

## Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas III Dengan Model Polya Berbantuan Aplikasi Canva di SDN Mergosono 5 Kota Malang

Khusnul Khotimah Cintyaningsih, Arnelia Dwi Yasa\*  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
[ppg.khusnulcintyaningsih99328@program.belajar.id](mailto:ppg.khusnulcintyaningsih99328@program.belajar.id)

**Abstract:** Solving story problems requires using the right model. Based on observations of class III students at SDN Mergosono 5, Malang City, many students were not interested in mathematics story problems because the teacher presented the questions less variedly. According to researchers, the learning method to overcome this class problem is to solve story problems using the polya model with the help of the Canva application. This research aims to improve the ability to solve class III mathematics story problems using the polya model assisted by the Canva application. Based on the results of research conducted in cycle I and cycle II, it is known that the polya model is said to be successful in increasing the ability to solve math story problems. In cycle I, 12 students (48%) showed very good abilities. In cycle II, there was an increase with 16 students (64%) showing very good abilities. From these data, it was concluded that efforts to improve the ability to complete class III math story essays using the polya model assisted by the Canva application at SDN Mergosono 5, Malang City were effectively used in the learning process.

**Key Words:** Math story problems; Polya Models; Canva application

**Abstrak:** Menyelesaikan soal cerita perlu menggunakan model yang tepat. Berdasarkan observasi siswa kelas III di SDN Mergosono 5 Kota Malang, banyak siswa yang tidak tertarik pada soal cerita matematika karena dalam menyajikan soal guru kurang bervariasi. Menurut peneliti metode pembelajaran untuk mengatasi masalah kelas tersebut adalah menyelesaikan soal cerita dengan model polya berbantuan aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika kelas III dengan model polya berbantuan aplikasi canva. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa model polya dikatakan berhasil meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika. Siklus I 12 siswa (48%) menunjukkan kemampuan yang sangat baik. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan 16 siswa (64%) menunjukkan kemampuan yang sangat baik. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika kelas III dengan model polya berbantuan aplikasi canva di SDN Mergosono 5 Kota Malang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Soal cerita matematika; Model Polya; Aplikasi canva

### 1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan dalam perkembangan intelektual dan keterampilan berpikir peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Suci & taufani (2020) mengatakan bahwa Matematika adalah bidang yang membantu anak-anak berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam

kehidupan sehari-hari, dan mencakup bilangan, simbol, dan rumus yang digunakan dalam kegiatan berhitung.

Tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan menumbuhkan sikap yang disiplin, kritis, logis, cermat, dan kreatif. Materi matematika di SD yaitu Aritmetika (berhitung), pengantar aljabar, geometri, pengukuran, dan studi matematika adalah semua materi matematika di SD. Peserta didik harus dapat memecahkan masalah sehari-hari dalam mata pelajaran matematika.

Pemecahan masalah dalam matematika adalah suatu proses dimana peserta didik dihadapkan dengan cara berpikir yang logis sesuai dengan konsep matematika. Fauzi et.al (2020) mengatakan bahwa Sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep dalam pelajaran matematika karena akan sangat membantu mereka dalam memecahkan masalah dan memahami materi matematika lebih lanjut. Menurut Wildaniati (2017) Pemecahan masalah dalam matematika sekolah dasar diintegrasikan dalam bentuk soal cerita. Soal cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka biasanya ditempatkan di akhir pokok bahasan atau sub pokok bahasan. Misalnya, pokok bahasan tentang pengerjaan hitung bilangan diakhiri dengan soal cerita yang berkaitan dengan hitung bilangan. Ini juga berlaku untuk pokok bahasan lain yang berkaitan dengan topik tersebut.

