E-ISSN 3124-9744
Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran
Vol 1, No 2 (2026)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/learningstrategies
©2026 GRM Academic Press

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media E-Komik Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Perkalian Kelas IV Sekolah Dasar

Faisyura Bias Diwangkara[1*], Agus Wardhono[2], Ina Agustin[3]

[123]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*Correspondent email: diwangkara1111@gmail.com

Received: 29 April 2026 **Revised:** 17 Mei 2026 **Accepted:** 30 Juni 2026 **Published:** 16 Juli 2026

©2026 by the authors. Licensee Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution(CC BY NC) licensehttps://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

Abstract. This study was motivated by problems in mathematics learning on multiplication material in fourth grade elementary school, which was still dominated by the lecture method, limited use of learning media, and students' low understanding of multiplication concepts. These conditions caused students to rely on memorization without fully understanding the meaning of multiplication. Therefore, learning media that are more interesting, concrete, and appropriate to the characteristics of elementary school students are needed. This study aimed to analyze the needs for developing e-comic media based on the Canva application for multiplication material in fourth grade elementary school. The study employed a descriptive method with a qualitative approach. It was conducted at UPT SD Negeri Sidomukti 2, involving one fourth grade teacher and fourth grade students as the research subjects. Data were collected through observation and semi-structured interviews. The data were analyzed using an interactive analysis model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The results showed that mathematics learning on multiplication material still faced several obstacles, namely teacher-centered learning, the use of learning media limited to textbooks and whiteboards, and students' difficulties in understanding multiplication concepts meaningfully. In addition, teachers needed learning media that were interesting, easy to use, and able to increase students' learning motivation. Based on the needs analysis results, Canva-based e-comic media were considered relevant to be developed because they could present multiplication material in a more concrete, contextual, and engaging way according to teachers' needs and the characteristics of elementary school students.
Key words: needs analysis, e-comic, Canva, multiplication, elementary school.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas IV sekolah dasar yang masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang terbatas, serta rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep perkalian. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung menghafal tanpa memahami makna perkalian secara utuh, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva pada materi perkalian kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Sidomukti 2 dengan subjek penelitian satu guru kelas IV dan peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian masih menghadapi beberapa kendala, yaitu pembelajaran berpusat pada guru, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis, serta peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep perkalian secara bermakna. Selain itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media e-komik berbasis aplikasi Canva dinilai relevan untuk dikembangkan karena dapat menyajikan materi perkalian secara lebih konkret, kontekstual, dan menarik sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, E-komik, Canva, Perkalian, Sekolah Dasar.

1. Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Selain membekali peserta didik dengan kemampuan berhitung, pembelajaran matematika juga bertujuan mengembangkan kemampuan memahami konsep, memecahkan masalah, bernalar, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari(Siswanto & Meiliasari, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang secara bermakna agar mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Salah satu materi matematika yang memiliki peranan fundamental di sekolah dasar adalah perkalian bilangan cacah. Materi ini menjadi prasyarat dalam mempelajari berbagai materi matematika lainnya, seperti pembagian, pecahan, faktor dan kelipatan, serta perbandingan (Mahisna et al,. 2022). Penguasaan konsep perkalian yang baik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada jenjang berikutnya. Sebaliknya, rendahnya pemahaman konsep perkalian dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika yang memerlukan kemampuan berhitung dan penalaran(Harahap et al,. 2025).

Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting karena mampu memperjelas penyajian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang masih bersifat abstrak. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional

konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui bantuan visual, ilustrasi, maupun pengalaman belajar yang kontekstual (Cindy, 2026; Sanjaya et al,. 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV di UPT SD Negeri Sidomukti 2, pembelajaran materi perkalian masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep perkalian karena pembelajaran cenderung berorientasi pada hafalan dibandingkan pemahaman konsep. Akibatnya, peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran dan masih sering melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal perkalian, terutama soal yang memerlukan penalaran.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi perkalian secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif media yang dapat dikembangkan adalah e-komik. E-komik merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi melalui perpaduan ilustrasi, cerita, dan dialog sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Puspitasari et al,. 2021). Sementara itu, Canva menyediakan berbagai fitur desain yang memudahkan guru maupun peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran digital tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks (Risky et al,. 2024). Kombinasi antara penyajian materi melalui e-komik dan kemudahan desain yang ditawarkan Canva diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu peserta didik memahami konsep perkalian secara lebih.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik maupun Canva memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh (Putra et al,. 2024) menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran, sedangkan penelitian (Putri, 2025) melaporkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada tahap pengembangan produk dan pengujian efektivitas media. Penelitian yang secara khusus mengkaji analisis kebutuhan sebagai landasan awal pengembangan media

pembelajaran, khususnya pada materi perkalian kelas IV sekolah dasar, masih relatif terbatas.

