konvensional mendapat rerata nilai 72,27. Oleh karenanya, rerata hasil belajar yang ikut belajar dengan memakai media Canva lebih tinggi

dibanding dengan siswa yang belajar dengan metodekonvensional. Hasil analisis statistik yang memakai uji-t (*Independent Sample Test*) memperkuat pengaruh tersebut. Hasil pengujian mengindikasikan bahwasannya nilai Sig. (2-tailed) 0,43<0,05, maka H_0 ditolak serta H_1 diterima. Temuan tersebut mengindikasikan bahwasannya penerapan media pembelajaran Canva memberi pengaruh pada hasil belajar Matematika siswa. Oleh karenanya, bisa dinyatakan bahwasannya penerapan media belajar *Canva* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar Matematika di SD tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Fajri, dkk. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Turi. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 1 (2), 224.

Fitry, Anisa Zhuzetta. (2021). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Matematika*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru.

Kurniawan, Bayu, dkk. (2024). Dinamika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar:Tinjauam Literatur Sistematis. *Jurnal Karya Ilmiah Guru,* 9 (3), 1672-1673.

Muhammad, dkk. (2025). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika,* 9 (1), 62-63.

Muyassaroh, Novia Sitta. (2022). *Pengaruh Perhatian Peserta Didik pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Sultan Agung Babadan Baru Sleman.* Skripsi di publikasikan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Nilawarni. (2021). *Dampak Covid-19 terhadap Pendidikan di SDN 02 Koto Balingka.* Surabaya: CV Pustaka Media Guru.

Nurhidayani. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SD Negeri Sudirman III Makassar*. Skripsi di publikasikan, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Suciati, Indah, dkk. (2022). *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika*. Gowa: CV. Ruang Tentor.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trilenshi, Lovina. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas V UPT SDN 13 Bangko Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.* Skripsi tidak dipublikasikan. Muara Labuh: Widyaswara Indonesia.