

## SLR: PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA

Amelia Muslimah<sup>1</sup>, Hepsi Nindiasari<sup>2</sup>, Heni Pujiastuti<sup>3</sup>, Ade Nandang Mustofa<sup>4</sup>  
Jurusan Pendidikan Matematika<sup>1,2,3,4</sup>, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan<sup>1,2,3,4</sup>, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa<sup>1,2,3,4</sup>  
[ameliaaa.liaa20@gmail.com](mailto:ameliaaa.liaa20@gmail.com)<sup>1</sup>, [hepsinindiasari@untirta.ac.id](mailto:hepsinindiasari@untirta.ac.id)<sup>2</sup>,  
[henipujiastuti@untirta.ac.id](mailto:henipujiastuti@untirta.ac.id)<sup>3</sup>, [adenmustofa@untirta.ac.id](mailto:adenmustofa@untirta.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Kemajuan teknologi menuntut pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu media yang potensial adalah *Canva*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis penerapan media interaktif *Canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 12 artikel terpilih yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa seluruh studi yang dianalisis menyatakan bahwa penggunaan *Canva* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mayoritas penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dan tidak ditemukan studi yang menggunakan metode campuran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif *Canva* dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran matematika karena mampu memfasilitasi keterlibatan siswa, menyajikan materi secara visual, serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi.

*Kata Kunci: media interaktif, Canva, pemahaman konsep matematis, minat belajar, systematic literature review.*

---

### A. Pendahuluan

Dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat, para pendidik harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut Nurhayati & Lestari (Nurhayati et al., 2023), para pendidik diharapkan untuk terus menjadi inovatif dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat dan menggunakan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan pengembangan era saat ini. Mempelajari salah satu media pembelajaran yang populer di era baru abad ke-21 adalah media pembelajaran berbasis digital.

Di era digital saat ini, pendidik harus membuat media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus dapat memberikan berbagai informasi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, membantu siswa menghadapi tantangan, memahami karakteristik setiap siswa, dan memberikan motivasi untuk belajar. Selain itu, pendidik harus mahir menggunakan teknologi untuk membuat metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu solusinya adalah menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran (Ningrum Mawardi, 2025).

*Canva* adalah salah satu website dan aplikasi online yang dapat Anda gunakan untuk membuat media pembelajaran (Karyati. A, 2023). Dengan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, brosur, flyer, pamflet, infografis, dan Instagram Stories, *Canva* adalah program desain online tunggal (Noviani, 2024). *Canva* adalah aplikasi desain online yang membantu guru membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan banyak lagi (Afianti, 2024). Aplikasi ini memudahkan guru mendesain media pembelajaran dan memungkinkan mereka menerapkan keterampilan, kreativitas, manfaat teknologi, dan aspek lainnya dalam pembelajaran mereka (Wulandari. T et al., 2022).

Matematika adalah bidang yang memiliki kebenaran yang objektif, jadi sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep-konsep dasar agar mereka dapat menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam pelajaran mereka. Salah satu ciri matematika adalah memiliki objek yang abstrak, yang dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep (Rukhmana et al., 2021). Tujuan pembelajaran matematika salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep (Rohmah et al., 2024).

Pendapat ini selaras dengan pandangan Masitoh dan Prabawanto, yang menekankan bahwa pemahaman konsep adalah langkah awal yang sangat penting dalam pembelajaran matematika (Safari & Nurhida, 2024). Kemampuan untuk memahami konsep matematis adalah kemampuan yang sangat penting dalam proses belajar matematika. Menurut Permendikbud No. 58 tahun 2014 tentang kurikulum SMP, salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah untuk memahami konsep matematika (Melinia & Mulyono, 2022).

Kemampuan ini dapat membantu dalam berbagai proses matematis, seperti komunikasi, penyelesaian masalah, berpikir kritis dan kreatif, koneksi, representasi matematis, dan banyak lagi. Menurut Hendriyana (Setia & Rahmat, 2022) Kemampuan pemahaman konsep matematis sangat penting bagi siswa yang belajar matematika. Oleh karena itu pemahaman konsep penting dimiliki oleh siswa sebagai bekal dasar untuk memahami materi-materi pada pembelajaran matematika.

