

ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Ahda Zahrotun Hasanah*, Raras Kartika Sari

Universitas Teknokrat Indonesia, Jl. ZA. Pagar Alam No. 9 – 11 Labuhan Ratu, Kedaton, Kota
Bandar Lampung, 35132, Indonesia

*Email korespondensi: ahdazahas04@gmail.com.

ABSTRAK

Rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa akibat keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI.3 SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif yang melibatkan 25 siswa kelas XI.3 sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas tes (*pretest dan posttest*), angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, serta lembar wawancara untuk memperkuat hasil data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 57,96 pada *pretest* menjadi 90,40 pada *posttest*. Selain itu, terjadi peningkatan pada minat belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta lebih mudah memahami konsep matematika melalui tampilan interaktif dan fitur visual yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran digital berdampak terhadap peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: media pembelajaran digital, minat belajar, hasil belajar, matematika.

ABSTRACT

The low level of students' interest and achievement in mathematics due to the limited use of digital learning media motivated this study. This research aimed to analyze the utilization of digital learning media on students' interest and learning outcomes in mathematics for class XI.3 at SMA Negeri 8 Bandar Lampung. This study employed a quantitative descriptive method supported by qualitative data, involving 25 students of class XI.3 as the research subjects. The research instruments consisted of tests (*pretest and posttest*), a learning interest questionnaire administered before and after the treatment, and interview sheets to strengthen the data findings. The results showed an increase in the average score of students' learning outcomes from 57.96 in the *pretest* to 90.40 in the *posttest*. In addition, students' learning interest also increased. Overall, the findings indicate a significant improvement in students' interest and mathematics learning outcomes after the implementation of digital learning media. Students became more active, motivated, and found it easier to understand mathematical concepts through interactive displays and engaging visual features. The use of digital learning media has a positive impact on improving students' interest and mathematics learning outcomes.

Keywords: digital learning media, learning interest, learning outcomes, mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era globalisasi (Amsul et al., 2022). Melalui proses pendidikan yang terencana, siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan (Umuro et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pencapaian tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh efektivitas strategi dan media pembelajaran yang digunakan, terutama pada mata pelajaran matematika yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran matematika idealnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan penalaran logis, berpikir sistematis, serta pemecahan masalah secara kritis dan analitis (Ulya et al., 2025).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai tantangan. Karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak sering kali menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami konsep, sehingga menimbulkan persepsi bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menakutkan (Fitriah et al., 2022). Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mempelajari matematika, yang selanjutnya berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar (Ermawasari et al., 2024). Kondisi ini tercermin pula pada capaian internasional, dimana skor PISA Matematika Indonesia tahun 2022 berada pada peringkat ke-68 dengan skor 379, yang mengindikasikan adanya penurunan pembelajaran (learning loss) sebesar 12–13 poin dan termasuk dalam kategori pencapaian rendah.

Hasil angket dan wawancara di SMA Negeri 8 Bandar Lampung menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih dihadapkan pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian siswa menunjukkan kurangnya fokus, mudah merasa jenuh, serta keterlibatan belajar yang rendah. Selain itu, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (75). Kondisi tersebut diperparah oleh keterbatasan sarana dan prasarana, sehingga guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang efektif dan interaktif. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran matematika yang ideal dan realitas pembelajaran di lapangan.

Seiring dengan perkembangan era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika menjadi sebuah kebutuhan yang tidak terelakkan. Pemanfaatan teknologi digital diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui

representasi visual dan interaktif (Amrullah et al., 2024; Saat et al., 2024). Media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian materi ajar yang dapat memperkuat interaksi edukatif antara guru dan siswa (Kurniasih et al., 2024), serta mendukung guru dalam mendemonstrasikan materi dan memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih mendalam (Nursyahira et al., 2024). Media pembelajaran digital, khususnya, didefinisikan sebagai sarana penyampaian materi yang mengintegrasikan unsur audio dan visual secara kontekstual dan interaktif (Rismawati & Khairiati, 2020), dengan tetap memperhatikan landasan teoretis, pedagogis, dan konteks lingkungan belajar agar efektif meningkatkan prestasi belajar siswa (Salsabila et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang potensial digunakan dalam pembelajaran matematika adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis digital yang memungkinkan pengembangan media visual secara fleksibel dan mudah diakses. Dalam konteks pendidikan, Canva dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang interaktif, menarik, serta dapat digunakan dalam bentuk daring maupun cetak. Pada penelitian ini, Canva digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi fungsi komposisi melalui slide dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak (Santoso et al., 2022; Hidayanti et al., 2025).

Minat belajar merupakan faktor afektif yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Minat belajar ditandai dengan rasa senang, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Lestari, 2025; Andinasari et al., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memiliki hubungan yang signifikan dan proporsional dengan hasil belajar matematika, di mana peningkatan minat belajar diikuti oleh peningkatan hasil belajar (Dewi et al., 2025). Selain minat belajar, hasil belajar juga menjadi indikator utama keberhasilan proses pendidikan yang mencerminkan perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Hilmayr et al., 2020). Rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti minat dan motivasi belajar, serta faktor eksternal, termasuk penggunaan media pembelajaran (Gunawan, et al., 2024; Hasanah et al., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum atau hanya mengkaji salah satu variabel secara terpisah, baik minat belajar maupun hasil belajar. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis empiris pemanfaatan media

pembelajaran berbasis Canva sebagai media pembelajaran matematika yang dikaji secara simultan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas XI.3 SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Instrumen penelitian meliputi angket minat belajar, media pembelajaran digital berbasis Canva, tes hasil belajar matematika, dan wawancara. Angket minat belajar diadopsi dari instrumen yang telah tervalidasi sebelumnya. Media pembelajaran divalidasi oleh guru mata pelajaran, sedangkan tes hasil belajar berupa enam soal esai divalidasi oleh dosen ahli.

Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, angket skala Likert, serta wawancara terbatas. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, meliputi perhitungan skor rata-rata dan persentase. Skor minat dan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan untuk mengidentifikasi perubahan setelah penerapan media pembelajaran digital. Begitu juga dengan data hasil belajar dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk menilai ketercapaian pembelajaran. Data wawancara dianalisis secara deskriptif sebagai data pendukung guna memperkuat temuan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes *pretest posttest* dilakukan pembelajaran matematika dengan bantuan media digital didapatkan hasil dari tes soal materi fungsi komposisi pada siswa SMA Negeri 8 Bandar Lampung sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Siswa SMAN 8 Bandar Lampung

Uraian	Nilai rata- rata
<i>Pretest</i>	57,96
<i>Posttest</i>	90,40

Berdasarkan Tabel 1. di atas Nilai rata- rata *pretest* siswa terhadap materi fungsi komposisi masih rendah dengan nilai 57,96 dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika dengan bantuan media digital, nilai rata – rata *posttest* mengalami peningkatan menjadi 90,40 dan berada pada kategori tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Nilai rata – rata *posttest* yang lebih

tinggi dibandingkan *pretest* mengindikasikan bahwa media digital membantu peserta didik dalam memahami konsep fungsi komposisi secara lebih baik. Media digital menyediakan tampilan visual dan interaksi yang mendukung proses pemahaman konsep abstrak dalam matematika.

Selain peningkatan hasil belajar, minat belajar peserta didik juga mengalami perubahan yang positif seperti ditunjukkan pada Tabel. 2 dan Tabel 3. berikut. Sebelum perlakuan, minat belajar berada pada kategori rendah hingga sangat rendah, yang menunjukkan kurangnya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setelah penerapan media digital, seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan dan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Tabel 2. Data Hasil Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Media Digital

No	Indikator	Persentase rata-rata (Kategori)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Perasaan senang	20,4% (Sangat rendah)	81,0 % (Tinggi)
2	Keterlibatan Siswa	40% (Rendah)	70,4 % (Sedang)
3	Ketertarikan	20,6% (Sangat rendah)	84,0 % (Tinggi)
4	Perhatian Siswa	28,0% (Sangat rendah)	78,6 % (Sedang)

Selain melalui tes dan angket, wawancara juga dilakukan sebagai upaya untuk memperkuat dan memperdalam hasil penelitian. Wawancara dilakukan kepada dua siswa mata pelajaran matematika untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama proses pembelajaran menggunakan media digital. Berikut data wawancara terkait minat belajar matematika siswa.

