

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (29. Maret 2024). *Alikasi E-Learining*. Noudettu osoitteesta elearning4id: <https://elearning4id.com/mengenal-media-interaktif-dan-jenis-jenis-media-pembelajaran-interaktif/>
- Aflah, T., Maimunah, M., & Roza, Y. (2024). Analisis kemampuan pemecahan masalah berdasarkan teori Polya dalam menyelesaikan soal materi perbandingan. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 10(2), 309–323. <https://doi.org/10.29407/jmen.v10i2.22784>
- Afsari, S., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic literature review: the effectiveness of realistic mathematics education approach in mathematics learning. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3): 189–197.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 259-267).
- Cahya, N., & Siregar, B. H. (2023). Pengembangan LKPD berbasis PBL bernuansa Etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3229–3243. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2923>
- Dwianjani, N. K. V., & Candiasa, I. M. (2018). Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 153. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i2.276>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Firda, N., Suryadi, D., & Dahlan, J. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah menengah pertama berdasarkan Polya. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 273-281.
- Frenanto, A., Fatqurhorman, & Wahid, R. (2023). Identification of HOTS Problem Solving Ability of High School Students Using Two Tier Diagnostic. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 120-126.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical, Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Retrieved April 2, 2025, from <http://www.physics.indiana.edu/~hake/>

- Herawati, T. (2019). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menuju peningkatan kualitas pembelajaran. In *Forum Paedagogik* (Vol. 11).
- Hewi, L., Shaleh, M., & IAIN Kendari, P. (2020). Refleksi hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini). *Jurnal Golden Age*, 04(1): 30–41.
- Hidayat, R., Yanti S. E., & Elindra, R. (2022). Analisis faktor-faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMK Swasta Teruna Padangsidimpuan. In *Mathematic Education Journal) Math Edu* 5(3): <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Hikmawati. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN*. Depok: Rajawali Press.
- Hodiyanto, D., & Putra, S. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* , 323-334.
- Inayahtur R. F., Sutadji, E., & Aynin, A. (2023). The urgency of learning media in mathematics learning in view of students' interest in learning mathematics. *Journal AL-MUDARRIS*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kumar, N. (4. Oktober 2024). *Statistik Canva 2024 - Data Pengguna & Pendapatan*. Noudettu osoitteesta Demandsage: [https://www-demandsage-com.translate.google/Canvastatistics/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www-demandsage-com.translate.google/Canvastatistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Pena Muda Media.
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di SMA kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>
- Maisaroh, R., Siregar, R., & Dewi, I. (2022). Peran matematika dalam kehidupan sosial masyarakat. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3),77-89
- Marsifah. (2023). *MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPAS*. Cahya Ghani Semarang: Recovery.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1–15.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.

- Nissa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran Guru dan strategi dalam meningkatkan partisipasi Siswa. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(4), 51-58.
- Novia, L. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Pena Muda Media.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi *Canva*. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (jejak Publisher).
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva for education* dengan pendekatan rme untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Oktarisa, F., & Purnama, N. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi spltv berdasarkan tahapan Polya. In *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 340-349.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40-46. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Ikhlmah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Pristiwanti, Badariah, Hidayah, & Dewi. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). Tren media pembelajaran matematika dalam jurnal pendidikan matematika di seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3443–3458. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1776>
- Putri, H., & Moqudas, I. (2020). *Kemampuan-kemampuan matematis dan pengembangan isintrumennya*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif dengan *Canva* Untuk Pendidikan Di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290-297.
- Rahmawati. (2018). *Mengenal Kemampuan Pemecahan Masalah*. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rizki, I., Sunandar, & Dwijayanti, I. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 401-408.

- Royani, M., Jabar, A., Trisna, B. N., Agustina, W., & Lupiana, N. N. (2022). Problem-solving ability in solving linear program story problems based on Polya procedures. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 123–131. <https://doi.org/10.33654/math.v8i2.1899>
- Rusdi. (2019). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Yogyakarta: Rajawali Press.
- Salim, Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan Dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W., & Lestari, T. (2021). *Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital*. *Jurnal Edutech*, 7(2), 112–123.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game 2d flash pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana untuk siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83-91.
- Setyosari, P. (2020). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, N. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 1(2), 56-62. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/SJPAI/index>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika*.
- Sudianto, & Isnain, R. (2024). Pelatihan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. *SANISKALA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 20-24.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan *Canva* sebagai media perancangan grafis. *IKRA-ITH Teknologi Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(1), 62–68.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis *Canva* dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (google sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *HUMANTECH Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Canva* berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162-177.
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1).

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Yersita. (2024). *Pembelajaran unggul Matematika SMK/MAK*. Rawamangun: PT Bumi Aksara.
- Yuliana, D., Bajuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.
- Zakariah. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