Meskipun demikian, fakta yang ditemukan di lapangan dalam penelitian Reani & Hidayati, (2023) jauh di luar perkiraan. Hasil UNBK matematika SMP 2019 rata-rata sebesar 46,19, yang merupakan nilai yang paling rendah di antara mata pelajaran lain, menunjukkan betapa lemahnya kemampuan siswa dalam menguasai konsep matematis. Selain itu, peneliti menemukan bahwa selama kegiatan PLP di SMPN 7 Karawang Barat pada tahun 2022, masih banyak siswa yang tidak dapat menerapkan rumus ke dalam soal. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan siswa untuk hanya mengingat rumus yang dibaca dan dijelaskan oleh guru. Karena mereka sering bermain dengan angka, banyak siswa masih percaya bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit.

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep tersebut tentu disebabkan oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal mencakup hal-hal yang terjadi di luar siswa sendiri, seperti lingkungan belajar yang buruk, fasilitas yang tidak mendukung, metode pembelajaran yang tidak sesuai, dll. Sedangkan faktor internal karena siswa itu sendiri, salah satunya yaitu minat belajar.

Menurut Guilford (Kirana & Nur, 2022) keinginan dalam diri seorang siswa untuk mempelajari sesuatu dengan teliti, disiplin, dan tenang sehingga mereka mengambil inisiatif dan senang melakukannya dikenal sebagai minat belajar. Minat belajar adalah komponen yang mendorong seseorang untuk memfokuskan perhatian mereka pada sesuatu objek atau kegiatan tertentu. Ini mendorong siswa untuk memfokuskan perhatian mereka pada sesuatu, sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan (Rismawati & Persada Khatulistiwa, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis bagaimana media interaktif *Canva* diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. Adapun rumusan masalah dalam kajian ini meliputi: (1)

bagaimana penerapan media interaktif *Canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa; (2) metode penelitian apa yang banyak digunakan dalam studi-studi tersebut; (3) seberapa efektif *Canva* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penerapan media interaktif *Canva* dalam konteks pembelajaran matematika. SLR dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai pendekatan ulasan literatur sistematis, yang merupakan cara analisis dokumen yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menjelaskan seluruh hasil yang berkaitan dengan suatu topik penelitian serta untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya (Setiawan et al., 2021).

Langkah yang akan diambil adalah merancang pertanyaan untuk penelitian mencari artikel atau literatur yang relevan dengan topik yang dibahas melalui penggunaan kata kunci di basis data yang ada, menyaring artikel dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi, mengevaluasi serta menganalisis data, dan melaporkan hasil temuan (Aisyah et al., 2022).

Pencarian Literatur: Database yang digunakan antara lain *Google Scholar* dan *Scopus*. Kata kunci pencarian mencakup kombinasi istilah seperti: “*Canva in mathematics education*”, “*media interaktif Canva*”, “*pemahaman konsep matematis*”, “*minat belajar siswa*”, dan “*pengembangan media pembelajaran*”. Artikel yang ditemukan kemudian dikelola menggunakan aplikasi Mendeley untuk pengorganisasian referensi secara sistematis.

Kriteria Inklusi/Eksklusi : Pada Tahap ini akan diperoleh apakah data yang telah dikumpulkan layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian SLR. Kriteria inklusi dan eksklusi pada penelitian ini, dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Inklusi dan Eksklusi

<b>Kriteria</b>	<b>Inklusi</b>	<b>Eksklusi</b>
Fokus Artikel	Penerapan media interaktif <i>canva</i> dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan media interaktif <i>canva</i> dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa</li> <li>• Penerapan media interaktif <i>canva</i> dalam meningkatkan kemampuan selain pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa</li> </ul>
Tahun Publikasi	5 tahun terakhir (2020-2025)	Sebelum tahun 2020
Jenjang Pendidikan	Sekolah Menengah (SMP dan SMA)	Sekolah Dasar dan Perguruan Tinggi
Metode Penelitian	Kuantitatif, kualitatif dan campuran	Pengembangan dan Studi kepustakaan ( <i>Literature Review</i> )

Evaluasi dan Analisis Data : Proses evaluasi dan analisis artikel dilakukan dalam tiga tahap: identifikasi, penyaringan (*screening*), dan *eligibility*. Pada tahap identifikasi, ditemukan sebanyak 30 artikel. Setelah dilakukan penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, diperoleh 21 artikel yang relevan. Kemudian melalui proses penelaahan isi secara menyeluruh dan penerapan kriteria eksklusi, diperoleh 12 artikel utama yang layak untuk dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel ini dianalisis menggunakan pendekatan sintesis tematik (*thematic synthesis*) untuk mengidentifikasi pola, pendekatan pengembangan, serta temuan utama terkait efektivitas penggunaan *Canva*.

