

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BERBASIS CANVA
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED-LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
PADA MATERI KOMPOSISI DAN DEKOMPOSISI BANGUN DATAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Belva Saskia Permana
2103340

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

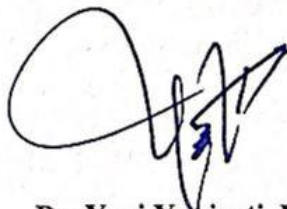
BELVA SASKIA PERMANA

2103340

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BERBASIS CANVA
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED-LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
PADA MATERI KOMPOSISI DAN DEKOMPOSISI BANGUN DATAR**

disetujui,

Pembimbing



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

diketahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BERBASIS CANVA
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED-LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
PADA MATERI KOMPOSISI DAN DEKOMPOSISI BANGUN DATAR**

Oleh:

Belva Saskia Permana

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Belva Saskia Permana
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

ABSTRAK

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BERBASIS CANVA
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED-LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
PADA MATERI KOMPOSISI DAN DEKOMPOSISI BANGUN DATAR**

Belva Saskia Permana

2103340

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa Sekolah Dasar, khususnya pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Kemampuan berpikir kreatif matematis penting dimiliki siswa dalam pembelajaran abad ke-21 untuk menghadapi permasalahan secara fleksibel, orisinal, dan detail. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *puzzle* berbasis Canva dengan model Problem Based-Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa serta membandingkan hasilnya dengan media pembelajaran tangram. Kajian pustaka dalam penelitian ini memuat teori tentang media pembelajaran Canva dan tangram, model PBL, serta indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe non-equivalent control group design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu SD di Kota Bandung. Instrumen penelitian berupa soal tes essay berdasarkan indikator berpikir kreatif (fluency, flexibility, originality, dan elaboration). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh signifikan penggunaan *puzzle* berbasis Canva dengan model PBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dibuktikan dengan hasil paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dan (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan Canva dan kelompok yang menggunakan media tangram, dengan hasil independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa penggunaan *puzzle* berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Canva sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif, serta mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Canva, Problem Based-Learning, Bangun Datar, Sekolah Dasar

ABSTRACT

THE EFFECT OF CANVA-BASED PUZZLE MEDIA

USING THE PROBLEM BASED-LEARNING MODEL ON STUDENTS'

MATHEMATICAL CREATIVE THINKING ABILITY IN THE TOPIC OF

COMPOSITION AND DECOMPOSITION OF PLANE FIGURES

Belva Saskia Permana

2103340

This study is motivated by the low creative mathematical thinking abilities of elementary school students, particularly in the topics of composition and decomposition of flat shapes. Creative mathematical thinking is essential for students in 21st-century learning to address problems flexibly, originally, and in detail. Therefore, this study aims to investigate the impact of using the Canva application with the Problem-Based Learning (PBL) model on students' creative mathematical thinking abilities, as well as to compare the results with the use of the tangram learning media. The literature review in this study includes theories on the learning media of Canva and tangram, the PBL model, and the indicators of creative mathematical thinking abilities. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group design type. The subjects of the study are fourth-grade students from an elementary school in Bandung. The research instrument consists of essay test questions based on the indicators of creative thinking (fluency, flexibility, originality, and elaboration). The results of the study show that (1) there is a significant effect of using the Canva application with the PBL model on improving students' creative mathematical thinking abilities, as evidenced by the paired sample t-test showing a significance value of $0.000 < 0.05$, and (2) there is a significant difference between the group using Canva and the group using the tangram media, with the independent sample t-test showing a significance value of 0.000. Based on these findings, it is concluded that the use of the Canva application is effective in improving students' creative mathematical thinking abilities. This study recommends using Canva as an innovative learning media alternative to support the development of creative thinking abilities and encourages teachers to utilize technology in learning.

Keywords: *Creative Thinking Ability, Canva, Problem Based-Learning, Flat Shapes, Elementary School*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Media Pembelajaran Canva.....	12
2.2.1 Aplikasi Canva	12
2.2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran	13
2.2.3 Kelebihan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran	14
2.2.4 Kekurangan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran.....	14
2.2.5 Media <i>Puzzle</i> Digital Menggunakan Aplikasi Canva	15
2.3 Media Pembelajaran <i>Tangram</i>	16
2.3.1 Media <i>Tangram</i>	16
2.3.2 Kelebihan Media <i>Tangram</i>	17
2.3.3 Kekurangan Media <i>Tangram</i>	17
2.4 Model Pembelajaran	18
2.4.1 Model Problem Based-Learning (PBL)	18
2.4.2 Karakteristik Problem Based-Learning.....	19

