

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT CANVA UNTUK  
MENINGKATKAN CAPAIAN NUMERASI PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II  
SD NEGERI BUGANGAN 03 KOTA SEMARANG**

Desi Ratna Haryati<sup>1</sup>, Ngurah Ayu Nyoman Murniati<sup>2</sup>,  
Mas'udah<sup>3</sup>, Mudzanatun<sup>4</sup>,

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang,

<sup>2</sup>Universitas PGRI Semarang,

<sup>3</sup>SD Negeri Bugangan 03,

<sup>4</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>1</sup>desiratnaharyati234@gmail.com, <sup>2</sup>ngurahayunyoman@upris.ac.id,

<sup>3</sup>masudah55@gmail.com, <sup>4</sup>mudzanatun@upgris.ac.id,

**ABSTRACT**

*Numeracy ability is a very important basic ability for students to have which becomes a reference in understanding science and other basic knowledge in everyday life. To create good numeracy skills in students, teachers must be able to create a pleasant learning atmosphere. This can be realized with the Canva ppt learning media. Learning media is a learning tool that is used by teachers as intermediaries to convey instructional materials in the learning process so as to facilitate the achievement of teaching objectives. This research aims to analyze students' numeracy abilities regarding mathematics subject matter, learning motivation and also the use of learning media by teachers. This research uses descriptive qualitative method. This research was conducted at SD Negeri Bugangan 03 Semarang City, involving a teacher and 28 fifth grade students. Researchers collected data through structured interviews with fifth grade teachers, observing the learning process twice, and documentation in the form of photos, audio, and video. The data analysis technique used by researchers is the Miles and Huberman model which includes data reduction, data display, and drawing conclusions. The researcher's data validity technique used the credibility test and confirmability test. In testing the credibility of the data, researchers used ways to increase persistence in research, triangulation, and member checks. The results of the analysis show that using the Canva ppt learning media has a positive impact on increasing students' numeracy skills and learning motivation.*

*Keywords: numeracy ability 1, class ii 2, learning media 3*

**ABSTRAK**

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang menjadi acuan dalam memahami ilmu pengetahuan dan ilmu dasar lain dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan kemampuan numerasi yang baik terhadap peserta didik, guru harus bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan dengan adanya media

pembelajaran ppt canva. Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis kemampuan numerasi peserta didik terhadap materi muatan pelajaran matematika, motivasi belajar dan juga penggunaan media pembelajaran oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bugangan 03 Kota Semarang dengan melibatkan seorang guru dan peserta didik kelas II sebanyak 28 anak. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara terstruktur dengan guru kelas II, pengamatan proses pembelajaran saat asistensi dan praktik mengajar, dan dokumentasi berupa foto, audio, dan video. Teknik analisis data yang digunakan peneliti ialah model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan simpulan. Teknik keabsahan data peneliti menggunakan uji credibility dan uji confirmability. Pada uji kredibilitas data, peneliti menggunakan cara peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, dan membercheck. Uji confirmability dilakukan dengan menggunakan jurnal untuk merefleksikan data yang dikumpulkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ppt canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi dan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: kemampuan numerasi 1, kelas ii 2, media pembelajaran 3

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah aspek yang sangat penting di masyarakat pada masa sekarang ini. Pendidikan berperan dan mempunyai fungsi untuk menjadikan masyarakat yang berkualitas dan berkemampuan tinggi. Di dalam pendidikan terdapat unsur-unsur yang berperan di dalamnya, salah satunya guru dan siswa. Siswa menjadi subjek yang sangat berperan menunjukkan kualitas dan keunggulannya yang kreatif, mandiri, tangguh, bertanggung jawab, dan profesional berdasarkan

kemampuan di bidang masing-masing. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan sangat diperlukan di era globalisasi seperti saat ini. Ulfatuzzahra, Trisna (2020:45) menyatakan peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang luas untuk mengembangkan kreativitas dan

kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Penerapan kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah untuk dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan metode, model maupun media yang sesuai dengan keadaan di sekolah.

