

Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar matematika siswa MTsN 3 Mataram

Firdya Farjanggal¹, Muhammad Turmuzi^{2*}, Nilza Humaira Salsabila²

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

firdya.janggal@gmail.com

Diterima: 24-08-2026; Direvisi: 25-09-2026; Dipublikasi: 29-09-2026

Abstract

This study aims to determine the effect of Canva-based interactive learning media on students' mathematics learning outcomes in Grade VIII at MTs Negeri 3 Mataram during the 2026/2027 academic year. This research employed a quantitative approach using a *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design*. The research sample consisted of 71 students, including 35 students in the experimental class who received instruction using Canva-based interactive learning media and 36 students in the control class who were taught using conventional textbook-based learning media. Data were collected through a mathematics learning outcomes test on the topic of exponents. The collected data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, an *Independent Samples t-test*, and an *effect size* analysis. The results showed that the mean *posttest* score of students' mathematics learning outcomes in the experimental class was 78.43, while the control class obtained a mean score of 60.75. The homogeneity test indicated that the data had homogeneous variances, with a significance value of $0.188 > 0.05$. Furthermore, the hypothesis testing using the *Independent Samples t-test* revealed that the calculated t-value of 4.460 was higher than the t-table value of 1.995 at a significance level of 0.05, indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. In addition, the calculation of the *effect size* using Cohen's *d* resulted in a value of 1.059, which was categorized as a high effect. Based on these findings, it can be concluded that Canva-based interactive learning media has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes in Grade VIII at MTs Negeri 3 Mataram during the 2026/2027 academic year.

Keywords: Interactive Learning Media; Canva; Mathematics Learning Outcomes; MTs

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Mataram Tahun Ajaran 2026/2027. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 71 siswa yang terdiri atas 35 siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan 36 siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media buku paket. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar matematika pada materi bilangan berpangkat. Data penelitian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample t-test*, dan uji *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen sebesar 78,43, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,75. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen dengan nilai signifikansi sebesar $0,188 > 0,05$. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,460 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,995 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menggunakan Cohen's *d* memperoleh nilai sebesar 1,059 yang termasuk dalam

kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berkaitan dengan adanya perbedaan hasil belajar matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Mataram Tahun Ajaran 2026/2027.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Canva; Hasil Belajar Matematika; MTs

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran matematika. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Pramudia, 2025). Pemanfaatan teknologi memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara lebih fleksibel, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Suryadi, 2025). Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media berbasis teknologi menjadi penting karena beberapa konsep matematika bersifat abstrak sehingga membutuhkan representasi visual untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih optimal (Sarumaha et al., 2024).

Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Proses pembelajaran masih sering berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket atau presentasi sederhana. Meskipun fasilitas digital seperti proyektor, Wi-Fi, dan perangkat pendukung pembelajaran telah tersedia, penggunaannya masih belum maksimal sebagai media pembelajaran interaktif (Majid et al., 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Sundari & Fatonah, 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Mataram. Berdasarkan hasil asesmen sumatif tengah semester tahun ajaran 2025/2026, hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Dari 222 siswa, hanya 85 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 137 siswa lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi penggunaan buku paket. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian hasil belajar matematika (Hidayati et al., 2023).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan materi melalui berbagai komponen seperti gambar, animasi, latihan soal, dan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Kamilah et al., 2023; Setiani et al., 2024). Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Canva. Melalui berbagai fitur desain visual, Canva

memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Puspitasari et al., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa (Andang et al., 2025; Prawangsa et al., 2024; Puspita et al., 2024). Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan, masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva khususnya pada materi bilangan berpangkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experimental* dan desain *posttest-only nonequivalent control group design*. Meskipun penelitian menggunakan *posttest-only nonequivalent control group design* yang tidak melibatkan pengukuran awal melalui *pretest*, pemilihan kelompok penelitian dilakukan berdasarkan hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS). Data ASTS digunakan sebagai dasar untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik kemampuan akademik yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 3 Mataram pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian berjumlah 222 siswa kelas VIII. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil ASTS. Kelas VIII-1 dan VIII-2 dipilih karena memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif sama berdasarkan hasil evaluasi akademik sebelumnya. Setelah diperoleh dua kelas sampel melalui *purposive sampling*, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan melalui teknik undian sederhana. Proses pengundian dilakukan untuk menentukan kelompok perlakuan, bukan untuk melakukan *random assignment* terhadap individu siswa. Untuk mengontrol faktor luar penelitian, kedua kelompok memperoleh pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL), tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, serta bentuk evaluasi yang sama. Perbedaan perlakuan hanya terletak pada penggunaan media pembelajaran, yaitu media interaktif berbasis Canva pada kelas eksperimen dan buku paket pada kelas kontrol. Pada tahap pelaksanaan penelitian terdapat satu siswa dari kelas eksperimen yang tidak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian sehingga tidak dimasukkan dalam analisis akhir. Oleh karena itu, jumlah sampel akhir yang dianalisis terdiri atas 35 siswa kelas eksperimen dan 36 siswa kelas kontrol.

Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Data utama diperoleh melalui *posttest* hasil belajar matematika pada materi bilangan berpangkat. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, modul ajar, media pembelajaran interaktif berbasis Canva, dan soal *posttest*. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi menggunakan koefisien Aiken's V dengan melibatkan validator ahli.

Instrumen tes hasil belajar matematika terdiri atas 6 butir soal pada materi bilangan berpangkat. Soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang meliputi pemahaman konsep perpangkatan, penerapan sifat-sifat bilangan berpangkat, dan penyelesaian masalah terkait operasi bilangan berpangkat. Untuk meminimalkan pengaruh faktor luar, penelitian dikontrol melalui kesamaan guru pengajar, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, model pembelajaran, serta perangkat evaluasi. Perbedaan utama antara kedua kelompok hanya terletak pada penggunaan media pembelajaran.

Data *posttest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan persentase ketuntasan. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Independent Samples T-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Besarnya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva dihitung menggunakan *effect size* Cohen's *d*.

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa apabila nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan $\text{sig. uji-t} < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah. Data siswa yang digunakan dalam penelitian dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua kali pertemuan. Validitas instrumen diuji menggunakan koefisien Aiken's *V* melalui penilaian validator ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen berada pada kategori sangat valid. Nilai Aiken's *V* modul ajar kelas eksperimen sebesar 0,852, modul ajar kelas kontrol sebesar 0,852, media pembelajaran Canva sebesar 0,858, lembar observasi sebesar 0,830, dan tes hasil belajar sebesar 0,863. Analisis kualitas butir soal dalam penelitian ini belum mencakup tingkat kesukaran dan daya pembeda setiap butir. Penelitian ini berfokus pada validitas isi instrumen melalui penilaian ahli menggunakan Aiken's *V*.

Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa mencapai 100% pada setiap pertemuan, menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Aktivitas siswa juga berkembang, terutama dalam berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan kegiatan pada masing-masing media yang digunakan. Keterlaksanaan pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Observasi dilakukan oleh

observer dengan menggunakan indikator keterlaksanaan sintaks pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Persentase keterlaksanaan dihitung berdasarkan perbandingan jumlah indikator yang terlaksana terhadap jumlah seluruh indikator pengamatan. Data hasil belajar matematika yang telah diolah disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Matematika

Data yang diperoleh	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa (n)	35	36
Nilai Minimum	42	33
Nilai Maksimum	100	100
Rata-rata (<i>Mean</i>)	78,43	60,75
Median (<i>Me</i>)	79	58
Standar Deviasi	14,763	18,382
Varians (<i>s</i>)	217,958	337,907

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,43, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,75. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 17,68 poin antara kedua kelas. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Hasil uji prasyarat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Kelas	Shapiro-Wilk		Levene	
	df	Sig.	df	Sig.
Eksperimen	35	.141	69	.188
Kontrol	36	.067		

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Uji *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,141 pada kelas eksperimen dan 0,067 pada kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,188 sehingga varians kedua kelas dinyatakan homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji-t Menggunakan *Independent Samples t-Test*

Hasil Belajar Matematika	Independent Samples t-Test			
		t	df	Two-Sided p
	Equal variances assumed	4.460	69	<.001
	Based variances not assumed	4.474	66.648	<.001

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai t sebesar 4,460 dengan $df = 69$ dan $p < 0,001$. Karena nilai p lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran interaktif

berbasis Canva, akan dilakukan *uji effect size*. Hasil *uji effect size* disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Effect Size*

Hasil Belajar Matematika	Standardizer Cohen's d	Point Estimate	95% confidence Interval	
			Lower	Upper
	16.697	1.059	.558	1.553

Berdasarkan Tabel 4, perhitungan *effect size* dengan metode Cohen's *d* menghasilkan nilai 1,059 yang termasuk kategori efek besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar matematika siswa. Nilai *effect size* yang besar menunjukkan adanya perbedaan terstandar antara kedua kelompok setelah perlakuan. Namun, interpretasi hasil tetap mempertimbangkan bahwa penelitian menggunakan desain quasi experiment dengan kelompok yang telah terbentuk sebelumnya.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Sebagian besar siswa di kelas eksperimen memperhatikan penjelasan guru dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan melalui media interaktif berbasis Canva. Penyajian materi dengan teks, gambar, latihan, dan kuis membantu siswa lebih fokus serta memudahkan mereka memahami materi. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan buku paket, siswa cenderung lebih pasif dan lebih banyak bergantung pada penjelasan guru. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 78,43, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,75. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Andriani et al., 2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan media buku paket.