2.4.3 Tahapan atau Langkah Problem Based-Learning	19
2.5 Berpikir Kreatif dalam Matematika	21
2.5.1 Berpikir Kreatif	21
2.5.2 Berpikir Kreatif Matematis	22
2.5.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	23
2.6 Pembelajaran Matematika di SD	24
2.6.1 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD.....	26
2.6.2 Materi Bangun Datar di Kelas 4 SD.....	27
2.6.3 Komposisi Bangun Datar	29
2.6.4 Dekomposisi Bangun Datar	30
2.7 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian.....	30
2.7.1 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.....	31
2.7.2 Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky	31
2.7.3 Teori Belajar Jerome S. Bruner.....	32
2.8 Keterkaitan Aplikasi Canva dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	
32	
2.9 Kerangka Berpikir.....	34
2.10 Penelitian Relevan.....	36
2.11 Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Desain Penelitian.....	39
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
3.3 Instrumen Penelitian	40
3.3.1 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	41
3.3.2 Rubrik Penilaian.....	41
3.3.3 Uji Validitas	43
3.3.4 Uji Reliabilitas.....	46
3.3.5 Uji Tingkat Kesukaran	48
3.3.6 Uji Daya Pembeda.....	49
3.4 Prosedur Penelitian.....	52
3.5 Teknik Analisis Data.....	53
3.5.1 Uji Normalitas	54
3.5.2 Uji Homogenitas	54
3.5.3 Uji Hipotesis.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Pengaruh Puzzle Berbasis Canva dengan Model PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	56
4.1.2 Hasil Uji Hipotesis Rumusan Masalah 1 yaitu Pengaruh Puzzle Berbasis Canva dengan Model PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	64
4.1.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa menggunakan Puzzle Berbasis Canva dan Media Tangram dengan model PBL.....	66
4.1.4 Hasil Uji Hipotesis Rumusan Masalah Kedua yaitu Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa menggunakan Puzzle Berbasis Canva dan Media Tangram dengan model PBL.....	66
4.2 Pembahasan Penelitian	67
4.2.1 Pengaruh <i>Puzzle</i> Berbasis Canva dengan Model Pembelajaran PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	68
4.2.2 Perbedaan Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa menggunakan Aplikasi Canva dan Media <i>Tangram</i> dalam <i>PBL</i>	71
BAB V KESIMPULAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Implikasi.....	76
5.3 Keterbatasan & Rekomendasi.....	76
5.3.1 Keterbatasan Penelitian	76
5.3.2 Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN – LAMPIRAN	82
LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN	83
LAMPIRAN B PERANGKAT AJAR.....	95
LAMPIRAN C HASIL PENELITIAN	137
LAMPIRAN D DOKUMENTASI PENELITIAN	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Observasi Mengenai Kurangnya Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar	5
Gambar 2. 1 Tampilan Awal Canva	13
Gambar 2. 2 Tampilan Desain Canva	13
Gambar 2. 3 Contoh Komposisi Bangun Datar.....	30
Gambar 2. 4 Contoh Dekomposisi Bangun Datar	30
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3. 1 Non-Equivalent Control Group Design.....	39
Gambar 3. 2 Rumus Product Moment Pearson	43
Gambar 3. 3 Rumus Cronbach Alpha.....	46
Gambar 3. 4 Rumus Daya Pembeda.....	48
Gambar 3. 5 Rumus Uji Daya Pembeda	50
Gambar 4. 1 Diagram Perbandingan Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Tes Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	41
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	42
Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Validitas.....	44
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Uji Validasi Instrumen Soal Essay.....	45
Tabel 3. 5 Interpretasi Reliabilitas	47
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Soal	47
Tabel 3. 7 Interpretasi Reliabilitas Soal	47
Tabel 3. 8 Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen.....	48
Tabel 3. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 3. 10 Indeks Daya Pembeda Instrumen.....	50
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	51
Tabel 3. 12 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Uji Coba Instrumen Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	51
Tabel 4. 1 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 2 Hasil Statistik Deskriptif Data Tes Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4. 3 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	59
Tabel 4. 4 Hasil Statistik Deskriptif Data Tes Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	61
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	61
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Data Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Data Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	62
Tabel 4. 9 Perbedaan Hasil Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 10 Perbedaan Kemampuan Awal Siswa	64
Tabel 4. 11 Uji Paired t-Test Kelas Eksperimen	65
Tabel 4. 12 Perbedaan hasil post-test kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.....	67

