



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 14254-14265

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD

Rani Dwi Lestari^{1✉}, Ramanata Disurya², Tanzimah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

Email: ranilestari252@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva pada materi matematika kelas IV yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Muara Telang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, kuisioner (angket) dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan *Digital Smart Book* yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi penilaian pakar/ahli pada segi: media, materi, dan bahasa diperoleh persentase 89,18% dengan kategori "Sangat Valid" berdasarkan data angket. Untuk kepraktisan media diperoleh dari penilaian angket respon siswa pada tahap *small group* dan kelompok besar, didapatkan hasil persentase 93,89% % dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba kepraktisan pada tahap kelompok kecil (*Small Group*) dan kelompok besar, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva pada materi matematika layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *ADDIE, Digital Smart Book, Canva, Matematika*

Abstract

This study aims to produce Digital Smart Book learning media assisted by Canva application on grade IV mathematics material that is valid and practical. This research is a development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation). The research subjects were fourth grade students of SD Negeri 1 Muara Telang. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, questionnaires and documentation. The results showed that the validity of the Digital Smart Book developed based on the results of expert/expert assessment validation in terms of: media, material, and language obtained a percentage of 89,18% with the category "Very Valid" based on questionnaire data. For the practicality of the media obtained from the assessment of student response questionnaires at the small group and large group stages, the results obtained a percentage of 93.89% with the category "Very Practical". Based on the results of validation by experts and the results of practicality trials at the small group and large group stages, it can be concluded that the Digital Smart Book learning media assisted by the Canva application on mathematics material is suitable for use in the learning process.

Keywords: *ADDIE, Digital Smart Book, Canva, Math*

PENDAHULUAN

Pada saat ini kemajuan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan telah memasuki berbagai aspek kehidupan, salah satunya yaitu aspek dalam dunia Pendidikan. Tidak bisa dipungkiri kemajuan teknologi dalam dunia Pendidikan kini telah memiliki peranan penting dalam memajukan proses pembelajaran. Bidang teknologi informasi dalam dunia Pendidikan telah banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi guru dalam mengimplementasikan metode maupun variasi pembelajaran yang menarik dan bisa digunakan sebagai bahan dalam pembelajaran. Tidak hanya itu guru juga harus mampu menguasai IT agar mempermudah guru dalam menciptakan berbagai inovasi-inovasi baru dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu inovasi baru yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi digital yang menarik. Mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran agar siswa dapat memahami dan mempelajari materi yang diberikan yaitu matematika.

Menurut (Sari, 2019, P. 49) matematika merupakan suatu ilmu yang selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari karena setiap apa yang dilakukan baik tindakan, cara berfikir, dan aktivitas manusia selalu mengembangkan ilmu matematika itu sendiri. Pada saat ini pembelajaran matematika masih dikatakan sebagai pembelajaran yang sulit untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan kasus Pendidikan matematika masih ditemukan di sekolah dasar karena menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit dipahami, menyeramkan, dan terlalu banyak soal-soal serta rumus-rumus matematika.

Menurut (Anggraeni, 2020, P. 25) permasalahan dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sedangkan pada faktor eksternal antara lain penggunaan peralatan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih tergolong minim dan pembelajaran bersifat monoton. Oleh karena itu guru sebagai faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran tentunya harus menciptakan proses mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga dalam proses pembelajarannya harus dibutuhkan media yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar (Irmayanti, 2021, P. 440)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Muara Telang diketahui bahwa guru masih menggunakan media gambar, buku cetak ataupun buku tematik dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *Digital Smart Book* khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar hal ini dikarenakan guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada disekolah seperti proyektor, laptop sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga guru belum dapat mengembangkan bahan ajar dengan tampilan yang menarik menggunakan teknologi seperti adanya animasi, audio, dan video pembelajaran. Selain itu, keterbatasan buku cetak yang ada di sekolah yang menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan dalam belajar serta siswa sulit memahami materi yang diberikan khususnya pada materi bangun datar. Dari hal tersebut maka perlu dikembangkannya media yang menarik agar mampu meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. (Mashuri, 2019, P. 4) menyatakan bahwa Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, pikiran dan keinginan siswa untuk mendorong proses pembelajaran yang aktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Digital Smart Book*. (Maulida, 2019, P. 834) buku pintar merupakan media pembelajaran audio visual berbentuk buku berisi aktivitas-aktivitas siswa sesuai dengan karakteristiknya. Media *Digital Smart Book* kemudian didesain dengan menggunakan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi yang bermanfaat untuk memudahkan dan menghemat guru dalam menyusun dan membuat media pembelajaran (Tanjung, 2019, P. 80).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran matematika kelas IV SD. Dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Matematika Kelas IV SD".