Dalam memberikan soal cerita guru biasanya hanya menuliskan di papan tulis dengan memberi contoh cara mengerjakan soal secara sederhana, tidak dijelaskan secara detail mengenai Langkah-langkah menganalisis soal dengan cara memecahkan masalah dari soal cerita tersebut. Sesuai dengan pengamatan saya saat melakukan observasi di kelas III SDN Mergosono 5 Kota Malang terdapat beberapa peserta didik yang belum paham mengenai cara mengerjakan soal cerita, selain itu media yang digunakan guru juga belum mendukung pembelajaran peserta didik. Dalam memecahkan soal cerita terdapat model pembelajaran yang mendukung yaitu dengan menerapkan model polya. Model polya yaitu model yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah secara sistematis sesuai dengan sintaksnya. Menurut Mustika & Riastini (2017:33) model Polya adalah salah satu model pembelajaran yang inti dari pembelajaran tersebut tentang pemecahan masalah. Menurut Umar (2016:62) dalam memecahkan suatu masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) memahami masalah; (2) membuat rencana penyelesaian; (3) menerapkan rencana penyelesaian; dan (4) mengevaluasi validitas penyelesaian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menyelesaikan masalah dalam soal cerita peserta didik

harus mampu menganalisis, mengetahui inti dari soal (Menyusun cara) dan menyelesaikan masalah serta dapat menyimpulkan dari permasalahan tersebut.

Dengan perkembangan zaman guru harus lebih kreatif dalam memberi soal cerita, karena peserta didik sudah memiliki pandangan bahwa matematika itu sulit sehingga guru harus menggunakan media yang menyenangkan peserta didik. Menurut Hadi (2017) pentingnya pemilihan media yang relevan dan menarik sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran matematika. Penggunaan media canva ini bisa membantu guru dalam membuat soal cerita matematika karena peserta didik dapat melihat gambar yang bervariasi. Menurut Putri et al., (2023) Canva merupakan platform atau alat desain gratis dan sederhana yang membantu penggunanya membuat desain yang menarik, unik, dan teratur serta desain visual yang dapat digunakan tanpa biaya. Sehingga guru harus membuat media yang Setia Wardana & Rifaldiyah (2019) bervariasi dalam membuat soal yang akan menumbuhkan ketertarikan peserta didik.

Kesulitan menyelesaikan soal cerita sebelumnya dilakukan oleh Kurniani Ningsih et al., (2021) dengan judul "Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Pecahan Ditinjau dari Pemecahan Masalah Polya". Menurut penelitian, kesalahan siswa dalam mengerjakan soal cerita tentang materi pecahan didasarkan pada aspek-aspek pemecahan masalah: (1) Aspek pemahaman masalah, di mana siswa melakukan kesalahan dalam memahami bahasa soal cerita dan melakukan kesalahan dalam membuat model matematika, karena pemikiran (penalaran) yang tidak lengkap atau salah dan kemampuan matematika yang buruk ; (2) Aspek merencanakan pemecahan masalah, di mana siswa melakukan kesalahan bahasa karena penalaran yang tidak sesuai dengan materi. (3) Aspek strategi pemecahan masalah, Ini termasuk kesalahan dalam menerapkan rumus yang salah dan penggunaan angka atau satuan yang salah dalam model matematika. Pemikiran humanistik siswa dan penalaran yang tidak lengkap atau salah menyebabkan kesalahan pada bagian ini. Hasil belajar kognitif pemecahan masalah matematika, yang dihasilkan dari penerapan model belajar berbasis masalah, menunjukkan bahwa siswa kurang memahami matematika, terutama soal cerita; mereka belum memahami cara memecahkan masalah dalam soal cerita, dan mereka biasanya perlu membaca soal cerita lagi untuk memahaminya.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik dengan permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian Tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan mengerjakan soal cerita matematika kelas III dengan berbantuan aplikasi canva. Selain itu penelitian ini diharapkan agar

peserta didik dapat menyelesaikan soal cerita sesuai dengan sintkas yang runtut dan guru lebih kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang berkembang sesuai zaman. Peneliti memberikan soalusi dengan melakukan Penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas III Dengan Model Polya Berbantuan Aplikasi Canva”.