Padahal, analisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran karena berfungsi mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, kondisi pembelajaran, serta kesesuaian media dengan materi yang akan dikembangkan (Hasanah, 2022). Hasil analisis kebutuhan akan menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna dan permasalahan nyata di lapangan. Dengan demikian, pengembangan media yang dilakukan memiliki arah yang jelas serta berpotensi memberikan manfaat yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva pada materi perkalian kelas IV sekolah dasar. Analisis difokuskan pada identifikasi kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, media yang telah digunakan, serta kondisi lingkungan belajar sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva pada materi perkalian kelas IV sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta kondisi media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran pada tahap berikutnya (Marja et al,. 2025).

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Sidomukti 2. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV dan peserta didik kelas IV yang dipilih sebagai sumber informasi mengenai kebutuhan pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden yang dianggap memahami kondisi pembelajaran dan mampu memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian (Diana 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran, serta aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kendala pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran, serta harapan terhadap media yang akan dikembangkan. Sementara itu,

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan difokuskan pada lima aspek, yaitu karakteristik peserta didik, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, analisis materi perkalian, media pembelajaran yang telah digunakan, dan kondisi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran (Anthonia & Mellisa,. 2024).

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*) (Anggita & Haryanto,. 2026). Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh informasi yang komprehensif mengenai kebutuhan pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva pada materi perkalian kelas IV sekolah dasar.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, peserta didik, dan dokumen pembelajaran, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dan wawancara sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang lebih baik

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Kondisi Pembelajaran Matematika pada Materi Perkalian

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri Sidomukti 2 diperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi perkalian.

Gambar 1. Kegiatan Observasi Pembelajaran

Proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan mengerjakan latihan soal Guru memanfaatkan papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat kurang begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memiliki keterbatasan sehingga belum sepenuhnya mampu memfasilitasi karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Desmita, 2017).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian itu sendiri. Hal tersebut mengakibatkan murid kesulitan dalam mengerjakan beberapa soal perkalian selain itu media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada isi yang ada dibuku paket siswa sehingga penyampaian konsep perkalian belum dapat divisualisasikan secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Wakit, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih konkret dan menarik.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu guru dalam menyampaikan materi perkalian secara lebih menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva menjadi salah satu alternatif yang berpotensi memenuhi kebutuhan tersebut.

3.2. Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa proses pembelajaran matematika pada materi perkalian masih menghadapi beberapa kendala.

Gambar 2. Kegiatan Wawancara Analisis Kebutuhan

Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang begitu efektif, dinilai dari respon sisiwa yang masih kurang begitu antusias saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan berupa buku paket dan papan tulis menurut guru, penggunaan media tersebut masih belum mampu meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah dimana guru hanya menjelaskan tanpa adanya interaksi pada murid. Guru juga mengungkapkan bahwa peserta didik lebih tertarik apabila pembelajaran disajikan menggunakan media yang menarik dan belum pernah disajikan sebelumnya. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Salmawati et al,. 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

3.3. Kebutuhan Pengembangan Media E-Komik Berbasis Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh beberapa kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva pada materi perkalian kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa

media yang akan dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan guru di kelas.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Aspek	Hasil temuan	Implikasi Pengembangan
Kondisi pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru.	Media perlu dibuat lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih aktif.
Media yang digunakan	Guru menggunakan buku paket, papan tulis, dan penjelasan lisan.	Perlu media visual-digital yang membantu menjelaskan konsep perkalian.
Kesulitan peserta didik	Peserta didik masih kesulitan memahami konsep perkalian dan cenderung menghafal.	Media perlu menyajikan konsep perkalian secara konkret, bertahap, dan kontekstual.
Kendala guru	Guru kesulitan menjelaskan materi secara konkret karena media terbatas.	Media harus praktis, mudah digunakan, dan membantu guru menjelaskan materi.
Harapan guru	Guru membutuhkan media yang menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar.	Media dikembangkan dalam bentuk e-komik berbasis Canva dengan ilustrasi dan bahasa sederhana.