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang ada di sekolah. Dengan ilmu matematika memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga memberikan kesan positif dikarenakan kepada peserta didik dituntut untuk mampu memahami dan mengikuti aturan-aturan yang ada di dalamnya (Jogo, Hilarion dkk, 2023:102). Matematika menjadi mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Hal tersebut berkaitan dengan matematika sebagai pondasi dasar ilmu pengetahuan dan ilmu di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Hasibuan, 2018 dalam Jogo, Hilarion dkk, 2023:102) yang menyatakan bahwa matematika merupakan sebuah pembelajaran yang berisi ilmu-ilmu pengetahuan yang dapat

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, dan menerapkan berbagai bilangan, simbol, dan operasi hitung konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, bagan dan keterampilan tersebut wajib dikuasai pada masa sekarang yaitu abad 21. Sedangkan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu bertujuan untuk memberikan bekal agar peserta didik menjadi seorang yang mempunyai kepribadian mandiri. Akan tetapi kondisi riil di lapangan bahwa di Indonesia berkaitan dengan kemampuan numerasi masih rendah. Hal tersebut sesuai didapat berdasarkan hasil survey PISA 2018, numerasi Indonesia menduduki peringkat 72 dari 78 negara dengan skor rata-rata matematika pelajar Indonesia senilai 379. Skor ini masih jauh di bawah rata-rata negara partisipan yang mencapai 478 (Niswah, Nihlatun dkk, 2022:152).

Rendahnya kemampuan numerasi menjadi permasalahan yang harus dihadapi bersama. Sebagai seorang pendidik di era modern ini harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan numerasi dari peserta didik. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi yang berkembang di masa sekarang ini. Penggunaan media pembelajaran dianggap lebih efektif daripada hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mempunyai kelebihan tersendiri daripada hanya menggunakan metode ceramah dari guru. Peserta didik cenderung bosan jika hanya mendengarkan ceramah dari guru saja, berbeda halnya jika dengan media pembelajaran, maka peserta didik akan merasa tertarik karena dapat melihat dan mendengarkan. Seperti yang telah dilakukan oleh peneliti yang terdahulu telah menjelaskan bahwa dengan adanya pembelajaran yang kreatif dan

inovatif maka akan menyebabkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Narmi, Yulia dkk, 2021:6145 menyatakan bahwa dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif menyebabkan pembelajaran menyenangkan dan anak-anak akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu penggunaan media pembelajaran harus dipilih secara tepat, misalnya dengan mengaitkan media dengan pengalaman siswa. Dengan adanya keterkaitan tersebut, maka siswa akan dengan mudah memahami dan mengikuti pembelajaran dengan antusias. Pengalaman yang dialami peserta didik tersebut juga harus bersifat konkrit sehingga akan terciptanya kebermaknaan pembelajaran (Narmi, Yulia dkk., 2021:6145). Seorang pendidik juga harus mengetahui bagaimana karakter peserta didik tersebut sehingga akan memudahkan guru dalam menyikapi kendala-kendala yang ada dalam pembelajaran saat berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika

dikarenakan mata pelajaran matematika dianggap sulit dan membosankan. Pembelajaran matematika dianggap membosankan dan sulit dikarenakan kurang maksimalnya penggunaan media, bahan ajar, ataupun metode di dalam kegiatan pembelajarannya. Metode yang digunakan monoton sebatas hafalan dan teori saja sehingga menyebabkan menurunnya tingkat motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika (Sihombing, Nurmasari dkk., 2024:16). Oleh sebab itu salah satu media yang dapat digunakan adalah media ppt canva. Media pembelajaran canva dipilih dengan alasan bahwa media tersebut terdapat video, audio, visual dan juga simbol maupun elemen yang menarik bagi peserta didik di masa sekarang yang sudah mengenal yang namanya teknologi. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Purba, Yusnita Adelina & Amin Harahap , 2022:1327) menyatakan canva adalah aplikasi desain online yang berisi berbagai macam desain diantaranya poster, grafik, brosur,

presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang kita miliki.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dan pengamatan langsung saat asistensi dan praktik mengajar dalam PPL I yang telah dilaksanakan terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan. Permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu rendahnya kemampuan numerasi peserta didik dikarenakan materi yang dianggap sulit dan kegiatan pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang masih konvensional dan guru yang belum optimal dalam menggunakan media yang mendukung dalam pembelajaran matematika. Sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan dan mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Selain itu kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan

cara guru dalam memberikan pembelajaran di dalam kelas, disini guru hanya menggunakan media-media yang kurang menarik seperti buku ajar. Media tersebut dirasa kurang menarik jika digunakan oleh peserta didik di masa modern ini. Peserta didik di masa sekarang memerlukan media yang menarik sehingga akan membuat peserta didik tertarik kedalam pembelajaran yang mengakibatkan peningkatan kemampuan numerasi dan motivasi belajar.

Dalam penelitian ini, terdapat tujuan utama diantaranya menganalisis (1) kemampuan numerasi peserta didik terhadap materi muatan pelajaran matematika, (2) motivasi belajar yang kurang, (3) minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif juga sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah

(Sugiyono, 2019:24). Selain itu, metode penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami makna, menemukan hipotesis, dan mengkonstruksi fenomena. Deskriptif bisa diartikan sebagai suatu pendekatan yang dapat mengkaji status kelompok manusia, objek, kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun status peristiwa di masa sekarang. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Moleong 2002:3) menyatakan bahwa kualitatif merupakan sebuah langkah-langkah penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari seseorang dan perilaku yang telah diamati.