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Muara Telang, yang berlokasi di Jl. Lintas Timur Desa Muara Telang, Kec. Teluk Gelam, Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research Of Development* (R&D). (Sugiyono, 2022, P. 297) menyatakan metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Muara Telang. Desain penelitian ini menggunakan lima langkah pengembangan ADDIE yang mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1966 (Winarni, 2018, P. 263). Branch dalam (Batubara, 2021, P. 275) ADDIE merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development, Implementation Dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, kuisioner (angket) dan dokumentasi.

(Sugiyono, 2022, P. 244) menyatakan bahwa analisis data merupakan suatu proses untuk mengolah dan menyusun data yang telah ada secara sistematis dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua yaitu teknik analisis data kevalidan dan teknik analisis data kepraktisan. Teknik analisis data kevalidan digunakan untuk mengetahui kevalidan produk *Digital Smart Book* yang dikembangkan. Kevalidan produk dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil angket yang dinilai oleh pakar/ahli sebagai validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berikut kriteria penskoran validator dan kriteria nilai validasi dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Validator

skor	kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2022, P. 94)

Rumus untuk analisis kevalidan yaitu:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} 100\%$$

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Nilai Validasi

Sumber: (Sugandi, 2021, P. 153)

Teknik analisis data kepraktisan dilakukan guna untuk mengetahui kepraktisan produk *Digital Smart Book* yang dikembangkan. Kepraktisan produk dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket respon siswa yang diberikan kepada siswa pada saat uji coba kesekolah melalui uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dan kelompok besar. Berikut kriteria penskoran kepraktisan dan kriteria nilai kepraktisan dengan skala likert

Tabel 3. Kriteria Penskoran Kepraktisan

skor	kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2022, P. 94)

Rumus untuk analisis Kepraktisan yaitu:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} 100\%$$

Tabel 4. Kriteria Nilai Kepraktisan

Interval	Kategori
80%-100%	Sangat Praktis
60%-80%	Praktis
40%-60%	Cukup Praktis
20%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: (Hodiyanto, 2020, P. 327)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*. Menurut (Anggraini, 2021, P. 428) Model pengembangan ADDIE ini merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena mudah dipahami dan dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah produk terutama pada pengembangan media pembelajaran seperti bahan ajar, video pembelajaran dan lain sebagainya. Berikut akan dijelaskan tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada disekolah, khususnya pada kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan ditemukan permasalahan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi bangun datar dan guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar, buku cetak ataupun buku tematik pada saat mengajar, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan kurang aktif dan tidak bervariasi serta siswa merasa bosan sebab media yang digunakan hanya bersumber dari buku cetak

ataupun buku tematik. Selain itu, guru juga belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada, padahal disekolah tersebut sudah didukung dengan adanya fasilitas seperti proyektor, laptop yang mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah. dari analisis kebutuhan tersebut maka dibutuhkannya suatu media pembelajaran matematika yang menarik dan bervariasi serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bangun datar.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan peneliti untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh sekolah. Dari analisis kurikulum yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa sekolah SD Negeri 1 Muara Telang menerapkan kurikulum 2013, dari hasil analisis kurikulum terdapat kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa pada saat proses pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat desain media pembelajaran *Digital Smart Book*. desain *Digital Smart Book* dibuat menggunakan aplikasi Canva. Peneliti merancang dan membuat *storyboard* produk yang terdiri dari cover, daftar isi, kata pengantar, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, tata cara penggunaan *Digital Smart Book*, petunjuk belajar, *ice breaking*, materi pembelajaran, latihan soal dan biografi penulis. Didalamnya memuat gambar-gambar, animasi, warna serta video pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

