

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA
INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS III SD**

Annisa Humaila¹, Zhafira Sayyidatunnisa²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Jambi

annisahumaila05@gmail.com

ABSTRACT

Low learning motivation in mathematics among elementary school students is a common problem encountered in daily classroom practice. Students in lower grades, particularly grade III, often perceive mathematics as a difficult, boring, and unpleasant subject, which negatively affects their engagement and enthusiasm for learning. This situation is exacerbated by the use of conventional teaching methods that insufficiently address students' visual needs and interests. This study aims to describe the improvement of mathematics learning motivation among grade III elementary school students through the application of Canva-based interactive media. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart spiral model, consisting of four stages in each cycle: planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, each consisting of three meetings. The research subjects were 25 third-grade students at a public elementary school. Data collection instruments included teacher and student activity observation sheets, a learning motivation questionnaire using a Likert scale (1–4), field notes, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results revealed a significant improvement in learning motivation. Before the intervention (pre-cycle), only 28% of students were in the high motivation category. After implementing Canva-based interactive media in cycle I, this percentage increased to 56%. In cycle II, it rose further to 84%. This improvement was supported by the visually appealing Canva media, interactive content presentation, and the addition of gamification elements in cycle II. These findings indicate that Canva-based interactive media is effective as an innovative mathematics learning tool to improve the learning motivation of grade III elementary school students.

Keywords: learning motivation, mathematics, interactive media, Canva, classroom action research.

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar merupakan permasalahan yang banyak dijumpai dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Siswa kelas rendah, khususnya kelas III, sering kali menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menyenangkan sehingga berdampak pada menurunnya keterlibatan dan semangat belajar mereka. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang memperhatikan kebutuhan visual dan minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar melalui penerapan media interaktif berbasis Canva. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadopsi model

spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas III di salah satu Sekolah Dasar Negeri. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket motivasi belajar dengan skala Likert (1–4), catatan lapangan, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Sebelum tindakan (pra siklus), hanya 28% siswa berada pada kategori motivasi tinggi. Setelah diterapkan media interaktif berbasis Canva pada siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 56%. Pada siklus II, terjadi peningkatan kembali hingga mencapai 84% siswa berada pada kategori motivasi tinggi. Peningkatan ini didukung oleh tampilan media Canva yang menarik secara visual, penyajian materi yang interaktif, serta penambahan elemen gamifikasi berupa tantangan dan reward pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif diterapkan sebagai inovasi pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD, dan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci: motivasi belajar, matematika, media interaktif, Canva, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan matematis yang baik tidak hanya dibutuhkan dalam konteks akademis, tetapi juga sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar, yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Pandangan negatif ini secara langsung berdampak pada

rendahnya motivasi belajar matematika siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2018) menegaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, ulet, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung bersikap pasif, mudah menyerah, dan kurang antusias. Uno (2017) juga menambahkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan

eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III salah satu Sekolah Dasar Negeri, ditemukan beberapa indikasi rendahnya motivasi belajar matematika siswa. Sebagian besar siswa tampak kurang antusias saat guru menjelaskan materi, mudah teralihkan perhatiannya, enggan mengerjakan soal-soal latihan, dan tidak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan drill soal, tanpa disertai media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Tantangan pembelajaran matematika di kelas III juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dan konkret dibandingkan abstrak (Arsyad, 2019). Oleh karena itu,

diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep matematika yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih visual dan mudah dipahami.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang kini telah berkembang menjadi alat yang sangat populer di kalangan pendidik karena kemudahan penggunaannya dan kelengkapan fiturnya. Siregar, Sitorus, dan Reflina (2021) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Canva terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Senada dengan itu, Hapsari dan Zulherman (2021) menemukan bahwa media video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara bersamaan.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk Canva, juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang mengedepankan literasi digital, kreativitas, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Sintawati &

Indriani, 2019). Dengan demikian, integrasi media berbasis Canva dalam pembelajaran matematika diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penerapan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika di kelas III SD, dan (2) mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2021). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen dalam setiap

siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting).

1. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Jambi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan (3×35 menit per pertemuan).