Siswa Perempuan (SP)

- P₁ : “Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran matematika secara umum sebelum menggunakan media pembelajaran digital?”
- SP₁ : “Sebelum menggunakan media digital, pelajaran matematika menurut saya cukup sulit dan kurang menarik.”
- P₂ : “Bagaimana pengalaman Anda dalam mengikuti pembelajaran matematika setelah menggunakan media pembelajaran digital?”
- SP₂ : “Setelah menggunakan media digital, pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga materi lebih mudah dipahami.”
- P₃ : “Apakah penggunaan media pembelajaran digital memengaruhi minat Anda dalam belajar matematika?”
- SP₃ : “iya, penggunaan media digital meningkatkan minat saya karena pembelajaran terasa lebih asik dan membantu memahami materi.

Siswa Laki-Laki (SL)

- P₁ : “Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran matematika secara umum sebelum menggunakan media pembelajaran digital?”
- SL₁ : “Pembelajaran menggunakan media digital terasa lebih menarik karena tampilannya variatif dan banyak contoh yang dapat langsung dilihat.”
- P₂ : “Bagaimana pengalaman Anda dalam mengikuti pembelajaran matematika setelah menggunakan media pembelajaran digital?”
- SL₂ : “Media digital sangat membantu karena materi menjadi lebih mudah dipahami dan pembelajaran tidak terasa monoton.”
- P₃ : “Apakah penggunaan media pembelajaran digital memengaruhi minat Anda dalam belajar matematika?”
- SL₃ : “Penggunaan media digital membuat saya lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran matematika”.

Temuan wawancara di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media digital membuat matematika terasa sangat mudah dipahami dan tidak monoton. Selain itu, media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Teori konstruktivisme menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan, di mana teknologi digital berperan sebagai sarana yang memfasilitasi proses tersebut dan meningkatkan partisipasi belajar siswa (Hasanah et al., 2025). Selain itu, teori kognitivisme mendukung pemanfaatan teknologi digital karena menekankan pentingnya pemrosesan informasi secara efektif. Melalui fitur-fitur seperti simulasi interaktif dan permainan matematika digital, siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Pembelajaran yang terstruktur dan berkelanjutan ini berkontribusi terhadap perubahan positif dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Hadi et al., 2024).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif (Azkia et al., 2023). Selain itu, Peneliti lainnya juga menyatakan bahwa pembelajaran matematika berbasis media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi peserta didik (Santoso et al., 2022; Amrullah et al., 2024).

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital di sekolah. Keterbatasan jumlah perangkat LCD serta kualitas jaringan internet yang kurang stabil mengakibatkan pemanfaatan media pembelajaran digital belum dapat dilaksanakan secara optimal dan merata pada setiap pertemuan, sehingga berpotensi memengaruhi efektivitas penyampaian materi dan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang berimplikasi langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasakan pembelajaran matematika menjadi sangat menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami setelah diterapkannya media digital. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berdampak terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa keterbatasan sarana dan prasarana pendukung, seperti ketersediaan perangkat dan akses teknologi yang belum merata sehingga implementasi media pembelajaran digital belum dapat diterapkan secara optimal.