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian masih menghadapi beberapa kendala, baik dari sisi proses pembelajaran, penggunaan media, maupun pemahaman peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik

kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket, papan tulis, dan penjelasan lisan sehingga konsep perkalian belum disajikan secara menarik dan konkret.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami konsep perkalian dan cenderung menghafal tanpa memahami makna perkalian secara utuh. Di sisi lain, guru mengalami kendala dalam menjelaskan materi secara konkret karena keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari temuan (Taqiyyah et al,. 2025) menyatakan bahwa **e-**komik/komik digital, ini bagus. Hasil penelitiannya menunjukkan komik digital berbasis Canva membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dengan kalimat sederhana, dan meningkatkan minat siswa.

3.4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas IV masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan masih mengalami kesulitan memahami konsep perkalian. Temuan ini sejalan dengan (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mampu menyajikan konsep perkalian secara konkret. Temuan ini sesuai dengan (Ramadani, 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu peserta didik memahami materi, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, media e-komik berbasis aplikasi Canva dinilai sesuai untuk dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi perkalian. Media ini diharapkan mampu membantu guru dalam

menyampaikan materi secara lebih menarik serta memudahkan peserta didik memahami konsep perkalian melalui penyajian ilustrasi, cerita, dan bahasa yang sederhana. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam pengembangan media e-komik berbasis aplikasi Canva pada tahap penelitian selanjutnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas IV masih menghadapi beberapa kendala, yaitu pembelajaran yang didominasi metode ceramah, penggunaan media yang terbatas, serta kesulitan peserta didik dalam memahami konsep perkalian secara konkret. Guru juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, media e-komik berbasis aplikasi Canva dinilai sesuai untuk dikembangkan karena mampu mengakomodasi kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran pada tahap penelitian selanjutnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas IV, dan seluruh pihak di UPT SD Negeri Sidomukti 2 yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Font size Cambria 12, spasi 1,5.

Referensi

Anggita, N., Haryanto, B. (2026). ANALISIS KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI TULANGAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42015

Anthonia, S., Mellisa, M. (2024). Preliminary Research : Tahapan Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Video Animasi Sub Materi Makhluk Hidup Beraneka Ragam Kelas VII SMP/MTs Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Biologi*, *12*(1), 64–73. http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v12i1.13397

Cindy, P., & Ya'Julyanto, Y. J. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap

Motivasi Belajar Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN 08 Nekan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 1062–1073. https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6207

Diana Putri , Zulqoidi R. Habibie, A. (2025). Students' Conceptual Challenges in Learning Multiplication: Tantangan Konseptual Siswa dalam Pembelajaran Perkalian. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, *26*(4), 1–11. https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1683

Harahap, P. R. R., Rangkuti, A. N., & Suparni, S. (2025). *Analisis Kesulitan Siswa Kelas VII dalam Memahami Konsep Perkalian dan Pembagian Sebagai Konsep Dasar Pemahaman Matematika Lanjutan*. *8*, 8702–8708. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8658

Hasanah, U. (2022). Analisis Kebutuhan dalam Mengidentifikasi Media Pembelajaran Modul Elektronik Interaktif pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Uswatun. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *12*(2014), 1079–1084.

Mahisna, A. B., Sary, R. M., & Cahyadi, F. (2022). Kesulitan peserta didik dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan prosedur polya pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SD. *Jurnal on Mathematics Education Research*, *3*(2), 99–132.

Marja, M., Sholihah, L. A.-M., Rahayu, F. V., Rahmayadi, D. S., Kaisan, F. S., Saputra, G. T., & Ramadhani, S. N. A. (2025). Jurnal basicedu. *JURNALBASICEDU*, *9*(5), 1699–1709. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10307

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *03*, 171–187.

Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Sistematic Literatur Review : Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *7*(3), 737–743. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202

Putra, A. G. A., Oktavian, W., Supriyadi, & H. J. S. (2024). (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(4), 1834–1840. https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3521

Putri, N. A. (2025). PENGARUH MEDIA E-KOMIK TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS 5A DI SD INPRES BTN

IKIP I. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI. *Jurnal Binagogik*, *10*(2), 99–106. doi: https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428

Risky, Y., Qomariyah, I. F., & Moridina, N. A. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *1*(3), 817–827. https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1744

Salmawati, S., Nurhikmah, N., Mytra, P. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, *4*(1), 4–13. https://doi.org/10.51574/hybrid.v4i1.4336

Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *5*(1). https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.679

Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, *8*, 45–59.

Taqiyyah, F., Pratiwi, I. A., & Najikhah, F. (2025). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI PENGAMALAN PANCASILA UNTUK SISWA SD KELAS IV Fathiinatut. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*. https://doi.org/10.51574/hybrid.v4i1.4336

Wakit, A. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Perkalian Studi Kasus Kesulitan Siswa Kelas IV SD. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, *8*(April), 80–87. https://doi.org/10.32938/jipm.8.1.2023.80-87