### **C. Hasil Dan Pembahasan**

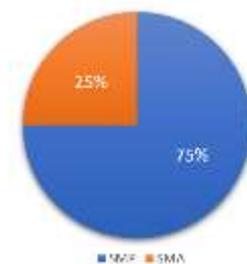
Hasil dari penelusuran artikel dan identifikasi artikel penelitian, diperoleh hasil sebanyak 12 artikel. Adapun rincian dari semua artikel tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Studi Primer Penerapan Media Interaktif *Canva* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa

Kode	Nama	Jenjang Pendidikan		Metode Penelitian			Meningkat	
		SMP	SMA	Kua- titatif	Kua- litatif	Cam- puran	Ya	Tidak
J01	Sumarno et al.	v			v		v	
J02	Jimmy et al.	v			v		v	
J03	Abdullah et al.	v			v		v	
J04	Atho'ul Malik		v		v		v	
J05	Fifiana et al.	v			v		v	
J06	Arum Puspita Lestari et al.	v		v			v	
J07	Nur et al.		v		v		v	
J08	Mi'rojuni Azzahra et al.		v	v			v	
J09	Putra Pratama et al.	v			v		v	
J10	Bakara et al	v			v		v	
J11	Habibah et al	v			v		v	
J12	Kurniawan et al	v			v		v	

**Penerapan media interaktif *canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa berdasarkan jenjang Pendidikan.**

Karakteristik jenjang pendidikan ini nantinya akan dikelompokkan dengan mengacu pada perkembangan kognitif siswa yang dibatasi oleh kriteria inklusi yaitu diklasifikasikan menjadi SMP dan SMA. Persentase Jenjang Pendidikan dalam penelitian Penerapan media interaktif *canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa, disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram Lingkaran Persentase Jenjang Pendidikan

Dari gambar 1. diperoleh bahwa sebanyak 75% penelitian dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), sedangkan sisanya sebesar 25% dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Temuan ini menunjukkan

bahwa mayoritas penelitian mengenai penerapan media interaktif *Canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa lebih banyak difokuskan pada siswa SMP.

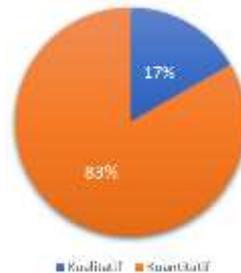
Dominasi penelitian pada jenjang SMP dapat dikaitkan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang berada pada fase operasional konkret menuju operasional formal, menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Dan ditunjukkan pada hasil studi SLR sebelumnya yang menunjukkan kemampuan SMP melakukan lebih banyak penelitian matematika (Aisyah et al., 2022). Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir abstrak secara terbatas dan sangat terbantu dengan media visual dan interaktif seperti *Canva*. Media interaktif ini memungkinkan penyampaian konsep matematika abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik.

Sementara itu, meskipun penelitian pada jenjang SMA masih tergolong lebih sedikit (25%), hal ini tetap menunjukkan bahwa *Canva* memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada tingkat yang lebih tinggi. Hanya saja, pada jenjang ini kemungkinan besar guru lebih banyak menggunakan media lain yang lebih kompleks, atau siswa sudah memiliki keterampilan berpikir abstrak yang lebih matang sehingga pendekatan pembelajaran visual seperti *Canva* dianggap kurang menjadi fokus utama penelitian.

Dengan demikian, hasil ini memperkuat pemahaman bahwa media interaktif *Canva* sangat relevan dan efektif digunakan khususnya pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP), untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep matematis serta menumbuhkan minat belajar siswa terhadap matematika.