REKOMENDASI

Dari hasil penelitian, pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif, seperti *Quizizz*, *Google Form*, video pembelajaran berbasis animasi, dan aplikasi presentasi interaktif (PPT), yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi matematika yang diajarkan. Dalam penerapannya, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran berbasis aktivitas, misalnya kuis digital di awal atau akhir pembelajaran, diskusi berbantuan media digital, serta latihan mandiri berbasis platform daring untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi tersebut melalui penyediaan sarana dan prasarana, seperti akses internet yang stabil, perangkat TIK, serta pelatihan penggunaan media digital bagi guru.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji secara lebih mendalam jenis media pembelajaran digital tertentu dan efektivitasnya terhadap aspek lain, seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, atau motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen dengan cakupan subjek yang lebih luas serta durasi penelitian yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi temuan yang lebih kuat dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang diberikan selama penyusunan dan pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada orang tua penulis atas dukungan selama proses perkuliahan.

dan penulisan artikel. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Bandar Lampung atas izin dan kesempatan penelitian, kepada guru mata pelajaran Matematika atas bantuan dalam pelaksanaan pembelajaran dan pengumpulan data, serta kepada siswa kelas XI.3 SMA Negeri 8 Bandar Lampung atas partisipasi dalam pengisian angket, pelaksanaan tes, dan wawancara.

REFERENSI

- Amrullah, J. D. R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., & Nuraisyah, V. (2024). Efektivitas Peran Kurikulum Merdeka terhadap Tantangan Revolusi Industri 4.0 bagi Generasi Alpha. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1313–1328. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.754>
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Andinasari, A., Agustin, S., & Sistyawati, R. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Materi Logaritma SMK. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 15-27. <https://doi.org/10.33627/sm.v8i1.1773>
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap hasil Belajar Matematika: Meta Analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Dewi, Y. M., Purnomo, E. A., & Sulistyaningsih, D. (2025). Studi Literatur Review: Analisis Kemampuan Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA di Tinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 788–799. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3702>
- Ermawasari, Hidayati, A., & Helsa, Y. (2024). Pemanfaatan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19320>
- Fitriah, Z., Ruli, R. M., & others. (2022). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Permasalahan Hots Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(3), 915–928.
- Gunawan, G., Murtalib, M., & Sowanto, S. (2022). Efektifitas Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Supermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 173-186. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.919>
- Hadi, A., Lismana, F. A., Herlianto, G. D., & Norifansyah. (2024). Kajian Teori Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Digital di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA)*, 2, 278–285. <https://prosiding.senpika.ulm.ac.id/index.php/senpika/article/view/40>
- Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 665–678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>

- Hidayanti, L. S., Wahidy, A., & Riyoko, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 127–138. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i1.11563>
- Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, I.S., Reiss, M.K. (2020). The Potential of Digital Tools to Enhance Mathematics and Science Learning. *Computers & Education*, 153 (2020), 103897, 1-25. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103897>
- Kurniasih, T., Jaya, S., Suyidno, S., & Fahmi, F. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Peserta Didik Jenjang SMP. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 11(1), 40–45. <https://doi.org/10.30738/natural.v11i1.16620>
- Lestari, F. D. (2025). Studi Literatur: Pengaruh Media Digital Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 804–814. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., Maisaroh, S., & Lubis, R. H. W. (2024). Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2), 163–171. <https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1615>
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203–212. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Saat, N. A., Alias, A. F., & Saat, M. Z. (2024). Digital Technology Approach in Mathematics Education: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(4). 173-184. Retrieved from <https://ijarped.com/index.php/journal/article/view/3019>
- Salsabila, A. N., Legthonia, I. F., Azzara, M., Supriyad, & Hermawan, J. S. (2025). Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 138–153. <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4273>
- Santoso, H.A., Istiqomah N. R., & Santoso, D. (2022). Using Canva to Create Visual Materials in Mathematics Education. *Journal of Mathematical Pedagogy*, 3 (2), 114-120.
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar : Systematic Literature Review. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 3(4), 21–31. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i4.548>
- Umiro, H., Ramadhan, S., & Jamaluddin, N. (2025). Pengaruh Media Digital terhadap Variasi Bahasa di Kalangan Mahasiswa. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(3), 107–119. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i3.2055>