

Efektivitas Penggunaan Media Canva dan Wayground terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Statistika di SMA

Adelia Septina Prameslani¹, Suripah², Astri Wahyuni³, Endang Istikomah⁴

¹²³⁴Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Islam Riau

¹adeliasseptinaprameslani@student.uir.ac.id, ²rifah@edu.uir.ac.id,

³astriwahyuni@edu.uir.ac.id, ⁴endangistikomah@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

Learning interest is one of the affective factors that plays an important role in the success of mathematics learning. The low learning interest of students is often influenced by the use of less varied learning media so that media innovation is needed that can create more interesting and interactive learning. This study aims to analyze the effectiveness of using Canva media assisted by Wayground on students' interest in learning mathematics in statistics material in high school. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Non-Equivalent Control Group Design. The research sample consisted of class X.7 as the experimental class and class X.9 as the control class selected using cluster random sampling techniques. Data were collected through a learning interest questionnaire, then analyzed using descriptive statistics and the Mann–Whitney U test with the help of IBM SPSS Statistics version 23. The results of the descriptive analysis showed that students' learning interest in the experimental class increased after learning using Canva media assisted by Wayground, while changes in the control class were relatively small. The results of the hypothesis test showed an Asymp. Sig. value. (2-tailed) of 0.022 (<0.05), which indicates a significant difference between the learning interests of students in the experimental class and the control class. Thus, it can be concluded that the use of Canva media assisted by Wayground is effective in increasing students' interest in learning mathematics in statistics material in high school.

Keywords: canva, wayground, learning interest, mathematics, statistics

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu faktor afektif yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Rendahnya minat belajar peserta didik sering kali dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Canva berbantuan Wayground terhadap minat belajar matematika peserta didik pada materi statistika di SMA. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas X.7 sebagai

kelas eksperimen dan kelas X.9 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *uji Mann–Whitney U* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics* versi 23. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media *Canva* berbantuan *Wayground*, sedangkan perubahan pada kelas kontrol relatif kecil. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,022 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik pada materi statistika di SMA.

Kata Kunci: *canva*, *wayground*, minat belajar, matematika, statistika

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap penyelenggaraan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada mata pelajaran matematika. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kini tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam perancangan proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran (Amalia & Rahma, 2025). Sejalan dengan perkembangan tersebut, dunia pendidikan memasuki era pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar (Yuniar Adhinaya Yulianti, 2021). Dalam konteks pembelajaran

matematika abad ke-21, penggunaan media digital dinilai mampu mendukung pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis peserta didik (Nurhaswinda & Parisu, 2025). Kemampuan tersebut menjadi bekal penting dalam

menyelesaikan berbagai permasalahan, baik yang berkaitan dengan kegiatan akademik maupun kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, sifat materi matematika yang abstrak masih menjadi salah satu kendala yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Kondisi tersebut sering kali diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik (Rahmadia & Ain, 2024). Akibatnya, peserta didik menjadi kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam diskusi, dan mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman konsep secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Salah satu faktor afektif yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran matematika adalah minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan yang muncul dari

dalam diri individu untuk memberikan perhatian, menunjukkan ketertarikan, serta menikmati aktivitas belajar (Damayanti, 2025). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi biasanya lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya maupun berdiskusi, tekun menyelesaikan tugas, dan memiliki dorongan untuk belajar secara mandiri maupun bersama teman. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai peserta didik (Rayyan & Calam, 2025). Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan, terutama dalam pembelajaran matematika yang memuat konsep-konsep abstrak seperti statistika.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang mengombinasikan unsur visual dan interaktif. *Canva* merupakan platform desain grafis berbasis web maupun aplikasi yang memungkinkan pendidik mengembangkan berbagai media pembelajaran secara kreatif dan menarik (Pratama et al., 2023).

Beragam fitur yang tersedia, seperti presentasi, video pembelajaran, infografis, poster, maupun permainan edukatif, dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi secara lebih komunikatif (Nisa et al., 2026). Di sisi lain, *Wayground* merupakan *platform* evaluasi digital yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Rosanawati, 2026). *Platform* ini menyediakan berbagai fitur, seperti kuis interaktif, sistem penilaian otomatis, papan peringkat, penghargaan, serta tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses evaluasi berlangsung. Dengan demikian, *Canva* berfungsi sebagai media penyampaian materi, sedangkan *Wayground* mendukung pelaksanaan evaluasi yang interaktif sehingga keduanya dapat saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih mengkaji efektivitas *Canva* ataupun *platform* evaluasi digital secara

terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan *Canva* sebagai media penyajian materi dan *Wayground* sebagai media evaluasi dalam satu rangkaian pembelajaran matematika masih relatif terbatas, khususnya pada materi statistika di tingkat SMA. Padahal, kombinasi kedua media tersebut berpotensi menghasilkan pembelajaran yang lebih komprehensif karena peserta didik tidak hanya memperoleh materi melalui penyajian yang menarik, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses evaluasi yang bersifat interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* terhadap minat belajar matematika peserta didik pada materi statistika di SMA.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* terhadap minat belajar matematika peserta didik. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu salah

satu bentuk eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa proses pengacakan subjek secara individual. Menurut (Sugiono, 2023), penelitian quasi experiment melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding, namun peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi pelaksanaan penelitian. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, sedangkan perlakuan hanya diterapkan pada kelompok eksperimen.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pangkalan Kuras pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas X. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik cluster random sampling, sehingga terpilih kelas X.7 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X.9 sebagai kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran materi statistika dengan memanfaatkan Canva sebagai media penyajian materi dan Wayground sebagai media evaluasi interaktif. Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti proses

pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan perangkat ajar yang sama sehingga perbedaan hasil yang diperoleh diharapkan berasal dari perlakuan yang diberikan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar matematika yang dikembangkan berdasarkan empat indikator, yaitu perhatian, perasaan senang, keterlibatan dalam pembelajaran, dan ketekunan belajar. Instrumen disusun menggunakan skala Likert lima tingkat yang terdiri atas Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sebelum digunakan dalam penelitian, angket telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

Data penelitian dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* versi 23. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai kecenderungan minat belajar pada masing-masing kelompok. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro–*

Wilk sebagai dasar dalam menentukan jenis uji hipotesis yang digunakan. Karena hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Mann–Whitney U Test* dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan minat belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik pada materi statistika. Analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data dan perubahan minat belajar pada masing-masing kelompok, serta analisis statistik inferensial menggunakan *Mann–Whitney U Test* untuk menguji perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Tabel 2. Statistika Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Min	Max	Sum	Mean
Pre-Test Eksperimen	39	50	91	2973	76,23
Pre-test Kontrol	38	56	87	2885	75,92
Post-test Eksperimen	39	70	95	3115	79,87
Post-test Kontrol	38	60	87	2882	75,84

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan menunjukkan kondisi yang relatif sebanding. Setelah proses pembelajaran selesai, rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan, sedangkan kelas kontrol hanya menunjukkan perubahan yang relatif kecil. Secara deskriptif, hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media *Canva* berbantuan *Wayground* mampu memberikan peningkatan minat belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain terlihat dari peningkatan nilai rata-rata, perubahan juga tampak pada indikator-indikator minat belajar. Peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan perhatian terhadap materi, ketertarikan mengikuti pembelajaran, partisipasi selama kegiatan belajar, serta

kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, perubahan pada kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang berarti pada indikator-indikator tersebut.

Tabel 3. Uji Mann-Whitney U Pre-test

	Hasil Angket
Mann-Whitney U	708,000
Wilcoxon W	1447,000
Z	-,337
Asymp. Sig. (2-tailed)	,736

Hasil uji *Mann-Whitney U* terhadap data pretest menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,736, yaitu lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara sehingga layak digunakan sebagai kelompok pembandingan dalam penelitian.

Tabel 4. Uji Normalitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data posttest dianalisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing kelompok. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,010, sedangkan kelas kontrol

sebesar 0,351. Nilai signifikansi pada kelas eksperimen lebih kecil daripada 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal, sedangkan data pada kelas kontrol memenuhi asumsi normalitas. Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Mann-Whitney U Test*.

Tabel 5. Uji Mann-Whitney U Post-test

	Hasil Angket
Mann-Whitney U	516,000
Wilcoxon W	1257,000
Z	-2,296
Asymp. Sig. (2-tailed)	,022

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,022. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga hipotesis nol ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar matematika antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran

Hasil Angket	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Kelas Eksperimen	,922	39	,010
	Kelas Kontrol	,968	38	,351

dilaksanakan. Dengan demikian, penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat

belajar matematika dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva berbantuan *Wayground* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar matematika peserta didik pada materi statistika. Perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengindikasikan bahwa integrasi media digital dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muthi & Zein (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Huljanah & Zai (2025), juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan antusiasme serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik media *Canva* yang mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan komunikatif. Melalui pemanfaatan ilustrasi, grafik, ikon, serta kombinasi warna yang menarik, konsep-konsep statistika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi yang lebih menarik tersebut membantu meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian Kaharudin et al. (2025) menyatakan bahwa *Canva* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis sekaligus meningkatkan kreativitas peserta didik. Selain itu, (Yuliana et al. (2023) juga melaporkan bahwa penggunaan *Canva* mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan kolaboratif.