## **2. Metode**

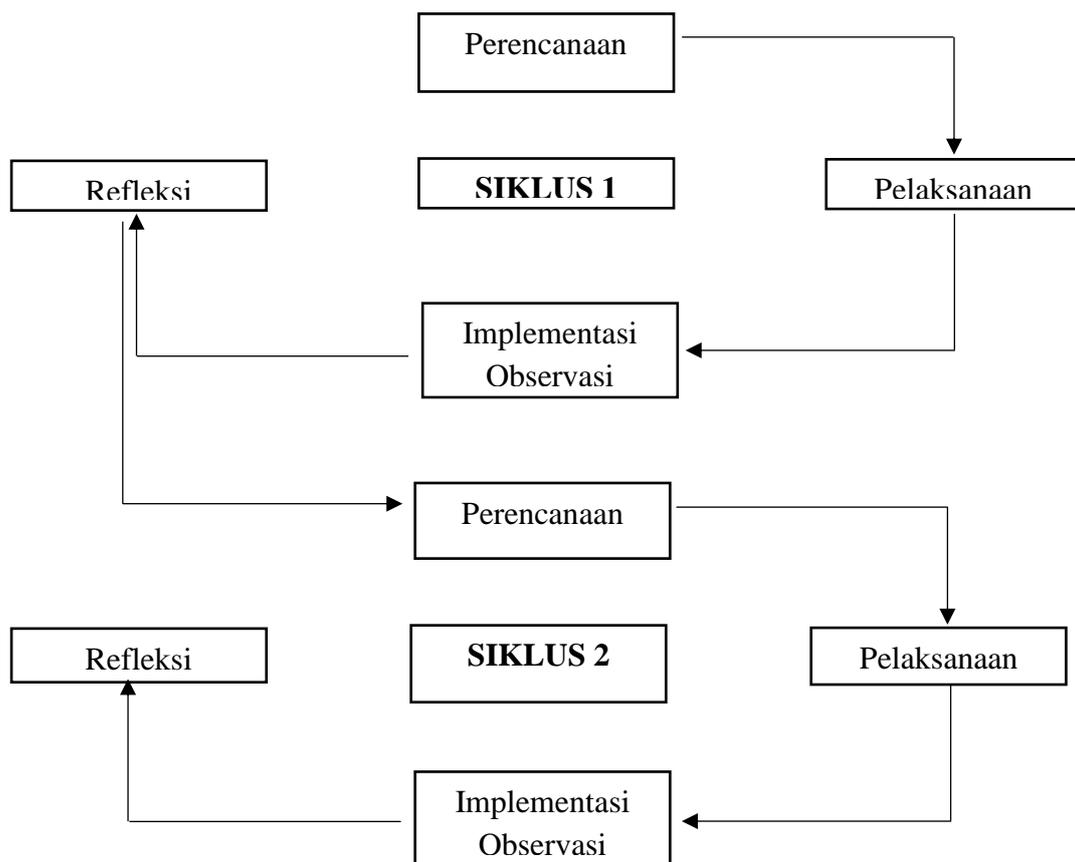
### **2.1 Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis deskriptif kualitatif, tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Mergosono 5 Kota Malang pada kelas 3 semester 1 tahun pelajaran 2024-202 dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) serta jumlah siswa sebanyak 25 siswa, dimana terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pengambilan data dilakukan dengan 2 siklus, siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 25-26 Juli 2024 dan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 31 Juli – 1 Agustus 2024.

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau pendidik di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan yang berulang-ulang berdasarkan refleksi dan evaluasi hasil tindakan sebelumnya.

Sumber data berasal dari data primer, menurut Sugiyono (2018) data primer merupakan sumber data langsung yang diberikan kepada pengumpul data, dalam artian bahwa peneliti mengumpulkan data langsung dari sumber pertama atau tempat dilakukannya penelitian. Pada penelitian ini sumber data didapatkan langsung dari hasil aktivitas belajar siswa. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, pembagian lembar angket dan dokumentasi. Hasil data yang dikumpulkan berasal dari data kualitatif. Perhitungan data kuantitatif diperoleh dari hasil persentase pada lembar angket yang telah dibagikan. Sementara data kualitatif berupa deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa.

