

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK DIGITAL* BERBASIS CANVA PADA
MATERI LINGKARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA KELAS VIII**

Ulul Azmi¹, Iwit Prihatin², Abdillah³
^{1,2,3}FMIPATEK Universitas PGRI Pontianak
¹Uul.azmii14@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to create a Canva-based digital flipbook on circle material to enhance the problem-solving skills of eighth-grade students. The research design used in this Research and Development (R&D) study is the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluating. Based on the research results and discussion, the first is the average of the percentage calculation from material experts and media experts, which is obtained at 94.80% with very valid criteria. The second average from the calculation of the percentage of teacher response questionnaires and student response questionnaires is 88.56% with the criteria of very practical. As for the third, the calculation of the posttest results for students reached an effectiveness level of 66.67% with an effective criterion.

Keywords: flipbook, canva, problem-solving skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk flipbook digital berbasis canva pada materi lingkaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian Research and Development (R&D) ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluating (evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang pertama adalah rata-rata dari perhitungan persentase ahli materi dan ahli media yaitu diperoleh 94,80% dengan kriteria sangat valid. Kedua rata-rata dari perhitungan persentase angket respon guru dan angket respon siswa yaitu diperoleh 88,56% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan untuk yang ketiga yaitu perhitungan penilaian hasil posttest siswa mencapai tingkat keefektifan yaitu diperoleh 66,67% dengan kriteria efektif.

Kata Kunci: flipbook, canva, kemampuan pemecahan masalah

A. Pendahuluan

Darma dan Sujadi (2014: 110) mengemukakan bahwa matematika merupakan alat yang efisien dan diperlukan oleh semua ilmu pengetahuan, tanpa bantuan matematika kemajuan yang signifikan tidak akan mungkin tercapai. Menurut (Situmorang, 2016: 13) mengemukakan bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa kini dan era global. Matematika tidak hanya mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif yang diperlukan untuk bersaing di tingkat global (Murtiyasa, 2015: 42). Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bidang studi yang sangat penting untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik di masa kini maupun masa depan. Matematika tidak hanya mendukung kemajuan dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan peran penting dalam peradaban dunia dan pemecahan masalah, terutama bagi siswa.

Anggraeni (2020:27) ada dua sumber masalah pembelajaran matematika: faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti siswa yang tidak

memiliki keinginan atau minat untuk belajar matematika. sementara faktor eksternal seperti pembelajaran yang monoton dan guru masih tidak menggunakan banyak alat pembelajaran. Sedangkan Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Maryunani, 2021:191). Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua sumber masalah pembelajaran matematika yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika ialah salah satu nya dengan media pembelajaran.

Guru harus menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan karena mereka adalah bagian penting dari keberhasilan proses pembelajaran (Irmayanti, 2021: 440). Guru memiliki peran penting sebagai pengajar dan fasilitator terhadap proses belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga membantu mencegah kebosanan dan kejenuhan pada peserta didik serta memudahkan guru dalam penyampaian materi (Riyanto, 2009). Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat

disimpulkan bahwa guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan alat bantu media pembelajaran untuk mengatasi proses pembelajaran yang jenuh dan membosankan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain online yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan yang mempunyai berbagai menu editing seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain (Kamila & Kowiyah, 2022: 74). Canva dapat membantu siswa mempelajari materi dengan lebih mudah karena aplikasi ini dapat memperlihatkan berbagai fitur seperti tulisan, video, suara, animasi, gambar, dan bagan sesuai kebutuhan (Putri & Mudinillah, 2021: 67). Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa canva ialah aplikasi desain online yang mudah digunakan dan memuat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi melalui tampilan yang menarik. Salah satu produk yang dihasilkan dari pemanfaatan canva adalah flipbook.

Media pembelajaran flipbook adalah sebuah buku digital yang disajikan dalam format elektronik yang mampu menampilkan dan memadukan animasi, teks, video, gambar,

audio, link dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, flipbook ini dapat diakses melalui laptop, komputer, serta perangkat digital berbasis Android dan IOS (Diani & Hartati, (2018: 2). Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa flipbook atau buku digital merupakan suatu media pembelajaran online yang memiliki berbagai tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran flipbook dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah matematika. Menurut Gunantara, dkk (Suryani, Jufri, & Putri, 2020: 120) Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu potensi dalam diri siswa sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Sriwahyuni dan Maryati (2022: 336) Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu proses pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa supaya bisa berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa dikatakan dapat memecahkan masalah matematika jika mereka dapat memahami, memilih strategi yang tepat, dan menggunakan strategi tersebut saat menyelesaikan