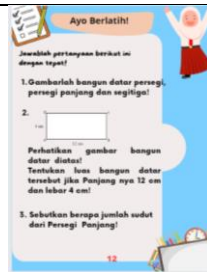
3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini proses pengembangan produk *Digital Smart Book* yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Terdapat empat proses pengembangan produk media pembelajaran *Digital Smart Book* yaitu: 1) Membuat desain tampilan media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan menggunakan aplikasi Canva dan disimpan dalam format *PDF*. 2) Mengubah file *PDF* kedalam *Flipbook* dengan menggunakan *website Heyzine.Com*. 3) lalu mengunggah video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan aplikasi *Capcut* kedalam *website Heyzine.Com*. 4) kemudian disimpan dan akan menghasilkan *link* (tautan). Setelah dilakukan proses pengembangan produk langkah selanjutnya adalah validasi produk oleh pakar/ahli dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan agar produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk dilakukan dengan memberikan lembar validasi angket (kuisiner) kepada dua

dosen dan satu guru sebagai validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Dalam proses validasi terdapat komentar dan saran mengenai produk *Digital Smart Book*. Selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli. Berikut akan ditampilkan pada tabel dibawah ini hasil pengembangan produk *Digital Smart Book*.

Tabel 5. Produk *Digital Smart Book*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	eterangan Hasil Revisi
		<p>Sudah ditambahkan halaman baru gambar bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga setelah dari penjelasan video pembelajaran.</p>
		<p>Sudah ditambahkan gambar dan keterangan pada gambar bangun datar persegi.</p>
		<p>Sudah ditambahkan gambar dan keterangan pada gambar bangun datar persegi Panjang.</p>
		<p>Sudah ditambahkan gambar dan keterangan pada gambar bangun datar segitiga.</p>



Sudah ditambahkan halaman soal ayo berlatih sebelum halaman latihan soal.

Dari hasil pengembangan di atas, validator memberikan penilaian untuk media, materi, dan bahasa. Berikut perolehan hasil validasi oleh para pakar/ahli yang terdiri dari dua dosen dan satu guru kelas IV SD Negeri 1 Muara Telang.

No	Validasi Ahli	Skor (%)
1	Validasi Media	93,33 %
2	Validasi Materi	87,85 %
3	Validasi Bahasa	86,36 %
	Jumlah	267,54%
	Rata-Rata keseluruhan	89,18%

Tabel 6. Hasil Keseluruhan Validasi Ahli
(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan pada tabel 6 di atas, menunjukkan bahwa hasil analisis data keseluruhan validasi media mendapatkan persentase 93,33%. Validasi materi mendapatkan persentase 87,85%. Validasi bahasa mendapatkan persentase 86,36%. Dari hasil ketiga validasi tersebut, didapatkan jumlah 267,54% dan rata-rata keseluruhan dengan persentase 89,18%. Dapat disimpulkan media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan "Sangat Valid" dan dapat diujicobakan kepada siswa Sekolah Dasar.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva yang telah dinyatakan valid oleh validator kemudian diimplementasikan kesekolah atau diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Muara Telang dengan tujuan untuk