Model penelitian menggunakan jenis model Kemmis dan MCTaggart. Model ini sangat berguna dalam penelitian dengan bertujuan untuk memperbaiki atau mengatasi masalah karena menggunakan pendekatan berulang. Model Kemmis dan MCTaggart dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta langkah akhir yaitu refleksi (Bamega et al., 2019). Berikut ini proses penelitian dengan menggunakan Model Kemmis dan MCTaggart:



**Gambar 1 Model Kemmis dan MCTaggart:  
Sumber: Diadaptasi dari (Wisnawati et al., 2022:199)**

Penjelasan dari empat tahap kegiatan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart diadaptasi (Wisnawati et al., 2022:199) pada tiap siklus sebagai berikut :

1) Siklus I

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan koordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), guru pamong dan wali kelas III SDN Mergosono 5 Kota Malang. Peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan disampaikan dua kali pertemuan, menyiapkan lembar observasi dan menyusun evaluasi pembelajaran untuk siswa.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di SDN Mergosono 5 Kota Malang sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat pada siklus I. Peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dalam mengerjakan LKPD dan evaluasi guru menerapkan model polya yaitu dengan menyajikan soal dalam bentuk cerita yang di buat melalui aplikasi canva. Guru memberikan stimulus berupa cara untuk mengerjakan soal cerita dengan sintaks model polya yaitu diketahui, ditanya, dijawab dan kesimpulan. Pada siklus 1 pengerjaan LKPD dan evaluasi belum sesuai dengan sintaks model polya dan masih mendapatkan bimbingan dari guru. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan durasi waktu 2 x 35 menit.

c) Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bersama teman sejawat berkolaborasi untuk mencatat hasil pengamatan terkait dengan penerapan model polya dalam mengerjakan soal LKPD dan evaluasi.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis hasil tes dan observasi yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan langkah- langkah dalam siklus tindakan berikutnya.

2) Siklus II

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul ajar yang akan disampaikan berdasarkan pada kegiatan pembelajaran pada siklus I.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di SDN Kebonsari 1. Peneliti menerapkan metode pembelajaran *Discovery Learning*. Pada siklus 2 guru memberikan soal cerita yang dibuat di canva. Peserta didik mengerjakan LKPD dan evaluasi dengan menerapkan model polya yaitu diketahui, ditanya, dijawab dan kesimpulan, dalam pengerjaanya peserta didik sudah mandiri tanpa bimbingan dari guru lagi.

c) Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bersama teman sejawat berkolaborasi untuk mencatat hasil pengamatan terkait minat belajar siswa.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis hasil tes dan observasi yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Jika pada penelitian tersebut sudah menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik, maka dilanjutkan peneliti menulis laporan penelitian tindakan kelas (PTK)

## 2.2 Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Mergosono 5 Kota Malang dengan alamat Jl. Kol Sugiono 9D, Kotalama, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur 65136. pelaksanaan pada semester I (Satu) bulan Juli-Agustus tahun 2024. Subjek penelitian siswa kelas III (Tiga) sebanyak 25 siswa.

## 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan lembar observasi yang menjadi instrumen utama yang digunakan untuk menghimpun data pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung tentang tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, Selain itu, dokumentasi juga menjadi bagian penting dalam pengumpulan data, terutama dalam merekam berbagai kegiatan dan hasil pembelajaran.

## 2.4 Analisis Data

Skala yang digunakan dalam proses pengukuran ini merupakan skala Likert, yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi mengenai pemahaman mereka tentang soal cerita melalui kegiatan observasi, dengan menggunakan skala Likert, variabel yang ingin diukur dipecah menjadi indikator-indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk menyusun instrumen, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan Sugiono (2020). Dalam konteks penelitian ini, skala Likert terbagi menjadi empat kategori.

