



PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBANTUAN *CANVA* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI STATISTIKA KELAS VIII

Maria Reza Fenon¹, Reni Astuti², Muhamad Firdaus³

^{1,2,3} Universitas PGRI Pontianak, Kota Pontianak, Indonesia

*Email: requm1234@gmail.com

Abstract: *This study was motivated by students' low mathematical problem-solving skills and the suboptimal use of engaging and interactive learning media in mathematics instruction. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of an interactive flipbook created using Canva on problem-solving skills in statistics for eighth-grade students at SMP Negeri 21 in Pontianak. This study employed the Research and Development (R&D) method using a modified 3D version of the 4D development model, namely define, design, and develop. The research subjects consisted of several validators, including subject matter experts and media experts, as well as 28 eighth-grade students from Class VIII C at SMP Negeri 21 in Pontianak. Data collection techniques included validation sheets, teacher and student response questionnaires, and problem-solving ability tests. The results showed that the validity level of the Canva-assisted interactive flipbook achieved an average percentage of 88.58%, meeting the criteria for "highly valid." The practicality level achieved an average percentage of 94.46%, meeting the criteria for "highly practical." Meanwhile, the effectiveness level, based on the students' posttest results, reached 71.43%, meeting the "effective" criterion. Thus, the Canva-assisted interactive flipbook for eighth-grade statistics material is deemed highly valid, highly practical, and effective, making it suitable for use in mathematics instruction to support students' problem-solving skills.*

Keywords: *Canva, Interactive Flipbook, Problem-Solving Skills, Statistics*

1. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam sistem pendidikan karena berfungsi sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kemampuan berpikir logis. Matematika sebagai ilmu berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Safari & Nurhida, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, Hasratuddin (2019) menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran esensial yang berkontribusi dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Bahkan, pembelajaran matematika yang dirancang secara efektif mampu membentuk karakter siswa yang terbiasa berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menghadapi permasalahan kehidupan (Siagian, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Munir, 2021). Pada era Revolusi Industri 4.0, peserta didik dituntut memiliki literasi digital serta kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks (Lase, 2019), sehingga integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika menjadi kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21.

Salah satu kemampuan utama yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2020) menetapkan pemecahan masalah sebagai salah satu dari lima standar proses matematika yang esensial. Kemampuan pemecahan masalah didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi yang tersedia, serta menentukan strategi penyelesaian yang tepat berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki (Hendriana *et al.*, 2021). Sumartini (2018) menegaskan bahwa pemecahan masalah merupakan tujuan utama pembelajaran matematika karena melalui proses tersebut siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan strategis.

Tahapan pemecahan masalah matematis secara sistematis telah dirumuskan oleh Polya, yang meliputi memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Model ini hingga saat ini masih menjadi acuan dalam pembelajaran matematika karena memberikan kerangka berpikir yang terstruktur (Surya & Putri, 2017). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap tahapan tersebut masih belum optimal. Ulvah dan Afriansyah (2016) menemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada setiap tahapan pemecahan masalah. Amam (2017) juga menyatakan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dipengaruhi oleh kurangnya variasi strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 21 Kota Pontianak, diperoleh informasi bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah, terutama dalam menyelesaikan soal berbentuk cerita pada materi statistika. Siswa belum terbiasa menuliskan langkah penyelesaian secara lengkap sesuai tahapan Polya, serta penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan powerpoint tanpa memanfaatkan media yang lebih interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan mampu memvisualisasikan konsep secara jelas.

Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2019). Salah satu bentuk media yang

