



PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* BERBASIS *CANVA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATERI GEOMETRI MATEMATIKA

¹⁾ **Aulia Maharani**

Institut Prima Bangsa
[auliamaharani868@gmail.com](mailto:aulamaharani868@gmail.com)

²⁾ **Ade Sastra Wijaya**

Institut Prima Bangsa
adesastrawijaya43@gmail.com

³⁾ **Tria Aditia Nugraha**

Institut Prima Bangsa
aditianugrahatria@gmail.com

Artikel history

Diterima : 10 Okt 2025
Direvisi : 18 Des 2025
Disetujui : 10 Jan 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi geometri matematika. Fokus penelitian adalah meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dan memperkaya variasi media yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) model *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas V SDN 1 Gempol dan SDN 2 Palimanan Barat dengan jumlah 110 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pemahaman materi geometri yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep geometri siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis canva. Penelitian ini dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri di sekolah dasar. Media audio visual berbasis *canva* juga dapat digunakan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini relevan dalam pelatihan guru, pengembangan media digital, serta mendukung pendidikan berbasis teknologi di era digital. Kebaruan dari

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Motivasi, Matematika, Geometri, Audio Visual.

penelitian ini terletak pada pemanfaatan canva sebagai media audio visual inovatif dalam pembelajaran geometri. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, canva digunakan secara sistematis untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara jelas dan menarik. Hasil penelitian ini memperkaya pengetahuan tentang media digital serta memberikan alternatif strategi pembelajaran modern yang efektif, aplikatif, dan berdaya guna di dunia pendidikan.

Abstract

This study aims to determine the effect of using Canva-based audio-visual media on student learning motivation in mathematics geometry. The focus of this study is to increase student learning motivation through innovative, interesting, and interactive learning media so that students can more easily understand abstract material and improve the overall quality of the teaching and learning process in the classroom. This study is expected to provide solutions to overcome students' learning difficulties and enrich the variety of media used by teachers in mathematics learning. The method used in this study is a quantitative method with a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The research subjects involved all fifth-grade students at Gempol 1 Public Elementary School and Palimanan Barat 2 Public Elementary School, with a total of 110 students selected using a saturated sampling technique. Data collection was conducted using a geometry comprehension test administered before and after the treatment. The results showed a significant improvement in students' understanding of geometry concepts after using Canva-based audio-visual media. This research can be applied in mathematics learning, especially in geometry material in elementary schools. Canva-based audio-visual media can also be used by teachers to develop more interactive, creative, and enjoyable learning. In addition, this media is relevant in teacher training, digital media development, and supporting technology-based education in the digital era. The novelty of this study lies in the use of Canva as an innovative audio-visual medium in geometry learning. Unlike previous studies, Canva is used systematically to visualize abstract concepts clearly and attractively. The results of this study enrich knowledge about digital media and provide alternative modern learning strategies that are effective, applicable, and useful in the world of education.

Keywords: Learning Media, Canva, Motivation, Mathematics, Geometry, Audio Visual.

Koresponden: auliamaharani868@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2026



PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Karena yang menentukan kualitas pendidikan adalah sumber daya manusia yang berkualitas, hal ini berkaitan dengan interelasi Indonesia di masa depan (Wahyudi et al., 2022). Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang menunjukkan

motivasi belajar rendah, terlihat dari kurangnya keterlibatan dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini sering dipicu oleh metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mendorong siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

Mata pelajaran matematika sering dianggap sulit dan menakutkan oleh siswa, terutama pada materi geometri yang memerlukan kemampuan berpikir logis serta pemahaman spasial yang baik. Ketika motivasi belajar siswa rendah, mereka menjadi enggan untuk berpartisipasi aktif dan kurang berusaha memahami materi yang dipelajari. Akibatnya, proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam mendorong siswa untuk tertarik dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran, sehingga menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika (Muspiroh et al., 2023).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Jediut et al., 2021). Media audio visual merupakan alternatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media ini menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi yang mampu menarik perhatian siswa. Dalam penelitian ini, *canva* dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki berbagai fitur yang memudahkan guru untuk mendesain materi secara kreatif dan sesuai kebutuhan siswa. Penyajian materi geometri melalui *canva* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan mendorong siswa untuk lebih antusias serta termotivasi dalam belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat media *audio visual* dalam pembelajaran. Menurut (Nuraini 2025), visualisasi melalui animasi dapat meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa dalam memahami materi. (Alifia Rachmawati, 2022) menemukan bahwa *video* interaktif mampu memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar. Penelitian oleh (Pipit Mulyah et al., 2020) menunjukkan bahwa *canva* dapat menarik minat belajar karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami, sedangkan (Hanifah, 2022) menemukan bahwa media berbasis *canva* dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menekankan pada hasil belajar, sedangkan penelitian yang secara khusus melihat motivasi belajar pada materi geometri masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang fokus pada peningkatan motivasi siswa melalui pemanfaatan *canva* dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *audio visual* berbasis *canva* terhadap motivasi belajar materi geometri pada siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *canva* dalam mendorong semangat belajar siswa serta menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang kreatif, menarik, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Menurut Sugiyono (2013), metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*) mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Gempol dan SDN 2 Palimanan Barat dengan total 110 siswa yang dimana seluruh populasi ini akan digunakan sebagai sampel pada