Nilai *p* pada uji *independent sample t-test* kurang dari 0,001. Karena nilai $p < 0,05$, sehingga H_a diterima. Selain itu hasil *uji effect size* menghasilkan nilai 1,059 yang termasuk dalam kategori efek besar, menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva tetap memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Prawangsa et al., 2024) dimana hasil penelitiannya didapatkan nilai $p < 0,001$, hingga H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Besarnya pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui fungsi media pembelajaran dalam memfasilitasi proses kognitif siswa. Media pembelajaran berbasis Canva yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk media interaktif, bukan hanya presentasi digital. Media tersebut dilengkapi dengan navigasi antar halaman, hyperlink, penyajian ilustrasi visual materi bilangan berpangkat, latihan soal bertahap, serta aktivitas evaluasi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Media interaktif memberikan umpan balik langsung melalui pengecekan jawaban, penilaian otomatis, dan kuis, sehingga siswa dapat mengetahui serta memperbaiki kesalahan selama pembelajaran (Tabrani et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses aktif dalam interaksi dengan lingkungan belajar (Nurjamilah et al., 2025). Dalam penelitian ini, istilah media interaktif merujuk pada media yang memungkinkan adanya interaksi pengguna melalui fitur navigasi, pemilihan menu materi, latihan soal, serta aktivitas evaluasi. Dengan demikian, media Canva yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana aktivitas belajar siswa.

Penggunaan unsur verbal dan visual dalam media tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (dalam Andriani et al., 2025), bahwa kombinasi teks dan visual yang relevan dapat membantu siswa memahami dan mengolah informasi secara lebih efektif. Pada materi bilangan berpangkat, penyajian visual dan langkah penyelesaian yang terstruktur membantu siswa menghubungkan konsep dengan aturan operasi. Hal ini didukung oleh Puspita et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Dengan demikian, unsur visual dan interaktif dalam media Canva dapat membantu siswa memahami materi secara lebih terstruktur.

Secara teoritis, hasil penelitian memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran dapat berperan sebagai sarana untuk membantu siswa mengorganisasikan informasi dan membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang aktif. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi alternatif bagi guru matematika dalam menyajikan materi bilangan berpangkat secara lebih visual, terstruktur, dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebaiknya dipadukan dengan aktivitas diskusi, penyelidikan, dan bimbingan guru agar penggunaannya dapat lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan matematika.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Mataram tahun ajaran 2026/2027. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,43 yang lebih tinggi

dibandingkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 60,75. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,460 lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar 1,995 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Mataram tahun ajaran 2026/2027.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing, Bapak Dr. Muhammad Turmuzi, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Nilza Humaira Salsabila, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan bantuan berupa masukan dan saran sehingga memperlancar proses penyelesaian kegiatan penelitian ini. Tak lupa pula disampaikan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan doa sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. REKOMENDASI

Perlakuan penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan karena materi bilangan berpangkat pada kelas VIII memiliki cakupan kompetensi yang dapat diselesaikan melalui sintaks Problem Based Learning dalam alokasi waktu penelitian. Namun, durasi penelitian yang relatif singkat menjadi salah satu keterbatasan penelitian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada jenjang Pendidikan dan materi matematika yang lebih beragam agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian ini masih terbatas pada materi bilangan berpangkat, sehingga belum menggambarkan pengaruh media Canva pada konteks pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji pengembangan fitur media yang lebih interaktif, seperti animasi, simulasi, atau umpan balik otomatis, serta menguji pengaruhnya terhadap aspek pembelajaran lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah matematis. Instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini telah melalui tahap validasi isi menggunakan koefisien Aiken's V oleh validator ahli. Namun, penelitian ini belum melakukan pengujian reliabilitas instrumen sehingga hal tersebut menjadi salah satu keterbatasan penelitian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi analisis kualitas instrumen melalui pengujian reliabilitas.

7. REFERENSI

- Andang, Yunus, & Estiqomah. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 25–33. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/janah>
- Andriani, A. R., Patandean, A. J., & Rahmaniah. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Inpres Tangkila 1 Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(1), 65–72. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6072>
- Hidayati, P., Syafrizal, & Fadriati. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar

- Matematika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Limas PGMI*, 2(11), 46–58. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi>
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Majid, F. A., Agustini, A., & Tilawah, M. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator 3 untuk Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Bangun Ruang. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5, 692–707. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Pramudia, J. R. (2025). Pendidikan Sepanjang Hayat Di Era Digital: Membangun Kompetensi Dan Literasi Di Tengah Transformasi Digital. *Widina Media Utama*.
- Prawangsa, K. I., Sripatmi, Novitasari, D., & Turmuzi, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 712–720. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.8216>
- Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 51–58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 711–722. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30.
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & Uhum, M. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Sundari, S., & Fatonah, K. (2025). Pengembangan Media Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur di Sekolah Dasar. *Journal Belaindika*, 7(3), 570–585. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Suryadi, S. (2025). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3(3), 9–19.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>