Selain penyajian materi, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi interaktif. Evaluasi yang dikemas dalam bentuk kuis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan evaluasi konvensional. Peserta didik

memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sistem permainan, papan peringkat, serta penghargaan yang tersedia pada *Wayground* turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hasil ini sejalan dengan Jong & Tacoh (2024) yang menyatakan bahwa variasi media evaluasi dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Demikian pula, Purba (2019) menjelaskan bahwa evaluasi berbasis *Quizizz* atau *Wayground* mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar melalui unsur gamifikasi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh strategi integrasi media tersebut dalam setiap tahapan pembelajaran. Penyampaian materi menggunakan Canva yang dipadukan dengan evaluasi interaktif melalui *Wayground* menciptakan proses pembelajaran yang saling berkesinambungan. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk

memahami materi melalui visualisasi yang menarik, kemudian menguatkan pemahamannya melalui evaluasi yang interaktif. Kondisi tersebut mendorong peserta didik menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Temuan ini didukung oleh Hilmi & Hasaniyah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan interaktif. Sejalan dengan itu Seprie (2024) mengemukakan bahwa tingginya interaktivitas media digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan efektivitas *Canva* maupun *Wayground* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena mengintegrasikan kedua *platform* tersebut dalam satu rangkaian pembelajaran matematika. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berkesinambungan mulai dari penyampaian materi hingga evaluasi

pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan satu media, melainkan oleh sinergi antara *Canva* sebagai media penyajian materi dan *Wayground* sebagai media evaluasi interaktif.

Berdasarkan temuan penelitian, integrasi *Canva* dan *Wayground* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi statistika. Penggunaan kedua media tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan fokus pada aspek afektif berupa minat belajar, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas maupun menggambarkan pengaruh media terhadap aspek kognitif dan keterampilan berpikir matematis peserta didik. Oleh karena itu,

penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, dilaksanakan pada berbagai jenjang atau satuan pendidikan, serta mengkaji pengaruh penggunaan *Canva* berbantuan *Wayground* terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, maupun motivasi belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik pada materi statistika. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan *Mann Whitney U Test* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,022, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan pada minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, penggunaan media *Canva* berbantuan *Wayground* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik, khususnya pada materi statistika di tingkat SMA.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah bagi guru, media *Canva* berbantuan *Wayground* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran digital untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, serta minat belajar mereka; bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta penyelenggaraan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif; sedangkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan

dengan melibatkan sampel yang lebih besar, diterapkan pada jenjang pendidikan atau materi matematika yang berbeda, serta mengkaji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap variabel lain seperti hasil belajar, motivasi, kemampuan berpikir kritis, maupun kemampuan pemecahan masalah matematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Rahma, F. A. (2025). *Transformasi Pembelajaran Biologi di Era Digital: Analisis Tren , Media Interaktif dan Pendekatan STEM*. 197–203.
- Damayanti, E. (2025). *Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir*. Universitas PGRI Palembang.
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). *Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab*.
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5, 54–62.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Muthi, I., & Zein, N. M. (2024). Transformasi Pembelajaran: Dampak Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di Era Modern. *Journal of Innovation*

- Research and Knowledge*, 4(7), 4767–4778.
- Nisa, I., Syafaah, P. N., & Nur, D. M. (2026). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas dan desain visual siswa MTS Manba'ul Ulum. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(03), 2773–2782.
- Nurhaswinda, N., & Parisu, C. Z. L. (2025). Kesulitan belajar Matematika di sekolah dasar dan solusinya. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 50–58.
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Rahmadia, P., & Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Padi (Papan Diagram) terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 159 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10631–10638.
- Rayyan, M. N., & Calam, A. (2025). Pengaruh Kepercayaan Diri dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas 6 SDN 050666 Lubuk dalam Desa Karang Rejo Kec. Stabat Kab. Langkat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02).
- Rosanawati, I. M. R. (2026). Implementasi Gamifikasi Berbasis Wayground Dalam Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Puhgogor 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 244–258.
- Seprie, S. (2024). Studi perbandingan penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional pada siswa SD. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890–3897.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
- Yuniar Adhinaya Yulianti, D. W. (2021). Flipped classroom: Model pembelajaran untuk mencapai kecakapan abad 21 sesuai kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 372–384.