2. Prosedur Penelitian

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis media Canva, membuat media interaktif menggunakan aplikasi Canva yang mencakup materi perkalian dan pembagian, menyusun lembar observasi, serta mempersiapkan angket motivasi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran menggunakan slide interaktif berbasis Canva yang telah dirancang. Tahap observasi dilakukan oleh observer (rekan guru) menggunakan lembar

observasi yang telah disusun. Pada tahap refleksi, peneliti bersama observer mendiskusikan temuan dan kekurangan pada siklus berjalan untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan berupa penambahan elemen gamifikasi dalam media Canva (berupa poin tantangan, lencana digital, dan reward bintang), memperkaya variasi soal interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dengan sesi tanya-jawab berbasis visual.

3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran; (2) angket motivasi belajar yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala Likert (1–4) yang mengukur indikator motivasi mencakup ketekunan, keuletan, minat, kemandirian, dan antusiasme belajar; serta (3) dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis

deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angket motivasi dihitung persentasenya menggunakan rumus:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase, f = jumlah siswa yang mencapai kategori tertentu, N = jumlah seluruh siswa.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% siswa telah mencapai kategori motivasi tinggi atau sangat tinggi pada akhir siklus.

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
81% – 100%	Sangat Tinggi	Sangat Baik
61% – 80%	Tinggi	Baik
41% – 60%	Sedang	Cukup
21% – 40%	Rendah	Kurang
< 21%	Sangat Rendah	Sangat Kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum penelitian tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran kondisi motivasi belajar matematika siswa. Hasil angket motivasi pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 7 siswa (28%) yang berada

pada kategori motivasi tinggi. Sebanyak 11 siswa (44%) berada pada kategori motivasi sedang, dan 7 siswa (28%) pada kategori motivasi rendah. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan tidak bersemangat mengerjakan soal.

2. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran matematika dilaksanakan menggunakan media interaktif berbasis Canva yang telah dirancang peneliti. Media yang dibuat mencakup slide presentasi interaktif dengan tampilan berwarna menarik yang memuat materi perkalian bilangan 1–10, disertai ilustrasi gambar kontekstual, contoh soal bergambar, dan latihan soal interaktif. Setiap slide dirancang dengan kombinasi warna yang kontras, tipografi yang mudah dibaca, dan ikon-ikon yang relevan dengan dunia anak.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan media Canva dan materi perkalian dasar. Pertemuan kedua membahas perkalian lanjutan dengan soal-soal aplikatif berbasis gambar. Pertemuan

ketiga digunakan untuk evaluasi dan penguatan materi.

Hasil angket motivasi belajar pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Dari 25 siswa, sebanyak 14 siswa (56%) berada pada kategori motivasi tinggi, 8 siswa (32%) pada kategori motivasi sedang, dan 3 siswa (12%) pada kategori motivasi rendah. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan siswa, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan cepat teralihkan perhatiannya. Berdasarkan indikator keberhasilan (75%), siklus I belum tercapai sehingga dilanjutkan ke siklus II.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, diidentifikasi beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, antara lain: variasi tampilan media yang masih kurang, kurangnya interaksi dua arah antara siswa dan media, serta tidak adanya sistem penghargaan yang memotivasi siswa untuk terus terlibat aktif.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II meliputi: (1) penambahan elemen gamifikasi berupa tantangan mingguan, poin reward, dan lencana digital bagi siswa yang aktif

menjawab; (2) penambahan slide interaktif berisi kuis bergambar dengan hitungan mundur; (3) penggunaan template Canva yang lebih variatif dan sesuai dengan tema cerita; serta (4) pelibatan siswa dalam menciptakan contoh soal mereka sendiri menggunakan fitur Canva.

Hasil angket motivasi belajar pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Dari 25 siswa, sebanyak 21 siswa (84%) berada pada kategori motivasi tinggi, 3 siswa (12%) pada kategori motivasi sedang, dan hanya 1 siswa (4%) yang masih dalam kategori motivasi rendah. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa aktif mengikuti pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan, dan antusias menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam media Canva. Indikator keberhasilan (75%) telah tercapai sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Tabel 2. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
Sangat Tinggi	0%	12%	28%	+28%
Tinggi	28%	44%	56%	+28%
Sedang	44%	32%	12%	-32%
Rendah	28%	12%	4%	-24%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD dari siklus ke siklus. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek analitis yang didukung oleh teori dan temuan penelitian terdahulu.