masalah (Ayu, 2016:14). Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses keterampilan penting yang perlu diajarkan, karena siswa dapat memecahkan masalah matematika dengan memahami masalah, memilih strategi yang tepat, dan menerapkannya dalam penyelesaian masalah.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan atau kompetensi yang akan dicapai dalam pelajaran matematika (Ahmad, dkk, 2018:33). Untuk melakukan pemecahan masalah memerlukan beberapa informasi dan untuk mendapatkan penyelesaiannya dapat menggunakan indikator kemampuan pemecahan masalah. Indikator pemecahan masalah menurut Polya (Isnaini et al., 2021) ialah: (1) Memahami masalah; (2) Merencanakan pemecahan masalah; (3) Membuat proses penyelesaian suatu masalah; (4) Menjelaskan atau menginteraksikan hasil sesuai permasalahan asal, serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi utama dalam pelajaran matematika. Dengan memahami dan mengikuti indikator-indikator diatas, siswa dapat mengembangkan

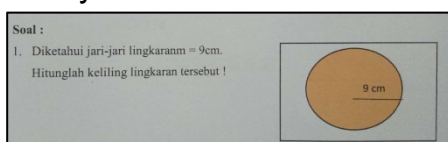
kemampuan pemecahan masalah yang efektif dalam matematika.

Dari hasil pra observasi dan wawancara dilakukan pada tanggal 05 April 2024 dengan salah satu guru mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Nanga Pinoh, guru mengungkapkan bahwa untuk mata pelajaran matematika hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media power point, buku LKS dan buku paket. Guru juga mengungkapkan bahwa peserta didik masih lemah dan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pada soal dalam mata pelajaran matematika. Suasana belajar yang dihadapi guru kurang menarik perhatian dan ketertarikan siswa. Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran matematika tergantung pada materi yang diajarkan, jika materi mudah dipahami siswa akan lebih tertarik dan semangat belajar, sedangkan jika materi yang sulit dipahami akan membuat siswa kebingungan dan kesulitan. Salah satu materi yang sulit dipahami siswa adalah materi lingkaran. Siswa membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi ini, faktor penyebabnya ialah metode dan media yang digunakan guru kurang efektif untuk menarik perhatian dan minat siswa. Maka dalam proses pembelajaran ini sangat dibutuhkan media

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan melatih kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pada dasarnya guru telah menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi. Akan tetapi belum dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, alternatif dan solusi yang dapat diberikan ialah mengembangkan media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, informatif, dan interaktif. Dalam penelitian ini peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran Flipbook Digital berbasis Canva. Pengembangan Flipbook Digital berbasis Canva ini dirancang untuk menarik perhatian dan memikat daya tarik pada proses pembelajaran. Flipbook Digital berbasis Canva juga dirancang menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menjadi motivasi dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Selain melaksanakan wawancara peneliti juga melakukan pra-observasi kepada siswa dengan memberikan soal untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa. Adapun soal dan hasil jawaban siswa yaitu :



Gambar 1. 1 Soal Pra Observasi

$$\begin{aligned} \textcircled{1}. K &= 2\pi r \\ &= 2 \cdot 22 \cdot 9 \\ &= 16 \cdot 22 \\ &= 50.29 \text{ cm} \end{aligned}$$

Gambar 1. 2 Hasil Jawaban Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengerjaan soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII E di SMP Negeri 1 Nanga Pinoh. Dapat dilihat dari hasil jawaban bahwasannya siswa belum mampu memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah dengan baik. Pada indikator 1 siswa diminta untuk memahami masalah yaitu dengan siswa menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal. Pada gambar 1.1 siswa tidak menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal, namun siswa tersebut tahu bahwa yang ditanyakan adalah keliling lingkaran. Pada indikator 2 siswa diminta untuk merencanakan penyelesaian dan siswa tersebut sudah tahu rumus apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal. Pada indikator 3 siswa diminta untuk menjalankan rencana, pada gambar 1.1 siswa tersebut belum tepat dalam menjalankan rencana. Siswa tersebut belum tepat dalam menentukan nilai $2 \times$

9 sehingga hasil jawaban belum tepat. Pada indikator 4 siswa diminta untuk memeriksa kembali hasil jawaban, pada gambar 1.1 siswa tidak memenuhi indikator 4 karena siswa tidak menuliskan kesimpulan dari hasil jawaban.