potensial dikembangkan adalah *flipbook* interaktif. *Flipbook* merupakan media pembelajaran elektronik yang menyerupai buku cetak namun dilengkapi dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video (Prastowo, 2018). Pengembangan *flipbook* dapat dilakukan menggunakan platform desain berbasis web seperti *canva* yang menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Saputra & Nugroho, 2022). Pemanfaatan *canva* dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai bentuk peningkatan mutu pendidik dalam memberikan materi ajar dengan dukungan aplikasi masa kini (Wibowo *et al.*, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan kemampuan matematika siswa. Penelitian Hodiyanto, Darma, dan Putra (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Selain itu, penelitian Reski Masyihtoh, Suparni, dan Amir (2025) menemukan bahwa *flipbook* berbantuan *canva* mampu meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Penelitian Elya dan Lestari (2025) juga menunjukkan bahwa modul digital berbasis *Canva* dan *Heyzine Flipbook* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran statistika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan *flipbook* interaktif berbantuan *canva* yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika kelas VIII SMP Negeri 21 Kota Pontianak.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu *define, design, dan develop* (Sugiyono dalam M. Tamrin & Nilova, 2023). Modifikasi dilakukan dengan tidak melaksanakan tahap *disseminate* karena tujuan penelitian telah tercapai pada tahap pengembangan, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 di SMP Negeri 21 Kota Pontianak. Subjek penelitian terdiri atas subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Subjek pengembangan melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media. Subjek uji coba produk adalah 28 siswa kelas VIII C yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini digunakan karena populasi telah terbagi dalam kelompok-kelompok kelas sehingga pemilihan sampel dilakukan secara acak berdasarkan kelas yang ada.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap *define* yang meliputi analisis awal dan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan siswa serta pemberian soal kemampuan pemecahan masalah. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun instrumen penelitian dan merancang media

flipbook interaktif berbantuan *canva*. Selanjutnya, pada tahap *develop*, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, direvisi sesuai saran validator, kemudian diujicobakan kepada siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik komunikasi tidak langsung menggunakan lembar validasi dan angket, serta teknik pengukuran menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator terhadap media yang dikembangkan. Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respons guru dan siswa setelah menggunakan media. Sementara itu, analisis keefektifan dilakukan berdasarkan hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan *flipbook* interaktif berbantuan *canva*.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *flipbook* interaktif berbantuan *canva* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika kelas VIII. Pengembangan media dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi wawancara dengan guru matematika, wawancara dengan siswa, dan pemberian soal kemampuan pemecahan masalah. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami masalah, menentukan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali jawaban yang diperoleh. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah belum optimal dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa, dan media yang sering digunakan masih kurang menarik perhatian siswa sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Temuan di Lapangan
1	Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah
2	Penggunaan media pembelajaran belum optimal
3	Media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa
4	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan *flipbook* interaktif berbantuan *canva* yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi statistika secara lebih mudah dan menarik serta mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap design dilakukan dengan menyusun instrumen penelitian dan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Selanjutnya dilakukan perancangan *flipbook* interaktif berbantuan *canva* yang memuat judul, petunjuk penggunaan, materi statistika, contoh soal, video pembelajaran, latihan soal berbasis kemampuan pemecahan masalah, kuis interaktif, glosarium, dan daftar pustaka. Media kemudian diunggah melalui platform *Heyzine* sehingga dapat diakses secara digital oleh siswa.

Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal (*prototype I*) yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum digunakan pada tahap uji coba lapangan.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* meliputi validasi ahli, revisi produk, dan uji coba lapangan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

a) Hasil Kevalidan Media

Kevalidan media diperoleh melalui penilaian oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi, penyajian, bahasa, tampilan, dan kegrafikan media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kriteria
Validator 1	83,57%	Sangat Valid
Validator 2	82,86%	Sangat Valid
Validator 3	97,86%	Sangat Valid
Rata-rata	88,10%	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Kriteria
Validator 1	98,60%	Sangat Valid
Validator 2	82,90%	Sangat Valid
Validator 3	85,70%	Sangat Valid
Rata-rata	89,07%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,10%, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,07%. Secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata kevalidan sebesar 88,58% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kevalidan

Aspek	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	88,10%	Sangat Valid
Ahli Media	89,07%	Sangat Valid
Rata-rata	88,58%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tersebut, *flipbook* interaktif berbantuan *canva* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria sangat valid.

b) Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respons guru dan siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	96,47%	Sangat Praktis
Siswa	92,45%	Sangat Praktis
Rata-rata	94,46%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan *flipbook* interaktif berbantuan *canva*. Guru menilai media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa merasa tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disajikan.

c) Hasil Keefektifan Media

Keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil posttest kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah menggunakan *flipbook* interaktif berbantuan *canva*.