DAFTAR PUSTAKA

- Afina, Hoirunnisak, Hatip, A., Tri Ekawati Silver, S., & Soetomo, U. (2023). The Effect Of Using The Canva Application On Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 266–270. Retrieved from <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- Alwasi, F. T., Saputri, S., Nurohmah, W., & Komariah. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun Dan Mengurai Bangun Datar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2446–2457. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.922>
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, VI(1), 78.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Apriliani, T. S. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Tangram Dengan Penerapan Model Paikem. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 38–44.
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ardiansyah, A. S., Junaedi, I., & Asikin, M. (2015). EKSPLORASI TINGKAT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VIII PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SETTING PROBLEM BASED LEARNING. *Prosiding Seminar Nasional Matematika IX*, 478–489.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran, 23–35.
- Cahyaningtyas, A., Arifin, B., & Deviana, T. (2024). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis Project Base Learning pada Materi Komposisi Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar, 4(1), 608–621. <https://doi.org/47467/eduinovasi.v4i.5569>
- Choiroh, M., & Sidoarjo, U. M. (2018). Pengaruh Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, 2(April), 5–12. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1959>
- Dewi, S. S., Hariastuti, R. M., & Utami, A. U. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat Smp Tahun 2018. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.36526/tr.v3i1.388>
- Faelasofi, R. (2017). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Edumath*,

- 3(2), 155–163.
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Fitriarosah, N. (2016). Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp, 1(1), 27–41.
- Hamdani, M. F., Priatna, N., Studi, P., Matematika, P., & Indonesia, U. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Android untuk Siswa SMP / MTs dan SMA / MA Berbasis, 4(4), 163–170.
- Haniah, N. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors. *Statistika Pendidikan*, (1), 1–17. Retrieved from <http://statistikapendidikan.com>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hidayatus Sholehah, S., Siska Pramadyahsa, A., Andri Nugroho, A., & Estiyani. (2023). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3237–3246. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1011>
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 3(1), 290–294. Retrieved from [file:///C:/Users/acer/Downloads/609-Article Text-1233-1-10-20211007.pdf](file:///C:/Users/acer/Downloads/609-Article%20Text-1233-1-10-20211007.pdf)
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Iren Vonica, S., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 182–196. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p182-196>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kheisya, P., Setiabudi, N., Rosalina, F., & Azzahra, F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Tangram Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV, 1(11), 123–131.
- Kurniawati, R. P. (2014). PEMBELAJARAN BERBANTUAN MULTIMEDIA BERDASARKAN COGNITIVE LOAD THEORY PADA PELAJARAN MATEMATIKA SD, 4 Nomor 1, 79–88.
- Lestari, E.K & Yudhanegara, M. . (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. (Anna, Ed.). Bandung: PT Refika Aditama.
- Mega Faniya, V., Karuniawati, A., Nugroho, D., Nova Sutrianny, D., & Ikashaum,

- F. (2023). Studi Literatur : Penggunaan Tangram Sebagai Media Pembelajaran Matematika Literatur Study: Using Tangram As Mathematics Learning Media. *Jurnal Kependidikan Matematika*, 91(2), 91–99.
- Miftah, M. (n.d.). FUNGSI DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA, 95–105.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mukti Sintawati, dan A. M. (2023). *Kemampuan Berpikir Dalam Pembelajaran Matematika*. 2023.
- Mytra, P., Kaharuddin, A., Fatimah, F., & Fitriani, F. (2023). Filsafat Pendidikan Matematika (Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu). *AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v2i2.731>
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan GeoGebra. *Matematika*, 16(2), 1–6. <https://doi.org/10.29313/jmtm.v16i2.3900>
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.33>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rachmawati, L. N., Muhammad, I., & Sugianto, R. (2023). Masalah Pembelajaran Matematika di, 1(1), 65–71.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, 1(1).
- Ramadhani, N., Andriansah, M., Erfansyah, M., & Zuliana, E. (2024). Peran Permainan Edukatif Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Untuk Meningkatkan Pemahaman Bangun Datar Siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.58917/ijme.v3i1.100>
- Rismanita, E., Marto, H., & Sakka, A. (2011). Teori struktur intelektual Guilford. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 48–56. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/7204>
- Rosyida, A., Hernawati, E., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Media Tangram Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gabungan Bangun Datar

- (Komposisi dan Dekomposisi) Di SDN 1 Pandak Balong Ponorogo, 8(2), 138–145.
- Saidah, Dwijanto, & I. J. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2012), 1042–1045.
- Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 11–16.
- Sudrajat, A. (2015). Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 112–120.
- Sutawidjaja, A., & Afgani, J. (2015). Konsep Dasar Pembelajaran Matematika, 4(9), 51–57. <https://doi.org/10.18848/1833-1882/cgp/v04i09/51542>
- Syamsuadi, A., & Yusran. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif pada Siswa Kelas VII SMPIT Umar Khattab Kabupaten Pangkep, 13(2015), 61–72.
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>
- Widaningsih, E. W., Jamilah, W. S. N., & Pujilestari, W. (2024). Peran Filsafat Ilmu Dalam Pembelajaran Abad 21. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2741>
- Zainal, N. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.