Pertama, dari aspek daya tarik visual. Canva menyediakan berbagai template dengan tampilan yang estetik, berwarna, dan sesuai dengan preferensi visual anak-anak usia SD. Purba dan Harahap (2022) dalam penelitiannya menegaskan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami. Arsyad (2019) juga menjelaskan bahwa media visual yang dirancang dengan memperhatikan prinsip kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan dapat secara efektif menarik perhatian dan menstimulasi minat belajar siswa.

Kedua, dari aspek interaktivitas media. Media Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya bersifat satu arah (dari guru ke siswa), tetapi juga mendorong

partisipasi aktif siswa melalui kuis bergambar, tantangan soal, dan sesi kolaborasi. Miftahul Jannah (2023) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Ibrahim dan Suardiman (2014) dalam penelitian mereka tentang e-learning di SD juga menekankan bahwa media digital interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

Ketiga, dari aspek gamifikasi. Penambahan elemen gamifikasi pada siklus II berupa poin reward, lencana digital, dan tantangan berwaktu terbukti menjadi faktor pendorong yang signifikan. Analisis media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa SD menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi dalam media pembelajaran digital mampu meningkatkan semangat kompetitif yang sehat dan rasa kepuasan dalam belajar (Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 2024). Hal ini sejalan dengan prinsip motivasi ekstrinsik yang dikemukakan oleh Uno (2017), di mana penguatan positif berupa penghargaan dapat mendorong perilaku belajar yang lebih aktif.

Keempat, dari aspek kemudahan akses dan penggunaan. Canva merupakan platform berbasis web yang dapat diakses dari berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi khusus. Kemudahan ini memungkinkan guru merancang media pembelajaran berkualitas tinggi dengan waktu yang relatif singkat (Sobandi et al., 2023). Hapsari dan Zulherman (2021) menambahkan bahwa media berbasis Canva tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga prestasi belajar siswa karena penyajian materi yang lebih terstruktur dan menarik.

Kelima, dari aspek kesesuaian dengan karakteristik perkembangan siswa. Siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan representasi visual dalam memahami konsep abstrak. Media Canva yang mengintegrasikan gambar, warna, dan contoh kontekstual membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap, dari konkret menuju abstrak. Sumartiwi, Suarjana, dan Ujianti (2022) dalam penelitiannya tentang media audio visual berbasis Canva pada materi matematika menemukan bahwa siswa menunjukkan pemahaman yang lebih

baik ketika materi disajikan secara visual dan audio-visual.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya Canva, merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar. Temuan ini juga mengimplikasikan pentingnya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD secara bertahap dan konsisten. Peningkatan ini tercermin dari data persentase siswa berkata motivasi tinggi yang semula hanya 28% pada pra siklus, meningkat menjadi 56% pada siklus I, dan mencapai 84% pada siklus II. Indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% berhasil dilampaui pada siklus II.

Peningkatan motivasi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: tampilan visual media Canva yang menarik dan sesuai dengan karakteristik visual siswa SD, interaktivitas media yang mendorong partisipasi aktif siswa, serta penambahan elemen gamifikasi pada siklus II yang meningkatkan antusiasme dan semangat kompetitif yang positif.

Berdasarkan temuan penelitian ini, direkomendasikan kepada guru kelas III SD untuk mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran matematika. Kepala sekolah dan dinas pendidikan juga diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan penggunaan platform digital pembelajaran bagi para guru. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh media berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, atau mengkombinasikannya dengan model pembelajaran kooperatif guna memaksimalkan dampak pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, R., & Ramadan, Z. H. (2021). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1045–1053. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.867>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh penggunaan e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66–79. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner (3rd ed.)*. Victoria: Deakin University Press.
- Miftahul Jannah, M. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1).
- 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.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.24114/jpm.v6i2.35432>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, N. L. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(2).
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya literasi ICT guru di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Sumartiwi, N. M., Suarjana, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi keliling dan luas lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.