Tabel 6. Hasil Keefektifan Media

Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase
28	20	8	71,43%

Berdasarkan hasil *posttest*, sebanyak 20 siswa mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 8 siswa belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan sebesar 71,43% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kategori efektif.

b. Pembahasan

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif berbantuan *canva* memperoleh persentase kevalidan sebesar 88,58% dengan kategori sangat

valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Setyo *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa *flipbook* digital merupakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan tautan internet dalam satu media pembelajaran sehingga penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Hodiyanto, Darma, dan Putra (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 94,46% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut diperoleh dari respons guru sebesar 96,47% dan respons siswa sebesar 92,45%. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu siswa memahami materi statistika. Siswa juga memberikan respons positif terhadap penggunaan video pembelajaran, latihan soal, dan navigasi yang mudah diakses melalui perangkat digital. Hasil ini sejalan dengan penelitian Reski Masyihtoh, Suparni, dan Amir (2025) yang menyatakan bahwa *flipbook* interaktif berbantuan *canva* mampu meningkatkan aktivitas belajar dan membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Keefektifan media ditinjau berdasarkan hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 20 dari 28 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 71,43%, sehingga media memenuhi kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif berbantuan *canva* mampu membantu siswa memahami materi statistika dan menyelesaikan masalah secara lebih sistematis. Kemampuan pemecahan masalah yang dikembangkan mengacu pada langkah-langkah Polya, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Melalui penyajian materi yang terstruktur, contoh soal, video pembelajaran, dan latihan berbasis pemecahan masalah, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Aspek	Persentase	Kriteria
Kevalidan	88,58%	Sangat Valid
Kepraktisan	94,46%	Sangat Praktis
Keefektifan	71,43%	Efektif

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif berbantuan *canva* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Temuan

ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika

4. Simpulan dan Saran

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *flipbook* interaktif berbantuan *canva* pada materi statistika kelas VIII SMP Negeri 21 Kota Pontianak menggunakan model pengembangan 3D (*Define, Design, Develop*), dengan hasil yang memenuhi tiga kriteria kelayakan, yaitu sangat valid dengan rata-rata persentase kevalidan sebesar 88,58% berdasarkan penilaian ahli materi (88,1%) dan ahli media (89,07%), sangat praktis dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 94,46% berdasarkan angket respons guru (96,47%) dan siswa (92,45%), serta efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan persentase keefektifan sebesar 71,43% di mana 20 dari 28 siswa mencapai ketuntasan, sehingga media ini layak dijadikan alternatif pembelajaran inovatif pada materi statistika kelas VIII. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar memperluas cakupan materi, melengkapi fitur evaluasi otomatis, mengembangkan soal latihan yang lebih bervariasi dan berjenjang mengacu pada tahapan Polya.

5. Ucapan terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Kota Pontianak yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, serta kepada seluruh validator ahli materi dan ahli media yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

6. Daftar Pustaka

- Amam, A. (2017). Penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.25157/v2i1.765>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan modul digital berbasis Canva dan Heyzine Flipbook untuk pembelajaran matematika siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 4(2), 331–344. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2874>
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2021). *Hard skills dan soft skills matematik siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash bermuatan *problem posing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>

- Lase, D. (2019). Education and industrial revolution 4.0. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 10(1), 48–62. <https://doi.org/10.24114/jh.v10i1.14138>
- Masyihtoh S, R., Suparni, S., & Amir, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbantuan Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa kelas VII di MTsN 1 Tapanuli Selatan. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 10(2), 94–100. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v10i2.94-100>
- Munir. (2021). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2020). *Principles and standards for school mathematics*. NCTM.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya pemahaman konsep dasar matematika dalam pembelajaran matematika. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9817–9824. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625>
- Saputra, H., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55–65.
- Setyo, A. A., Trisnawati, N. F., Musaad, F., Andini, R., Phricilia, R., & Pratiwi, P. D. R. (2024). Development of an Interactive Flipbook Oriented Towards TPACK and the Philosophy of KH. Ahmad Dahlan. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(3). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v13i3.1971>
- Siagian, M. D. (2020). Peran matematika dalam pengembangan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 1–10.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148–158. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.391>
- Surya, E., & Putri, F. A. (2017). Improving mathematical problem-solving ability through problem-based learning. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 33(3), 321–331.
- Tamrin, M., & Nilova. (2023). Pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis pendekatan *scientific* kelas IV Sekolah Dasar. *Tázáká: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 1(1), 53–61.
- Ulvah, S., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau melalui model pembelajaran SAVI dan konvensional. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 142–153.
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masa kini. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 103–107. <https://doi.org/10.23960/J-Simbol/v10i2.2022.08>