

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva: Analisis Literatur dalam Peningkatan Literasi Matematis Pada Materi SPLTV

Almaida Harahap¹, Amelia Sri Oktavi², Anro Gumero Damanik³, Grace Christina Sihaloho⁴, Nazwa Rizka Susanto⁵, Tiur Malasari Siregar⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan

e-mail: [¹hrpalmaida@gmail.com](mailto:hrpalmaida@gmail.com), [²ameliasri004@gmail.com](mailto:ameliasri004@gmail.com), [³androumero@gmail.com](mailto:androumero@gmail.com), [⁴gracehaoho550@gmail.com](mailto:gracehaoho550@gmail.com), [⁵rizkarizkanazwa@gmail.com](mailto:rizkarizkanazwa@gmail.com), [⁶tiurmalasarisiregar@unimed.ac.id](mailto:tiurmalasarisiregar@unimed.ac.id)

Abstrak

Studi ini melalui analisis literatur, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi canva peningkatan literasi matematis siswa pada materi SPLTV. Latar belakang dari studi literatur ini didasarkan pada tantangan literasi matematis siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti SPLTV. Literasi matematis, yang mencakup kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi dalam konteks matematika, merupakan keterampilan penting bagi siswa dalam menyelesaikan masalah nyata. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mencapai pemahaman mendalam dan relevansi materi ini dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Canva, dapat membantu mengatasi hambatan pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, selain itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran juga membantu siswa dalam meningkatkan literasi matematis pada materi SPLTV..

Kata kunci: *SPLTV, Media Pembelajaran, Canva*

Abstract

This study through literature analysis, aims to determine the effectiveness of learning media based on the Canva application in improving students' mathematical literacy in SPLTV material. The background of this literature study is based on the challenges of students' mathematical literacy, especially in understanding abstract concepts such as SPLTV. Mathematical literacy, which includes the ability to understand, apply, and analyze information in a mathematical context, is an important skill for students in solving real problems. However, many students have difficulty in achieving deep understanding and relevance of this material in everyday life. The results of the study analysis show that the use of technology-based learning media, such as the Canva application, can help overcome learning barriers by presenting material in an attractive, interactive, and easy-to-understand visual form, in addition, the use of the Canva application as a learning medium also helps students improve mathematical literacy in SPLTV material..

Keywords : *SPLTV, Learning media, Canva*

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai aspek perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Sebagai disiplin ilmu yang fundamental, matematika tidak hanya mengajarkan tentang angka dan perhitungan, tetapi juga mengembangkan pola pikir logis, kemampuan analisis, dan pemecahan masalah. Dalam konteks pendidikan, matematika membentuk dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan logis. Dengan menguasai matematika, siswa dapat lebih mudah mengembangkan keterampilan problem-solving yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sejalan dengan pendapat (Sandri, 2021) bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang

dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar yang belum optimal. Menurut (Asminar, dkk. 2021) bahwa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan karena metode yang diajarkan pendidik yang sangat monoton yaitu terbatas pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran seperti ini menimbulkan siswa lebih cenderung merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya antusiasme belajar siswa.

Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas (Putri, 2020). Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi terutama materi matematika. Masih terbatasnya ketersediaan media maupun sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digital. Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Guru harus mampu memberikan materi pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar siswa mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar. Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai mediator pesan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran juga merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif dan efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Bagi guru, media pembelajaran membantu menciptakan penalaran siswa serta mendorong kreativitas dan keaktifan berpikir. Sementara itu, bagi siswa, media ini memberi kesempatan untuk mewujudkan penalaran menjadi sesuatu yang nyata, menghasilkan karya kreatif, dan menjadi lebih aktif. Media pembelajaran mendukung guru dan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Perkembangan teknologi yang pesat juga berdampak pada kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk dalam mata pelajaran matematika. Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi canggih dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, penuh semangat, dan terampil. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan sumber daya teknologi sebagai media pembelajaran (Purba & Harahap, 2022) dalam jeklin (2016).

Salah satu sumber daya teknologi yang digunakan sebagai aplikasi teknologi yang populer adalah Canva. Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan pengembangan kreativitas sehingga kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif, visual, serta lebih mudah dan menyenangkan. Canva menyediakan berbagai template yang mudah digunakan, seperti untuk poster, pamflet, logo, dokumen, postingan Instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, sampul majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, storyboard, dan template untuk memposting foto atau video di media sosial, undangan, dan lainnya, yang dapat langsung dibagikan ke berbagai platform sosial media. Dalam penggunaannya