mengetahui kepraktisan produk *Digital Smart Book* yang dikembangkan. Kemudian peneliti meminta saran dan rekomendasi dari guru untuk memilih siswa secara acak sebagai subjek pada saat uji coba produk *Digital Smart Book*. Proses implementasi dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba *Small Group* (kelompok kecil) kepada 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar kepada 11 orang siswa Sekolah dasar. Setelah dilakukan uji coba produk melalui dua tahapan selanjutnya peneliti menyebarkan angket (kuisioner) kepada siswa sebanyak 15 pertanyaan yang akan diisi oleh siswa sesuai dengan produk *Digital Smart Book* yang dikembangkan. Setelah selesai dilakukan uji coba produk melalui dua tahapan, kemudian dilakukan proses perhitungan angket untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Berikut perolehan hasil uji coba produk angket respon siswa:

No	Uji Coba	Skor(%)
1	Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	93,4%
2	Kelompok Besar	94,39%
	Jumlah	187,79
	Rata-Rata Keseluruhan	93,89%

Tabel 7. Hasil Akhir Uji Coba Produk Angket Respon Siswa
(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 7 di atas, menunjukkan hasil akhir analisis data uji coba produk melalui uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dan uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba diperoleh hasil akhir rata-rata keseluruhan dengan persentase 93,89%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan "Sangat Praktis" dan tidak perlu revisi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi yang dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk *Digital Smart Book* yang telah dikembangkan. Setelah melakukan revisi dan saran dari validator, peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator pada tampilan media, materi, bahasa memperoleh persentase sebesar 89,18% kriteria "Sangat Valid" dan hasil implementasi kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Muara Telang melalui uji coba *Small Group* (kelompok kecil) dan

kelompok besar memperoleh persentase sebesar 93,89% kriteria "Sangat Praktis", maka dapat disimpulkan media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva dinyatakan valid dan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil persentase yang diperoleh, didapatkan hasil media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva yang valid dan praktis. Produk *Digital Smart Book* yang dikembangkan ini dapat diakses melalui *link (tautan)* dengan menggunakan *Handphone*, komputer, laptop, internet. Selain itu, *Digital Smart Book* ini dikemas dengan tampilan gambar-gambar, warna, teks, serta video pembelajaran menarik yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar baik di sekolah maupun belajar secara mandiri dengan menggunakan *Digital Smart Book*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Nuritta, 2018, P. 171) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi canva pada materi matematika kelas IV SD yang valid dan praktis. Maka dapat disimpulkan media *Digital Smart Book* yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*) menunjukkan kriteria "Sangat Valid", hal ini diperkuat dari hasil validasi tiga pakar/ahli, validasi media memperoleh persentase 93,33% kategori sangat valid, validasi materi memperoleh persentase 87,85% kategori "Sangat Valid", validasi bahasa memperoleh persentase 86,36% kategori "Sangat Valid". Total rata-rata keseluruhan dari validasi ahli yaitu 89,18% kategori "Sangat Valid". Kemudian *Digital Smart Book* menunjukkan kriteria "Sangat Praktis", hal ini diperkuat dari hasil penilaian angket respon siswa dengan skor rata-rata keseluruhan 93,89% kategori "Sangat Praktis". Bagi peneliti selanjutnya diharapkan *Digital Smart Book* ini dapat dijadikan motivasi untuk mengembangkan bahan ajar lainnya serta sebagai referensi penelitian yang sama untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran matematika dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education And Development*, 9 (4), 426-432.
- Anggraeni, S. T. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1 (1) , 25-37.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hodiyanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (2), 323-324.
- Irmayanti, L. W. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Maragasari Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3 (5), 439-448.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulida, R. (2019). Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A Melalui Buku Pintar di TK Muslimat NU 2 Singosari Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*, (3), 833-836.
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1), 171-187.
- Sari, N. K. (2019). Pengaruh Kedisiplinan, Rasa Percaya Diri, dan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan*, 8 (1), 49-59.
- Sugandi, A. I. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Deduktif Induktif Berbantuan Geogebra Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 10 (1), 149-160.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektornika dan Informatika*, 7 (2), 79-85.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.