### 2.1 Tabel Skala Likert

No	Skala Jawaban	Kode	Nilai
----	---------------	------	-------

1	Sangat Baik	SB	4
2	Baik	B	3
3	Tidak Baik	TB	2
4	Sangat Tidak Baik	STB	1

Untuk mengetahui tingkatan pencapaian kemampuan peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat pencapaian Kemampuan} = \frac{\text{Rata-rata skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

## 2.2 Tabel Pencapaian Kemampuan

No	Presentase	Pencapaian Kriteria
1	76% -100%	Sangat tinggi
2	51%-75%	Cukup
3	26%-50%	Kurang
4	0%-25%	Sangat Rendah

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 25-26 Juli 2024 dan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 31 Juli – 1 Agustus 2024. peneliti melaksanakan siklus I untuk mengevaluasi kemampuanpeserta didik. Berikut adalah tabel data pemahaman peserta didik siswa pada tahap siklus I:

**3.1 Tabel Hasil Pemahaman peserta didik Siklus I**

Presentase	Pencapaian Kriteria	Minat Belajar	
		Jumlah	Persentase
76% -100%	Sangat Tinggi	12	48%
51%-75%	Cukup	10	40%
26%-50%	Kurang	3	12%

0%-25%	Sangat Rendah	0	0%
	<b>Jumlah</b>	25	100%

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika siswa pada siklus 1 dari 25 siswa terdapat **3** peserta didik (12%) yang kurang paham mengenai model polya dalam mengerjakan soal cerita, 10 peserta didik (40%) cukup untuk memiliki kemampuan mengenai model polya dalam mengerjakan soal cerita memiliki dengan kategori cukup dan 12 peserta didik (48%) memiliki kemampuan mengenai model polya dalam mengerjakan soal cerita dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengerjakan model polya (diketahui, ditanya, dijawab, dan kesimpulan) terhadap mata pelajaran matematika mengalami peningkatan walaupun dalam siklus 1 masih mendapatkan pendampingan dari guru untuk mengerjakan soal. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang akan diambil oleh peneliti adalah menggunakan model polya untuk menyelesaikan soal cerita dengan membuat soal evaluasi di canva yang akan menarik peserta didik dengan proses mengerjakan secara induvidu tanpa bimbingan dari guru.

### 3.2 Tabel Hasil Minat Belajar Siswa Siklus II

Presentase	Pencapaian Kriteria	Minat Belajar	
		Jumlah	Persentase
76%-100%	Sangat Tinggi	16	64%
51%-75%	Cukup	7	28%
26%-50%	Kurang	2	8%
0%-25%	Sangat Rendah	0	0%
	<b>Jumlah</b>	25	100%

Tabel 3.2 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam minat pemahaman peserta didik dalam mengerjakan soal cerita dengan model polya pada siklus II. Peneliti mengamati bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan soal evaluasi yang disusun dengan aplikasi canva, dan seluruh siswa terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Berdasarkan data dari Tabel 3.2, dari total 25 siswa yang terlibat, 16 peserta didik (64%) menunjukkan pemahaman yang sangat tinggi, 7 peserta didik (28%) menunjukkan kemampuan yang cukup dan 2 peserta didik (8%) yang kurang dalam memahami soal cerita. Hasil

dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam upaya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita dengan model polya dalam mata pelajaran matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan canva, model polya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang cara menyelesaikan soal cerita matematika dengan berbantuan aplikasi canva .

### **3.2 Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan menggunakan model polya, yaitu (diketahui, ditanya, dijawab) dan memberi kesimpulan, dengan soal cerita yang di design menggunakan aplikasi canva. ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, perencanaan dimulai dengan pembuatan perangkat pembelajaran. Pada siklus kedua, guru memberikan contoh penggunaan LKPD dalam bentuk soal cerita dengan model polya dan pembuatan lembar observasi menggunakan model pembelajaran discovery learning. Observasi dilakukan oleh rekan sejawat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi dengan rekan sejawat untuk memaparkan hasil temuan dari siklus I, yang menunjukkan masih ada siswa yang belum memahami cara mengerjakan soal cerita matematika dengan menerapkan model polya yaitu (diketahui, ditanya, dijawab) dan memberi kesimpulan.