Berdasarkan analisis pada jawaban peserta didik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Nanga Pinoh masih rendah. Peserta didik belum mampu memenuhi semua indikator pada kemampuan pemecahan masalah pada setiap jawaban yang diberikan. Maka dengan itu, penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berinovatif yang dapat membantu peserta didik dalam melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan penggunaan media flipbook dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih bervariasi serta membangun antusias peserta didik dalam belajar dalam materi lingkaran. Media pembelajaran flipbook diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik lebih mudah memahami dan merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran ini. Dengan demikian, penulis berupaya melakukan penelitian Research and Development (R&D) dengan judul "Pengembangan Flipbook

Digital Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII."

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian Research and Development (R&D) ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluating (evaluasi).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook digital berbasis canva pada materi lingkaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Nanga Pinoh yang berlokasi di Jl. Juang, Desa Paal, Kec. Nanga Pinoh, Kab. Melawi, Provinsi Kalimantan Barat. Berhasilnya pengembangan media pembelajaran flipbook digital ini dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan flipbook digital.

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli materi pada tabel diatas, diperoleh persentasi

95,06% dengan kriteria sangat valid. Sehingga media pembelajaran flipbook digital berbasis canva layak digunakan.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Mater

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Wandra Irvandi, S.Pd, M.Sc	94,07%	Sangat Valid
2	Rahman Haryadi, M.Pd	91,85%	Sangat Valid
3	Josefina Irminda YTU, S.Pd	99,26%	Sangat Valid
Rata-rata		95,06%	

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli media pada tabel diatas, diperoleh persentase 94,55% dengan kriteria sangat valid. Sehingga media pembelajaran flipbook digital berbasis canva layak digunakan. Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli, kemudian diberikan komentar serta saran, kemudian peneliti melakukan revisi media pembelajaran flipbook digital berbasis canva. Media pembelajaran flipbook digital berbasis canva dapat digunakan dalam penelitian.

No	Validator	Rata-rata Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	95,06%	Sangat Valid
2	Ahli Media	94,55%	Sangat Valid
Rata-rata		94,80%	Sangat Valid

dari tabel diatas menunjukkan hasil persentase tingkat kevalidan media pembelajaran flipbook digital dengan persentase 94,80%

dengan kriteria sangat valid. Maka, media pembelajaran flipbook digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan dari media pembelajaran flipbook digital diperoleh dari hasil nilai post test yang dikerjakan oleh siswa. Post test yang dikerjakan oleh siswa dinilai berdasarkan pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah. Skor setiap siswa dihitung untuk mengetahui apakah nilai siswa memenuhi ketuntasan KKM sekolah, yaitu 75. Hasil menunjukkan bahwa 20 siswa memenuhi syarat yaitu tuntas dan 10 siswa tidak memenuhi syarat atau tidak tuntas. Setelah itu, menggunakan rumus hasil rating untuk menghitung hasil rating persentase dan persentase skor yang diperoleh sebesar 66,67 %. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook digital berbasis canva efektif untuk kemampuan pemecahan masalah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook digital berbasis canva pada materi lingkaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII dengan menggunakan rancangan penelitian ADDIE , yaitu tahap analyze, design,

development, implementation dan evaluating. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan yaitu :

1. Media pembelajaran flipbook digital berbasis canva pada materi lingkaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII yang dilakukan di SMP Negeri 1 Nanga Pinoh mencapai tingkat kevalidan. Penilaian lembar validasi ahli materi yaitu 95,06% dengan kriteria sangat valid dan penilaian lembar validasi ahli media yaitu 94,55% dengan kriteria sangat valid. Adapun rata-rata dari perhitungan persentase ahli materi dan ahli media yaitu diperoleh 94,80% dengan kriteria sangat valid sehingga media ini dapat digunakan.
2. Media pembelajaran *flipbook digital* berbasis canva pada materi lingkaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII yang dilakukan di SMP Negeri 1 Nanga Pinoh mencapai tingkat kepraktisan. Penilaian lembar angket respon guru yaitu 90,00% dengan kriteria sangat

praktis dan penilaian lembar angket respon siswa yaitu 87,11% dengan kriteria sangat praktis. Adapun rata-rata dari perhitungan persentase angket respon guru dan angket respon siswa yaitu diperoleh 88,56% dengan kriteria sangat praktis.

