

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Dwi Tristina^{1*}, Putri Haryani², Agustia Nur Kumala Dewi³, Gio Dwi Ferdinan⁴,
Muhammad Dito Rivaldi⁵

^{1 2 3 4 5} Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

*Author Correspondence. Email: dwitristinaa@gmail.com Phone: +6281366751450

Abstract : *This study aims to examine the effectiveness of using interactive learning media based on Canva in improving elementary school students' mathematics learning outcomes. The research employed a literature review method with a qualitative descriptive approach through an in-depth analysis of various scientific sources, including journals, books, conference proceedings, and relevant previous studies. The findings show that Canva helps teachers visualize abstract mathematical concepts into more concrete, engaging, and easily understandable forms for students. This interactive media has also been proven to enhance students' motivation, engagement, and active participation throughout the learning process. Moreover, Canva supports the development of essential 21st-century skills, such as critical thinking, creativity, collaboration, and communication (4C), which are highly needed in the digital era. Although challenges such as limited internet access and teachers' digital competence still exist, these obstacles can be minimized through training and the optimal use of Canva's free features. Overall, Canva serves as an effective, innovative, and relevant digital learning tool aligned with the Merdeka Curriculum in improving elementary students' mathematics learning outcomes.*

Keywords: *Canva, Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Mathematics, Elementary School.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui analisis mendalam terhadap berbagai sumber ilmiah seperti jurnal, buku, prosiding, serta penelitian terdahulu yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa. Media interaktif ini juga terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Canva mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C) yang sangat dibutuhkan pada era digital. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan akses internet dan kompetensi digital guru, hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui pelatihan dan pemanfaatan fitur gratis. Secara keseluruhan, Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, serta relevan dengan Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Matematika, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan numerik siswa. Salah satu mata pelajaran yang menjadi tantangan adalah matematika, karena banyak siswa yang menganggapnya abstrak, sulit, dan membosankan. Kondisi ini sering berdampak pada rendahnya motivasi belajar, pemahaman konsep, dan akhirnya kurang optimalnya hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. (Pratiwi & Irawan, 2023)

Untuk mengatasi tantangan tersebut, inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran interaktif telah banyak diteliti sebagai alternatif yang efektif. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian di SD Muhammadiyah Aimas menemukan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V (Fitriani, 2025).

Selanjutnya, penelitian lain yang mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa kelas III menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai sumber belajar. Canva sebagai platform desain grafis menawarkan fitur-fitur visual dan interaktif yang menarik seperti animasi, video, infografik, dan elemen-elemen multimedia lainnya. Dengan menggunakan Canva, guru dapat menyajikan materi matematika yang selama ini dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan menarik melalui visualisasi, interaksi, dan variasi penyajian. Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis Canva tidak hanya menarik bagi siswa tetapi juga meningkatkan aspek-aspek pembelajaran seperti literasi numerasi. Contohnya, penelitian mengenai media interaktif berbasis pembelajaran matematika realistik menggunakan Canva menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan literasi numerasi matematis siswa (Laia, 2023).

Dalam konteks tersebut, perlu dilakukan penelitian yang lebih spesifik mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi kekosongan studi yang mengaitkan antara media interaktif Canva, motivasi siswa, pemahaman konsep, dan aspek hasil belajar secara menyeluruh di tingkat SD.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review), dan dipilih karena penelitian tidak dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan melalui penelaahan terhadap berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis berbagai hasil penelitian, teori, serta publikasi ilmiah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai literatur relevan dengan menggunakan beberapa kata kunci seperti “media pembelajaran canva”, “hasil belajar siswa”, dan “pembelajaran di sekolah dasar. Secara keseluruhan, terdapat 10 artikel utama yang dianalisis secara mendalam. Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, Sinta dan Garuda Dikti yang diterbitkan antara tahun 2019–2025. Setiap literatur yang diperoleh diseleksi berdasarkan relevansi, fokus penelitian, serta kesesuaian dengan tujuan kajian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi, klasifikasi, dan sintesis data. Hasil analisis kemudian ditarik menjadi kesimpulan yang menggambarkan hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil temuan dari berbagai penelitian yang relevan dan terpercaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Terdahulu Terkait Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.

No	Peneliti & Tahun	Judul / Fokus Penelitian	Temuan Utama	Implikasi terhadap Pembelajaran Matematika
1	Fitriani (2025)	Penggunaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas	Media interaktif berbasis Canva meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V secara signifikan.	Canva efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa SD.

2	Laia (2023)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva	Media Canva valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.	Membantu guru menyajikan materi abstrak menjadi konkret dan menarik.
3	Miftahul Jannah et al. (2023)	Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika	Canva membantu guru menyajikan konsep matematika secara visual dan menarik.	Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.
4	Rahmatyas (2024)	Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Pemahaman Konsep	Media digital interaktif meningkatkan pemahaman konsep geometri dan motivasi siswa.	Canva dapat diintegrasikan untuk memperkuat pemahaman konsep visual matematis.
5	Siagian et al. (2023)	Canva for Education pada Pembelajaran Matematika SD	Canva meningkatkan kemampuan berpikir kritis, partisipasi aktif, dan kerja kolaboratif.	Mendorong pembelajaran kolaboratif dan berpikir kritis pada siswa SD.
6	Noverita et al. (2023)	Pendekatan Student-Centered Learning Berbasis Canva	Pembelajaran menggunakan Canva berpusat pada siswa, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab belajar.	Membentuk kemandirian dan keterampilan abad ke-21 (4C).
7	Idris & Amir (2025)	Peran Media Pembelajaran Interaktif	Media interaktif menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam belajar matematika.	Canva mendukung motivasi belajar melalui interaktivitas dan visualisasi menarik.
8.	Ariyanto et al. (2023)	Transformasi Pembelajaran Matematika di Era Digital	Kekurangan fasilitas dan literasi digital guru menghambat penerapan media digital.	Perlu peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Canva.
9.	Supriyadi (2021)	Profil Hasil Belajar Matematika Siswa SD	Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.	Canva membantu meningkatkan ketiga ranah hasil belajar secara seimbang.
10.	Tahsinia, Sutinah, & Suryaman	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media	Canva membantu guru dalam membuat	Canva efektif sebagai media pembelajaran digital yang inovatif