untuk proses pembelajaran, Canva menyediakan banyak template yang memudahkan guru dalam membuat desain media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa. Media tersebut bisa berupa presentasi PowerPoint, poster, atau video pembelajaran interaktif. Canva memberikan kesempatan bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran, dengan dukungan ratusan ribu elemen yang membuat desain lebih menarik. Keuntungannya adalah, selain memperoleh ilmu dalam pembelajaran, siswa juga belajar menjadi terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan materi pelajaran yang diberikan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Aplikasi Canva juga dapat diakses melalui laptop atau perangkat seluler, dan tersedia banyak tutorial di YouTube, sehingga penggunaannya sangat mudah dan tidak menimbulkan kesulitan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Berdasarkan permasalahan dan pentingnya pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari – hari, maka diperlukan suatu penyampaian materi yang menarik untuk mengajak siswa lebih tertarik dalam belajar matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengemas pembelajaran menggunakan media yang menarik bagi siswa, yaitu berupa aplikasi canva. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti secara studi pustaka mengenai efektivitas yang dihasilkan melalui pembelajaran dengan berbantuan aplikasi canva, sehingga peneliti mengangkat sebuah judul penelitian berupa Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva: Analisis Literatur dalam Peningkatan Literasi Matematis pada Materi SPLTV.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode *study literature* yaitu proses peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi *literature* penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti (Borden dan Abbott, 2005) dalam Tri Wulandari (2022). Dalam penelitian ini peneliti menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam peningkatan kemampuan literasi matematis siswa pada materi SPLTV. Pada tahap awal pencarian artikel dalam jurnal, judul yang dipilih berkaitan dengan apa yang akan diteliti yaitu dengan "penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran", "peningkatan komunikasi matematis siswa pada media pembelajaran canva", "efektivitas media pembelajaran terhadap kemampuan literasi matematis pada materi SPLTV". Kajian literatur yang digunakan sebagai referensi bersumber dari *Research Gate* dan *Google Scholar*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga merupakan salah satu bahan atau alat yang digunakan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Alat atau bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran harus memuat informasi atau pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hodiyanto dkk., 2020). Disamping hal tersebut, Daryanto (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah apapun yang dapat digunakan untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi, dalam hal ini bahan pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik minat siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sangat penting karena dengan media pembelajaran diharapkan siswa dapat mempelajari materi matematika yang diajarkan oleh guru. Pada situasi pendidikan saat ini banyak perkembangan yang terjadi berkaitan dengan media mulai dari konvensional mulai beralih pada media yang modern. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Hakikatnya proses belajar adalah proses komunikasi. Melalui proses komunikasi guru dapat menyampaikan pengalamannya atau pengetahuannya untuk dapat dipelajari oleh siswa. Namun, faktanya komunikasi sering tidak berjalan dengan lancar bahkan menjadi kesulitan tersendiri bagi para siswa. Kesalahan komunikasi akan dirasakan oleh siswa sebagai suatu pokok dalam proses belajar. Penggunaan media sangat penting untuk mengefektifkan aplikasi sistem pembelajaran. Penggunaan media dapat menambah informasi dengan cara yang bervariasi untuk

menemukan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dan dapat menciptakan situasi belajar yang kreatif dan efektif efisien. Disamping itu, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar hubungan guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pada dasarnya ada beberapa manfaat media yaitu penyampaian materi dapat disamakan, menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, lebih efisien karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta membantu guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.

Pengertian Pembelajaran Matematika : SPLTV

Pembelajaran matematika, khususnya mengenai Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV), merupakan materi di sekolah tingkat menengah atas yang mudah dihubungkan dengan masalah kehidupan sehari-hari (Imaroh,2021). SPLTV adalah sistem yang terdiri dari tiga persamaan linear dengan tiga variabel, yaitu x , y , dan z . Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah pemecahan masalah agar siswa dapat menyusun dan menyelesaikan persamaan dari konteks masalah nyata, sehingga mereka dapat melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari (Cardo A.P. et al.,2020). Pembelajaran SPLTV sangat penting karena membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreatif. Metode yang dapat digunakan dalam mengajarkan SPLTV meliputi metode substitusi, eliminasi, dan campuran. Namun, terdapat tantangan yang dihadapi siswa, seperti kesulitan dalam menerjemahkan masalah kontekstual menjadi model matematis serta kurangnya bahan ajar yang menarik. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang dapat diterapkan termasuk pengembangan modul berbasis Problem-Based Learning (PBL) dan pemanfaatan teknologi untuk visualisasi serta pemecahan soal matematika. Dengan pendekatan yang tepat dan bahan ajar yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menerapkan SPLTV dalam berbagai situasi.

Media Pembelajaran Matematika : SPLTV

Media pembelajaran matematika, khususnya untuk materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV), memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. SPLTV merupakan topik yang kompleks dan seringkali dianggap sulit oleh siswa (Patra & Pujiastuti, 2020). Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Media pembelajaran matematika untuk Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) merujuk pada alat atau platform yang digunakan untuk menyampaikan materi SPLTV secara interaktif dan menarik. Dalam konteks ini, multimedia pembelajaran yang berbasis digital, seperti video, animasi, dan infografis, sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang kompleks. Misalnya, penggunaan Google Sites memungkinkan guru untuk mengembangkan materi yang terstruktur dengan baik dan mudah diakses, sementara aplikasi seperti Canva dapat digunakan untuk menciptakan presentasi visual yang menarik. Selain itu, GeoGebra juga menjadi salah satu media yang populer karena kemampuannya dalam memvisualisasikan hubungan antar variabel secara dinamis. Dengan memanfaatkan berbagai media ini, pembelajaran SPLTV menjadi lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi matematika.