**Penerapan media interaktif *canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa berdasarkan metode penelitian apa yang banyak digunakan**

Semua artikel yang layak diidentifikasi dan diklasifikasikan sesuai dengan kelompoknya setelah melakukan pencarian literatur. Studi Primer yang dihasilkan menggunakan berbagai metode penelitian, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Diagram Lingkaran Persentase Metode Penelitian

Dari 12 artikel yang dianalisis dalam penelitian ini, ditemukan bahwa mayoritas penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni sebesar 83%, sedangkan sisanya 17% menggunakan pendekatan kualitatif. Tidak terdapat artikel yang menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dalam kajian-kajian yang termasuk dalam seleksi SLR ini.

Dominasi pendekatan kuantitatif menunjukkan bahwa sebagian besar peneliti lebih memilih mengukur efektivitas penerapan media interaktif *Canva* melalui data numerik, seperti hasil *pretest* dan *posttest*, skor angket, atau nilai evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini dianggap relevan karena memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa secara objektif dan terukur sebelum dan sesudah penggunaan media *Canva* dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, meskipun proporsinya lebih kecil, pendekatan kualitatif tetap memberikan kontribusi penting dalam pemahaman mendalam terhadap proses dan pengalaman siswa maupun guru selama penggunaan media *Canva* berlangsung. Penelitian kualitatif biasanya menggali lebih jauh tentang bagaimana siswa merespons media pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru dalam implementasinya, serta aspek motivasi dan keterlibatan siswa yang tidak selalu tampak dalam angka.

Perbedaan proporsi ini menunjukkan bahwa pendekatan kuantitatif lebih banyak digunakan untuk membuktikan efektivitas *Canva* secara langsung melalui data statistik, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi

aspek pengalaman dan persepsi. Dengan demikian, ke depannya, kombinasi kedua pendekatan atau penggunaan metode campuran berpotensi memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai dampak penggunaan media interaktif *Canva* dalam pembelajaran matematika.

### **Efektivitas penerapan media interaktif *canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa**

Penerapan media interaktif *canva* menjadi salah satu topik penelitian yang populer dalam penelitian pendidikan. Berbagai hasil studi primer mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif *canva* berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (J01-J12).



**Gambar 3.** Diagram Lingkaran Persentase Efektivitas

Berdasarkan hasil analisis terhadap 12 artikel yang dikaji dalam penelitian ini, ditemukan bahwa seluruh artikel (100%) menyatakan bahwa penerapan media interaktif *Canva* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa *Canva* secara konsisten memberikan dampak positif dalam konteks pembelajaran matematika, baik di jenjang SMP maupun SMA.

Efektivitas ini dapat dilihat dari berbagai indikator, antara lain peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan partisipasi dalam proses pembelajaran, serta meningkatnya antusiasme dan minat siswa terhadap materi matematika yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. *Canva* sebagai media pembelajaran menyediakan tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, serta memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak dalam matematika melalui visualisasi, gambar, grafik, dan ilustrasi yang mendukung proses berpikir konseptual.

Seluruh studi primer yang dianalisis juga menunjukkan bahwa *Canva* dapat menjadi alternatif efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. *Canva* mendorong keterlibatan aktif siswa, memberi ruang untuk eksplorasi, dan mendukung pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dengan demikian, persentase efektivitas sebesar 100% menegaskan bahwa media interaktif *Canva* merupakan alat bantu pembelajaran yang sangat potensial untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini sekaligus memberikan dasar kuat bagi para pendidik untuk lebih luas mengadopsi media digital interaktif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kajian *Systematic Literature Review* terhadap 12 artikel yang membahas penerapan media interaktif *Canva* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Seluruh artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis serta mendorong minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Sebagian besar penelitian dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu sebesar 75%. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa SMP yang berada pada tahap operasional formal awal, sehingga lebih responsif terhadap penggunaan media visual dan interaktif seperti *Canva* dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sisanya dilakukan pada jenjang SMA, yang mencerminkan bahwa *Canva* juga relevan digunakan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Dari sisi metode penelitian, mayoritas studi menggunakan pendekatan kualitatif sebesar 83,3%, sedangkan pendekatan kuantitatif hanya digunakan pada sebagian kecil studi, yaitu 16,7%. Tidak ditemukan penelitian yang menggunakan metode campuran (*mixed methods*). Hal ini menunjukkan bahwa banyak peneliti

lebih fokus pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman dan persepsi siswa serta guru dalam menggunakan media *Canva*.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. *Canva* dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika, karena menyajikan materi dengan tampilan yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