penelitian ini dengan jenis sampel jenuh.

Tabel 1: Penelitian

Kelompok	Tes awal	Tindakan	Tes akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	Y	O ₄

Keterangan:

X = Perlakuan dengan media *audio visual* berbasis *canva*

Y = Perlakuan tanpa media *audio visual* berbasis *canva*

O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ = *Pretest* kelompok kontrol

O₄ = *Posttest* kelompok kontrol

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes dan angket. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa yang akan diberikan sebelum dan sesudah belajar menggunakan media berbasis canva. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan diolah menggunakan skala likert untuk menghasilkan informasi yang terukur dan objektif. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen tes dan angket. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas dengan bantuan program SPSS versi 23 menggunakan uji Shapiro-Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis yang terdiri dari uji t dan uji korelasi. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan dengan Independent Sample t-Test, dengan ketentuan apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, dilakukan uji korelasi untuk melihat hubungan antara motivasi belajar siswa dan hasil belajar selama menggunakan media canva. Hasil uji korelasi diinterpretasikan berdasarkan koefisien korelasi yang dihasilkan oleh program SPSS versi 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di dua Sekolah Dasar. Data yang dikumpulkan berfokus pada motivasi belajar siswa terhadap materi geometri matematika dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis canva dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan media visual berbasis canva. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 110 siswa, yang terbagi menjadi dua kelompok yakni 55 siswa di kelas eksperimen dan 55 siswa di kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dengan skala likert 4, dan tes pemahaman materi geometri di mana setiap pernyataan diberi skor antara 0 hingga 5 sesuai skala likert. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 23, data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok, yang hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1: Statistik Deskripsi Nilai Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

	N	Minimum	Maximal	Mean	Std.Deviation
Post Test Eksperimen	55	38	54	47,13	4,252
Post Test Kontrol	55	34	64	47.07	6,577
Valid N	55				

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 47,13 dengan standar deviasi 4,252 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 47,07 dengan standar deviasi 6,577. Secara keseluruhan hasil posttest diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Walaupun selisih dari kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya 0.06 ini sangat tipis sehingga secara statistik maupun praktis perbedaan tersebut tidak memiliki arti yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa capaian hasil belajar di kedua kelas cenderung setara setelah diberikan perlakuan.

Tabel 2: Hasil Uji Pired t-test Motivasi Belajar siswa

Kelas	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
	95% Confidence Interval of the Difference				
	Lower	Upper			
Eksperimen	2,068	5,350	4,532	54	,000
Kontrol	-8,400	-4,000	-5,650	54	,000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai interval perbedaan berada pada rentang 2,068 hingga 5,350, dengan nilai t 4,532. Sementara itu, pada kelas kontrol juga diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan interval -8,400 hingga -4,000 dan nilai t -5,650, yang menunjukkan adanya perubahan signifikan.

Setelah dilakukan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji korelasi. Uji korelasi ini bertujuan untuk melihat hubungan atau keterkaitan antara hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat diketahui sejauh mana perubahan yang terjadi memiliki hubungan yang signifikan dan apakah peningkatan yang diperoleh setelah perlakuan berkaitan erat dengan kondisi awal peserta. Berikut hasil uji korelasi motivasi belajar siswa dengan media audio visual berbasis canva:

Tabel 3: Hasil Uji Korelasi Motivasi dengan Media Audio Visual Canva

		Sebelum	Sesudah
Sebelum Tindakan Audio Visual	Pearson Correlation	1	,694
	Sig.(2-tailed)		,000
	N	55	55
Sesudah Tindakan Audio Visual	Pearson Correlation	,694	1
	Sig.(2-tailed)	,000	
	N	55	55