Lokasi penelitian yang akan dilaksanakan yaitu di SD Negeri Bugangan 03 Kota Semarang. Tempat ini dipilih karena berdasarkan dengan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. . Peneliti memilih kelas II dan melaksanakan observasi berupa wawancara kepada guru kelas berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas dan juga pengamatan atau observasi saat melaksanakan kegiatan asistensi di kelas. Dari hasil wawancara dan observasi ditemukannya permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan numerasi peserta didik

terhadap materi muatan pelajaran matematika, motivasi belajar yang kurang, dan minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Subjek penelitian yang akan diteliti yaitu seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 28 peserta didik dengan peserta didik laki-laki sebanyak 13 dan perempuan sebanyak 15 anak beserta guru kelas yang akan membantu dalam kelengkapan data berdasarkan informasi yang diberikan.

Dalam penelitian ini pengumpulan data diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu juga menyertakan lembar observasi, daftar pertanyaan wawancara yang akan digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, serta kajian dokumen baik berupa foto maupun video yang akan menambah data nyata dalam penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan penyelesaian. Teknik keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dan uji Confirmability. Dalam uji kredibilitas data, peneliti menggunakan cara meningkatkan ketekunan dalam penelitian, triangulasi teknik, dan

mengadakan member check (Sugiyono, 2019:490). Uji Confirmability dengan menggunakan jurnal untuk melakukan refleksi terhadap data yang dikumpulkan (Hamzah, 2019:105).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Bugangan 03 Kota Semarang. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas II sekolah dasar yang berjumlah 28 siswa dan 1 guru kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan numerasi peserta didik terhadap materi muatan pelajaran matematika, motivasi belajar yang kurang, dan minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Pada masa modern sekarang ini sangat diperlukan adanya inovasi baru yang harus dilakukan oleh guru. Dalam sebuah kegiatan belajar mengajar maka guru harus bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian serta motivasi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan dan juga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Linggarsari, Elkana,

(2021:122) juga menyatakan bahwa media yang menarik serta nyata dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas II bahwa kemampuan numerasi peserta didik masih kurang dalam pembelajaran matematika. Peserta didik cenderung sulit memahami pembelajaran dalam materi diagram batang dan penghitungannya dikarenakan guru hanya menggunakan media buku ajar dan metode ceramah. Faktor yang membuat peserta didik merasa kesulitan yaitu karena mereka tidak mempunyai gambaran langsung bagaimana bentuk, cara menulis dan menghitung jumlah diagram batang.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka diperlukannya media yang menggambarkan secara nyata dalam penulisan dan penjumlahan dalam bentuk diagram batang. Media yang digunakan harus menarik dan disesuaikan dengan usia peserta didik yaitu pada tahap kemampuan kognitif konkret, maka salah satu yang dibutuhkan adalah media canva. Canva merupakan aplikasi berbasis internet yang dapat digunakan untuk

mendesain materi pembelajaran dengan menghadirkan audio maupun visual. Sihombing, Nurmasari dkk., (2024:18) menyatakan penggunaan media berbasis teknologi digital yang memuat audio visual akan membantu peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam setiap proses pembelajarannya. Peserta didik dapat memperoleh gambaran nyata berkaitan dengan apa yang dipelajarinya. Dengan adanya gambaran nyata maka peserta didik mampu untuk melatih sendiri kemampuannya berdasarkan materi yang telah diajarkan. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru dalam mengefektifkan waktu dalam pembelajaran.

Seperti halnya yang telah didapatkan oleh peneliti, sebelum menggunakan media ppt canva yang hanya menggunakan media buku ajar dan metode ceramah, terdapat 43% dari peserta didik yang mempunyai kemampuan numerasi kurang, akan tetapi setelah digunakan media ppt canva, kemampuan numerasi peserta didik meningkat, yang semula masih terdapat 43% peserta didik yang mempunyai kemampuan numerasi kurang menjadi 25% dari peserta didik. Hal ini dilihat dari hasil evaluasi

yang telah dibagikan oleh peneliti sebelum dan sesudah menggunakan media ppt canva.

