

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*.
- Arini, L., Rizqi, N. R., & Lubis, R. I. S. (2021). Pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap kemampuan representasi siswa. *FARABI: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 32–38.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azkiah, F., & Sundayana, R. (2022). Kemampuan representasi matematis siswa SMP berdasarkan self-efficacy siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 221–232.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Dhani, M. I., Ambarwati, L., & Sovia, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap kemampuan literasi matematika ditinjau dari kemampuan awal matematika siswa di SMPN Duren Sawit Jakarta Timur. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 370–382.
- Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan modul digital berbasis Canva dan Heyzine Flipbook untuk pembelajaran matematika siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(2), 331–344.
- Farih, N. M., Wahyudi, A. I., Zahroh, F., Setyawan, A., & Ramadina, N. W. (2024). Improving critical thinking ability class IV students flat building material CTL model SDI Al Mashduqie. *Journal of Action Research in Education*, 2(1).
- Gupta, S., & Arora, G. (2025). Effectiveness of game-based learning on academic achievement of students in mathematics. *International Journal of Basic and Applied Sciences*, 14(7), 199–203.
- Hidayah, H. N., & Syamsuri. (2026). Systematic literature review: Efektivitas model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Hosnan, M. (2021). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Johnson, E. B. (2021). *Contextual teaching and learning*. Corwin Press.

- Khotimah, H., & Astuti, T. (2023). Contextual Teaching and Learning (CTL) pada pembelajaran matematika materi barisan dan deret aritmetika. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 7(1).
- Lestari, A., & Sudihartini, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berjudul Game Learn with Adventure menggunakan Scratch. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2).
- Ling, A. N. B., & Mahmud, M. S. (2023). Challenges of teachers when teaching sentence-based mathematics problem-solving skills. *Frontiers in Psychology*, 13, 1074202.
- MZ, Z. A., & Mulyani, F. R. (2021). Studi literatur: Pengaruh penerapan model CTL terhadap kemampuan koneksi matematis siswa dan self-efficacy siswa. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 1(2), 37–45.
- Ningsih, L. A. K., Sumartini, T. S., & Luritawaty, I. P. (2025). Canva site-based learning media development on polyhedrons to improve mathematical representation skills. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 639–654.
- Novitri, R., & Roza, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap hasil belajar matematika di kelas V SDN 12 2x11 Enam Lingkung. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Nur Fatma, T., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Modul pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah menurut teori Polya berbantuan Canva untuk mengefektifkan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 208–224.
- Nurhayati, S. E., Supratman, & 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), 3627–3638.
- Nurfauzia, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan bantuan Canva pada materi peluang. *Journal of Mathematics Learning Innovation*, 3(2).
- Permatasari, R., & Nuraeni, R. (2021). Kesulitan belajar siswa SMP mengenai kemampuan koneksi matematis pada materi statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 145–156.
- Pratiwi, P. V. L., Astawa, I. W. P., Suharta, I. G. P., Mahayukti, I. G. A., & Mertasari, N. M. S. (2026). Variasi penerapan model Contextual Teaching and Learning dalam meningkatkan literasi matematika: Systematic literature review. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran berbasis

- aplikasi Canva pada siswa kelas VI SDN 2 Glinggangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497–4509.
- Purnama, F., Nabilah, R. R., Nadia, S. E., Sagala, H. L. O., Astuti, M. D., Kamilah, Z. N., & Imami, A. I. (2026). Design and evaluation of Canva for Education-based interactive learning media for strengthening students' mathematical conceptual understanding. *Jurnal Didactical Mathematics*, 8(1).
- Putri, I. G. A. P. L., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2023). Model Contextual Teaching Learning dan pengaruhnya terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 10–17.
- Ramadhana, B. R., Prayitno, S., Wulandari, N. P., & Subarinah, S. (2022). Analisis kemampuan representasi matematis pada materi barisan dan deret berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 4(1), 46–59.
- Riswanda, K. S. S., & Rakhmawati, I. A. (2025). A qualitative approach to Canva as a mathematics learning medium and its implementation in undergraduate students. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1).
- Ritonga, Y. H., & Azis, Z. (2022). The effect of Contextual Teaching Learning on solving story problems ability students of MTsN 1 Medan. *JMEA: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 66–72.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Santoso, H. A., & Istiqomah, N. R. (2023). Using Canva to create visual materials in mathematics education. *Journal of Mathematical Pedagogy*, 3(2), 114–120.
- Siregar, P. S., Hasrijal, H., & Hatika, R. G. (2025). Development of animation-based mathematics learning media using Canva to enhance conceptual understanding. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(4).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2, Cet. 29). Alfabeta.
- Sukmawati, R. A., Sari, D. P., Amin, R. A., & Suryaningsih, Y. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi program linear dengan metode drill and practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 97–108.
- Sutiarso, S. (2023). Systematic literature review on the recent three-year trend mathematical representation ability in Scopus database. *Infinity Journal*, 12(2), 243–260.
- Syafruddin, I. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan E-LKPD untuk mendukung kemampuan literasi matematis pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3214–3227.

- Syamsuddin, S., & Utami, M. A. P. (2021). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 32–40.
- Yulianto, D., Juniawan, E. A., & Junaedi, Y. (2025). A gender and feedback effects in digital game-based learning for primary mathematics education. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 102–122.
- Yuliya, Y., Aliyah, A., Tafrika, A. S., Dzul Izzi, M. H., & Anggraini, D. M. (2026). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 6(2).