		Sebelum	Sesudah
Sebelum Tindakan Visual	Pearson Correlation	1	,613
	Sig.(2-tailed)		,000
	N	55	55
Sesudah Tindakan Visual	Pearson Correlation	,613	1
	Sig.(2-tailed)	,000	
	N	55	55

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis canva berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi geometri matematika. Temuan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa memperoleh rangsangan melalui berbagai indera, khususnya penglihatan dan pendengaran (Rohima, 2023). Penelitian media audio visual berbasis canva menunjukkan bahwa adanya berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar geometri siswa. Media ini menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa, sejalan dengan teori yang menekankan pentingnya media dalam membangun semangat belajar (Karim & Bahar, 2024). Hal ini mendukung pendapat dari (Arsyad, 2021) bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu memusatkan perhatian siswa serta menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penggunaan media audio visual berbasis canva, terlihat bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran geometri. Bahkan siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan memahami konsep geometri, setelah menggunakan media ini dapat memahami konsep dasar dengan baik dan mampu menjelaskannya kepada teman sekelasnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media audio visual berbasis canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi geometri, sehingga layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022)

Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan pada kelompok eksperimen terjadi karena canva memberikan tampilan visual yang menarik serta kemudahan dalam penyajian materi yang sesuai dengan gaya belajar siswa generasi digital (C.F. Djarwo et al., 2025). Materi geometri yang seringkali dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan ketika disajikan dalam bentuk video, infografis, dan animasi. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh (Meilin Yunita Dewi, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi digital dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena pembelajaran terasa relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, peran guru dalam memanfaatkan canva sebagai media pembelajaran juga sangat penting. Guru yang kreatif dalam mendesain materi dapat menyesuaikan tampilan media dengan kebutuhan siswa, seperti penggunaan warna yang tepat, ilustrasi yang jelas, dan penjelasan yang sederhana (Aisyah A. et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta pengembangan kompetensi dan karakter. Pendapat lain yang sejalan menurut

(Sutisnawati, 2024) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran membuat materi matematika lebih konkret dan menarik bagi siswa. Sejalan dengan pendapat (Miftahul Jannah, et al 2023) menyatakan bahwa *canva* efektif membantu guru membuat materi interaktif dan sesuai gaya belajar visual siswa. (Wulandari, et al 2023) juga membuktikan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penggunaan media audio visual berbasis *canva* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi geometri. Hal ini terlihat dari peningkatan skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa cenderung memiliki semangat yang lebih tinggi untuk mempelajari konsep geometri dan memecahkan masalah matematika. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya guru untuk terus berinovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

REFERENSI

- Aisyah Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, H. L. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Penerbitan Indonesia.
- Alifia Rachmawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- C.F. Djarwo, M.M. Inggamer, Jukwati, A.J. Rumbapuk, & N. Astuti. (2025). Analisis Literasi Digital Berbasis Etnosains Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 15(1), 62–77. <https://doi.org/10.23887/jppii.v15i1.93346>
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 Pendahuluan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas Melibatkan Beberapa Pola Interaksi , Yakni Interaksi Antara Guru Dan Siswa , Siswa Dan Siswa , Serta Siswa D. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Karim, S., & Bahar, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ddi Kalukuang. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 49–56. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i2.2855>
- 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://jjoehm.rcipublisher.org/index.php/jjoehm/article/view/34>
- Meilin Yunita Dewi. (2021). Hubungan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Di Sds Sari Putra. 167–186.

Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Geometri Matematika

- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Muspiroh, Nana Hendracipta, & Siti Rokmanah. (2023). Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1236–1245. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2051>
- Nuraini, SP, Faradita, MN, & Wahyuni, H. (2025). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Materi Rantai Makanan Dilihat Dari Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Jenjang Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 700–714.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Nasution, S. S., Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, & Tryana. (2020). Exploring Learners' Autonomy In Online Language-Learning In Stai Sufyan Tsauri Majenang. *Getsempena English Education Journal*, 7(2), 382–394. <https://doi.org/10.46244/geej.v7i2.1164>
- Rahayu, S., Awalia, Y., & Arsyad, M. (2021). M. I. I. . G. (2021). *Media Interaktif IPA* (S. Rahayu (Ed.)). Guepedia. www.guepedia.com
- Repi Mei Suryani, Astri Sutisnawati, L. H. M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Alat Peraga Benda Manipulatif Sekolah Dasar. *Journal Of Exploratory Dynamic Problems*, 1(1), 173–182. <https://doi.org/10.31004/edp.v1i1.32>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Wulandari, N., Tindangen, M., Fendiyanto, P., & Rosifah, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Digital Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 21–26.