### Daftar Pustaka

- A=kl-[bdullah, I. H., Syam Tonra, W., Wahyudi, D., Tonra, W. S., & Hasbi, M. (2025). Development of Digital Teaching Material for Mathematics Using *Canva* with a Differentiated Learning Approach. <https://doi.org/10.33541/edumatsains>
- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Proses Pembelajaran. *EDUTECH JURNAL*, 1(1), 9–16.
- Aisyah, S., Juandi, D., & Jupri, A. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1009. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4728>
- Arum Puspita Lestari, S., Sulistya Kusumaningrum, D., & Nurapriani, F. (2024). Penggunaan aplikasi matematika interaktif dalam proses pembelajaran bagi siswa SMP. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1507–1514.
- Atho'ul Malik, F. (2024). Development of *Canva* Flash Based Mathematics Learning Media on Matrix Material. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion (IJoASER)*, 7(4), 320–321. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/IJoASER/>
- Bakara, L., Siska Utari, R., Sjakhyakirti, U., & Sultan Muh Mansyur Kb Gede, J. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *CANVA* UNTUK Mendukung Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3), 901–912. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17314>
- Fifiana, Q., Bernard, M., Yuliani, A., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., & Cimahi, I. (2024). (JIML) JOURNAL OF INNOVATIVE MATHEMATICS LEARNING THE DEVELOPMENT OF PROBLEM BASED LEARNING *CANVA*-ASSISTED TEACHING MATERIALS TO

IMPROVE MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING ABILITY ON INTEGER. 7(2). <https://doi.org/10.22460/jiml.v7i2.p20127>

- Habibah, A. A., Wiratomo, Y., & Bhakti, Y. B. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS VII SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 508–520.
- Jimmy, Yulianai, R. E., & Kusumawati, N. I. (2024). Development of mathematics learning in the form of animation using Canva. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 10(1), 65. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa>
- Karyati, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1665–1674. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>.
- Kirana, A., & Nur, I. R. D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 374–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1992>
- Kurniawan, M. A. F., Yuniarta, T. N. H., & Kriswandani, K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF dan Canva pada Materi Transformasi Geometri. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 166–181. <https://doi.org/10.34312/euler.v11i1.20222>
- Melinia, T., & Mulyono, B. (2022). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS IX TERHADAP MATERI PERSAMAAN KUADRAT MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.6642>
- Mi'rojuna Azzahra, D., Yusepa, B., Putra, G., Rahman, T., & Pasundan, U. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN CANVA. *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i1.9385>
- Ningrum Mawardi, D. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–8.
- Noviani, D. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2).

- Nur, F., Febrianti, F., Novitasari, W., Rasty Rahman, N., Alauddin Makassar, U., & Sultan Alauddin, J. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 95–106. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA FOR EDUCATION DENGAN PENDEKATAN RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Putra Pratama, M., Sampelolo, ; Rigel, Tulak, T., Kristen, U., & Toraja, I. (2023). MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN CANVA UNTUK PENDIDIKAN DI SMP. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297.
- Reani, O., & Hidayati, N. (2023). Jurnal Didactical Mathematics Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 145–151. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Rismawati, M., & Persada Khatulistiwa, S. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII Emailpenulis: a) Melris\_1@gmail. In *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* (Vol. 6, Issue 2).
- Rohmah, M., Hilyana, F. S., & Ermawati, D. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 708. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3425>
- Rukhmana, T., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2021). ANALISIS KESULITAN MEMAHAMI KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI KEMAMPUAN METAKOGNISI SISWA. *EDU RESEARCH: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 28–33.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). PENTINGNYA PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Karimah Tauhid*, 3, 11283–11290.

- Setia, Y. F., & Rahmat, T. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Metakognisi. *JURNAL PENDIDIKAN TAMBUSAI*, 6(2), 16779–16788.
- Setiawan, M., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Tinjauan Pustaka Systematik: Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 239–256. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.870>
- Sumarno, M., Suratman, D., T, A. Y., & Siregar, N. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva dalam materi transformasi geometri kelas VIII SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(6), 987–996. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i6.23106>