3. Media pembelajaran *flipbook digital* berbasis canva pada materi lingkaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII yang dilakukan di SMP Negeri 1 Nanga Pinoh mencapai tingkat keefektifan. Perhitungan penilaian hasil *posttest* siswa mencapai tingkat keefektifan yaitu diperoleh 66,67% dengan kriteria efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. N., & Fathurrahman, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS*. Joyful Learning Journal, 12(1): 53-58.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>
- Amir, Hamzah. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Yogyakarta: Literasi Nusantara.
- Anggraeni, S. T. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.

- Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 25– 37.
- Arikunto, A. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ayu, Y. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah DIKDAYA ANALISIS*, 12–19.
- Cahyono, B, T., Nurryna, A, F., Natasari, K, N., & Suparmin. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran di Era Teknologi Digital*. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2): 58-64.
- Darma, Y., Firdaus, M., & Haryadi, R. (2016). Hubungan kemandirian belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa calon guru matematika. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 169-178.
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). *Flipbook Berorientasi Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3D Pageflip Professional*. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234-244
- Eka Lestari, K., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika: : panduan praktis menyusun skripsi, tesis, dan laporan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi disertai dengan model pembelajaran dan kemampuan matematis (cet-3)*. Bandung: Refika Aditama
- Fadillah, Syarifah. (2009). Kemampuan pemecahan Masalah Matematis Dalam pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Universitas Negeri Surabaya. 16 Mei 2009. 553-558.
- Fitriani, D., & Fitri, I. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Struktural Think Pair Share Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 88–96. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V2i1.35>
- Fitriani, N., Okyanida, Y., & Setyowati, L. (2022). Prosiding Seminar Nasional Sains Pengembangan FLIPBOOK Berbasis Discovery Learning Berbantu Canva Pada Materi Usaha Dan Energi. Prosiding Seminar Nasional Sains, 3(1), 96– 101.
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 146-152. <https://doi.org/jjpgsd.v2i1.2058>.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV. Literasi Nusantara.
- Hairunnisa, K., (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Realistic Mathematics Education untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa*. Skripsi, Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/7428>

- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29.
- Hapsari, H. H., Riyadi, R., & Budiharto, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Flipbook Melalui Canva Pada Materi Satuan Waktu untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(4), 1–12. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/76724>
- Harahap, E. R., & Surya, E. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Edumatica*, 27(2), 635–637
- Hendriana dan Soemarmo. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- <https://admin.+197.+Sarah+Rizqi+Ramadhina+7265+-+7274.pdf>
- Hutasuhut, S. H. (2022). Peranan Statistika Dalam Penelitian Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 7(2), 60–69. <https://doi.org/10.30743/mes.v7i2.5186>.
- Indarwati. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN 1 Sidorenggo Kecamatan Ampelgading Materi Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 1–12. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/871>
- 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.
- Isnaini, N., Ahied, M., Qomaria, N., & Munawaroh, F. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Polya Pada Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Gender. *Natural Science Education Research*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.21107/Nser.V4i1.8489>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian pendidikan matematika. *Bandung: PT Refika Aditama*.
- Maryunani, M. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva Untuk Kelas Vi Sdn Krembangan

- Selatan Iii Surabaya.
ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 1(4), 190–196.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*, Yogyakarta: Deeppublish.
- Murtiyasa, B. (2016). Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/6005>
- Pangestu, R. A., & Sutirna, S. (2021). Analisis kepercayaan diri siswa terhadap pembelajaran matematika. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 118-125.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–85. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i2.377>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Rahmawati, R., Yandari, Indhira, A. V., Sukirwan., & Pamungkas, A. Subhan., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(2), 337-350.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar, 6(4), 7265 - 7274.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Robbins, P. S dan Judge, T. A. (2017). *Organizational Behaviour*, Edisi 13, Jilid 1, Salemba Empat. Jakarta
- 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.
- Silfia, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/74807>
- Situmorang, B. (2016). *Matematika sebagai Bidang Studi yang Mendukung Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Era Global*. Jakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Sriwahyuni dan Maryati (2022) Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 2, Nomor 2, halaman 335-344
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan*

- Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Jufri, & Putri (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 9, Nomor 1, Januari 2020
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79– 85.
- Tegeh, Made Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha. Ilmu.
- Vendiagrys, L., & Junaedi, I. (2015). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Soal Setipe Timss Berdasarkan Gaya Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Model Problem Based Learning. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 4(1), 34–41.
- Wahyudi, M.Pd. (2013). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar 2*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Yusri, A. Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Di SMP Negeri Pangkajene. *Jurnal “Mosharafa”*, Volume 7, Nomor 1, Januari 2018