Media Pembelajaran Matematika : SPLTV Berbasis Canva

Media pembelajaran matematika berbasis Canva untuk materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) menawarkan pendekatan inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Canva merupakan aplikasi yang sangat praktis dan efisien, karena mudah diakses dan langsung bisa digunakan tanpa harus mendownload terlebih dahulu (Nachsyahbandi F.S. et al.,2023),. Canva, sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva dapat dilakukan melalui beberapa tahap, seperti analisis kebutuhan siswa, perancangan konten, pengembangan materi, dan evaluasi efektivitas media yang dihasilkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena desain yang menarik dan mudah dipahami membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu studi yang relevan mengungkapkan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan dengan Canva menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan skor validitas mencapai 84,5% dari validator ahli. Selain itu, penelitian lain juga mencatat bahwa e-modul berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap SPLTV, dengan hasil evaluasi menunjukkan kategori sangat valid dan praktis (Aulia,2022). Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang kompleks seperti SPLTV.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Proses Pembelajaran

Disamping efektivitas dalam penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran, banyak ditemukan penelitian yang membahas mengenai efektivitas dari penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran. Seperti hasil dari penelitian (Zulfi Hafizah & Katrina Samosir.,2023), yakni mengenai Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VIII SMP menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva telah memenuhi kevalidan, praktis, dan efektif serta dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan tingkat persentase validitas media sebesar 94,17% oleh ahli media dan 92,36% oleh ahli materi. Terjadinya peningkatan komunikasi matematis terhadap materi matematika juga dipengaruhi oleh media yang telah memenuhi kriteria kualitas yang baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terlihat bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, maka dapat dikatakan pada penelitian ini penggunaan canva sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran matematika.

Hasil dari kegiatan analisis yang telah dilaksanakan oleh (Krisman et al, 2024) dapat dikatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada materi SPLTV layak dan efektif untuk digunakan. Seperti kevalidan pengembangan media video pembelajaran menggunakan canva pada materi SPLTV dikategorikan sangat valid, kepraktisan pengembangan ini dikategorikan sangat praktis, dan keefektifan pengembangan ini dikategorikan efektif dengan ketiga simpulan tersebut dapat dikatakan media dengan aplikasi canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari kegiatan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan oleh Hapsari, Gita Permata Puspita (2021), terlihat bahwa 9 dari 10 guru menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi yang dibuat dengan Canva sangat menarik dan mereka setuju untuk memakai media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Dalam hasil responden siswa terlihat bahwa mereka membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dengan sentuhan penggunaan aplikasi canva dalam pemahaman materi. Berdasarkan penelitian tersebut terlihat bahwa motivasi serta prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva lebih tepatnya berupa video animasi.

Jadi, guru harus mempunyai wawasan tentang pengembangan digital agar proses pembelajaran tidak monoton. Guru harus dapat memanfaatkan ketersediaan berbagai macam sarana dalam hal ini berupa aplikasi yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang efektif didapatkan dari rangsangan belajar yang baik yakni dengan adanya pertimbangan mengenai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang diterapkan ketika proses belajar mengajar berlangsung (Risky, 2019). Karena sejatinya guru adalah fasilitator dalam pembelajaran adalah kewajiban mereka untuk aktif dalam mengembangkan dirinya sekreatif mungkin sehingga dapat disajikan pembelajaran yang bermakna dan menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran seperti meningkatkan komunikasi matematis pada siswa pada materi matematika terkhusus sistem persamaan linear tiga variabel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil literatur media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran terkhususnya pada materi SPLTV akan menjadi lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi matematika. Media pembelajaran matematika berbasis Canva untuk materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) menawarkan pendekatan inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, maka dapat dikatakan pada literatur ini penggunaan canva sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran matematika, juga terlihat bahwa motivasi serta prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva lebih tepatnya berupa video animasi. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang kompleks pada materi SPLTV.

DAFTAR PUSTAKA

- Asminar Siregar, Masganti Sitorus, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286-289.
- Aulia, A. N. (2022). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Canva Berbantuan Appsgeyser Pada Materi Spldv Pada Peserta Didik Kelas Viii Smpn 1 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Cardo A.P., D., Napisah, D., Wungo, D. D., Utama, G. D., Lede, M., & Ambarawati, M. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam mempelajari sistem persamaan linear tiga variabel. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 27–42.
- Evi Sandri, E. M. 2021. Pengembangan E-Modul Bercirikan Etno matematika Suku Simalungun Berbasis Hots pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal Sekolah*, 79,
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42-51.
- Imaroh, A., Umah, U., & Asriningsih, TM (2021). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika ditinjau dari efikasi diri siswa pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4 (4), 843-856.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Krisman, Oktaviani, D., & Haryadi, R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X SMA. *Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(5), 45-54.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2023). Multimedia Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Menggunakan Konteks Makanan Khas Ciamis. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 217-226.
- Nurfadhillah, S., Adelia, Rahmah, G., & dkk. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Edukasi dan Sains*, 3(2), 289-298.
- Patra, G. P. A., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita sistem persamaan linear tiga variabel. *Maju*, 7(2), 503409.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Cnva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.