**Tabel 1 Kemampuan Numerasi Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan PPT Canva**

<b>Persentase Kemampuan Numerasi Sebelum Menggunakan PPT Canva</b>		
<i>Kurang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Tinggi</i>
43%	25%	32%

  

<b>Persentase Kemampuan Numerasi Peserta Didik Setelah Menggunakan PPT Canva</b>		
<i>Kurang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Tinggi</i>
25%	18%	57%

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Danim (2010); Hermon (2015) (dalam Huda, Alfi Khairil & Maria Montessori, 2019: 204) menegaskan bahwa hasil penelitian telah membuktikan keefektifan penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya dalam hal peningkatan prestasi belajar peserta didik. Terbatasnya media yang digunakan di dalam kelas diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas belajar peserta didik. Prestasi belajar disini dikaitkan dengan kemampuan numerasi peserta didik.

**Gambar 1. Dokumentasi penggunaan ppt canva dalam pembelajaran.**



Penggunaan media pembelajaran, selain meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan motivasi yang baik, peserta didik akan mendapatkan hasil yang baik pula dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan untuk peserta didik dalam mencapai tujuan atau hasil belajar yang diinginkan. Motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan hasil belajar siswa melainkan di dalamnya terdapat usaha dalam mencapai tujuan itu sendiri (Puspitasari, 2013 dalam Ridha et al., 2021:160). Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi belajar sangat berperan penting dalam keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki

peranan penting dalam menunjang proses keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran juga akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Sanaky, 2019 dalam Puspitarini, Yanuari Dwi & Muhammad Hanif, 2019:54) menyatakan manfaat media pembelajaran: (a) Dengan menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat memotivasi pembelajaran peserta didik; (b) Dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran; (c) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih variatif. Materi tidak hanya disampaikan secara lisan, agar peserta didik tidak cepat bosan dan lebih efektif dan efisien; dan (d) Peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru, lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran seperti: mengamati, mengerjakan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan

menggunakan media pembelajaran membuat peserta didik merasa lebih senang, tidak jenuh, dan lebih termotivasi lagi dalam belajar. Menurut penuturan peserta didik, pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media akan membuat mereka cenderung bosan, jenuh, dan pada akhirnya akan menurunkan semangat belajar dalam diri peserta didik, sehingga terkadang ada peserta didik yang tidak memperhatikan dan cenderung membuat gaduh atau menjahili temannya karena kebosanan tersebut. Hal ini akan mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar. Beda halnya dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, peserta didik cenderung akan lebih bersemangat karena sudah tersugesti bahwa media pembelajaran merupakan pertunjukan yang menarik bagi mereka. Seperti halnya yang telah dilakukan oleh peneliti dalam memberikan pembelajaran menggunakan ppt canva dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

Pembelajaran matematika yang diharapkan mampu dengan mudah diterima, disukai dan mudah dipahami

oleh peserta didik sehingga hal tersebut akan meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik dapat diwujudkan dengan adanya kerjasama antara peserta didik dengan guru. Seorang pendidik harus menguasai komponen-komponen penting yaitu media, metode, dan model pembelajaran. Media yang digunakan juga harus sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dengan adanya hal tersebut pembelajaran yang diharapkan mencapai tujuan yang telah ditetapkan akan terwujud dengan bantuan media berbasis teknologi digital dan kemampuan yang baik dari guru.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas berkaitan dengan penggunaan media ppt canva dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut berjalan dengan baik. Penggunaan ppt canva dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas II memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan dan motivasi belajar peserta didik. Ppt canva memberikan kesan yang

menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi efektif. Oleh karena itu disarankan kepada guru dan lembaga pendidikan untuk dapat mengeksplorasi lebih lanjut berkaitan dengan penggunaan media canva ini dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian lebih lanjut yang dapat dilakukan yaitu mendalami lagi berkaitan dengan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan numerasi dan penggunaan media-media lainnya serta canva dengan fitur-fitur yang lebih baik lagi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ulfatuzzahara, T. (2020). Developing Lectora Inspire-based learning media on social science subjects. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 45-53. Doi:10.21831/hsjpi.v7i1.29970.
- Narmi, Y., Montessori, M., Fitria, Y., & Fachri Adnan, M. (2021). Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349\_6356.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Moleong, L.J. (2017). *Metode*

- Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Literasi Nusantara.
- Linggarsari, E. (2021). Meta Analisis Pembelajaran Berbasis Media Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 122–128.
- Huda, A. K., & Montessori, M. (2019). *Social Studies Learning Using Audio Visual Media*. 1(2), 203–210.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.  
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Sihombing, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya di Sekolah SD/MI. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 15-26.
- Jogo, H., Co'o, P., Awo, Y., Bela, M.E., & Wewe, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi dengan Media Papan Pohon Penjumlahan pada Siswa Kelas Rendah di SD Inpres Rawe. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*, 3025- 0455.
- Niswah, N., Nugroho, V.A., Fauziah, S. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Video Animasi dengan Karakter Loomie pada Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Karangrandu. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung ke-4*, 151- 165.
- Purba, Y.A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1325-1334.