Pada siklus II, tahapan yang sama dilakukan dengan perbaikan dari tindakan pada siklus I. Kegiatan pembelajaran pada siklus II guru meminta peserta didik mengerjakan LKPD dan soal evaluasi dengan menggunakan model polya (diketahui, ditanya, dijawab) dan memberi kesimpulan secara mandiri tanpa bantuan guru berdasarkan hasil dari siklus refleksi I. Hasil observasi dan refleksi pada siklus II menunjukkan keberhasilan tindakan pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran ketika memahami cara menggunakan model polya dan aplikasi Canva untuk menyelesaikan soal cerita.

Meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam kegiatan pembelajaran matematika, model polya digunakan untuk kelas III di SDN Mergosono 5 Kota malah telah terbukti efektif. Peningkatan minat belajar siswa tergambar dari evaluasi yang dilakukan pada siklus I, dan siklus II. Pada siklus I, dengan 12 peserta didik (48%) menunjukkan kemampuan yang sangat baik. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih lanjut, di mana 16 siswa (64%) menunjukkan pemahaman yang sangat baik. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika kelas III dengan model polya berbantuan aplikasi Canva di SDN Mergosono 5 Kota Malang digunakan dengan efektif selama proses pembelajaran.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan soal cerita matematika kelas III dengan model polya berbantuan aplikasi canva di SDN Mergosono 5 Kota Malang. Siklus I, di mana 12 siswa (48%) menunjukkan kemampuan yang sangat baik. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih lanjut, dengan 16 siswa (64%) menunjukkan kemampuan yang sangat baik. Dari data tersebut, dapat dibuat kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika kelas III dengan model polya berbantuan aplikasi canva di SDN Mergosono 5 Kota Malang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. Daftar Rujukan

- Achmad Hadi. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas III SDN Karangwidoro 02 Dau Malang. *Jurnal Etheses*.
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25–36. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2520>
- Bamega, F. P., Sulasmono, B. S., & Widyanti, E. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Penerapan Model Pbl Berbantu Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas Iv. 3*.
- Fauzi, Azra, Deni Sawitri, and Syahrir Syahrir. 2020. "Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6(1):142–48. doi: 10.58258/jime.v6i1.1119.
- Kartika, S., N., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. 8(2)*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44– 48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>

- Mauluah, Luluk, and Nanik Purwaningsih. 2011. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Pembentukan Kelompok Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Ngawen." *Al-Bidayah* 3(1):41–55.
- Mustika, A., & R. (2017). Pengaruh Model Polya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD. *International Journal of Community*.
- Putri, Syabrina, M., & S. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Peserta Didik di MI Al-Muhajir Kereng Pangile. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 14–24.
- Setia Wardana, M. Y., & Rifaldiyah, Y. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Pemecahan Masalah Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(1), 19.
- Siti Apsoh, Awan Setiawan, & Susanti, S. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pembelajaran Daring. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 31–41. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss2.199>
- Suci, Dwi Wulan, and Taufina Taufina. 2020. "Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Berbasis Masalah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2):505–12. doi: 10.31004/basicedu.v4i2.371.
- Sugiyono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44– 48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 195–203. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.222>
- Suyati, Y., Marzuki, & Margiati. (2017). *Matematika Dengan Model Polya*. 1–7. [jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/24543/75676576113](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/24543/75676576113)
- Sugiyono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Umar W. (2016). Strategi pemecahan masalah matematis versi George Polya dan

penerapannya dalam pembelajaran matematika. *Kalamatika*, 1 (1), 59–70.

Wildaniati, Y. (2017). (2017). Pengembangan Media Monopoli Edukatif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(2), 202– 209. <https://doi.org/10.17977/um027v2i22017p202>