(2025)	Pembelajaran	media pembelajaran kreatif, efisien, dan menarik; meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa.	untuk mendukung Kurikulum Merdeka dan meningkatkan hasil belajar.
--------	--------------	--	---

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil telaah analisis literatur terhadap berbagai artikel penelitian yang dikaji, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. (Fitriani, 2025) dalam penelitiannya di SD Muhammadiyah Aimas menunjukkan bahwa media interaktif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V. Hasil ini sejalan dengan temuan (Laia, 2023) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva dan menyimpulkan bahwa media tersebut valid, praktis, serta efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian (Miftahul Jannah et al., 2023) juga menegaskan bahwa aplikasi Canva mampu membantu guru menyajikan konsep-konsep matematika secara visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar. Sementara itu, (Rahmatyas, 2024) menyoroti bahwa media digital interaktif secara umum dapat meningkatkan pemahaman konsep geometri serta motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Siagian et al., 2023) menambahkan bahwa Canva for Education tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kerja kolaboratif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat argumen bahwa media pembelajaran interaktif seperti Canva berperan penting dalam membantu siswa memahami materi abstrak, khususnya pada pelajaran matematika.

A. Efektivitas Media Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran Matematika

Media interaktif berbasis canva memberikan peluang bagi guru untuk mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkrit melalui visualisasi dan interaktif. Misalnya, materi seperti jaring-jaring kubus atau balok yang sulit dibayangkan, dapat disajikan dalam bentuk animasi GIF sederhana yang

Dwi Tristina, Putri Haryani, Agustia Nur Kumala Dewi, Gio Dwi Ferdinan, Muhammad Dito Rivaldi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Vol 1 No 10

menunjukkan proses lipatan. Demikian pula, konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dapat divisualisasikan dengan elemen-elemen grafis yang bergerak dan terduplikasi, bukan hanya angka statis di papan tulis.

Idris & Amir (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat menumbuhkan perhatian dan minat belajar karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Bentuk interaksi langsung ini dapat berupa kuis drag-and-drop (seret dan lepas) di dalam Canva, di mana siswa diminta menjodohkan gambar pecahan dengan nilai numeriknya. Selain itu, fitur hyperlink internal memungkinkan guru membuat "peta konsep" interaktif, di mana siswa dapat mengklik tombol untuk menavigasi ke penjelasan video atau contoh soal yang berbeda (Fazriyah, Yulianti, & Saraswati, 2023).

Dalam konteks pembelajaran matematika, visualisasi melalui Canva membantu siswa memahami hubungan antar konsep seperti pecahan, bangun datar, dan perbandingan secara lebih jelas. Canva mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Noverita, Darliana, & Darsih (2023) mengungkapkan bahwa pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkreasi, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Canva memberi ruang bagi siswa untuk mendesain proyek matematika secara mandiri, seperti membuat infografik atau presentasi interaktif.

B. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Visualisasi dan Motivasi

Menurut teori ARCS Motivation Model (Keller dalam Media, 2025), motivasi belajar terdiri atas empat komponen utama, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Canva mampu memenuhi keempat aspek tersebut karena tampilannya menarik, mudah dioperasikan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Secara spesifik, perhatian diraih melalui desain visual yang dinamis dan warna-warni, berbeda dari buku teks yang monoton. Relevansi dapat dibangun guru dengan menggunakan templat Canva untuk membuat soal cerita yang menggunakan nama siswa di kelas atau latar lingkungan sekolah mereka. Kepercayaan diri tumbuh karena siswa merasa mampu mengoperasikan fitur Canva yang intuitif (Siregar, Sitorus, & Reflina, 2021). Terakhir, Kepuasan muncul ketika siswa berhasil menyelesaikan kuis interaktif atau mempresentasikan hasil desain infografik matematika mereka sendiri di depan kelas (Siregar, Sitorus, & Reflina, 2021).

Ketika siswa merasa terlibat secara visual dan emosional dalam pembelajaran, mereka lebih mudah memahami konsep dan meningkatkan hasil

Dwi Tristina, Putri Haryani, Agustia Nur Kumala Dewi, Gio Dwi Ferdinan, Muhammad Dito Rivaldi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Vol 1 No 10 belajarnya. Supriyadi (2021) menegaskan bahwa keberhasilan hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Canva berperan dalam ketiga ranah tersebut: meningkatkan pemahaman konsep (kognitif), membangkitkan minat belajar (afektif), serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kreativitas (psikomotor). Ranah psikomotor tidak hanya terasah dalam keterampilan teknis menggunakan mouse atau touchscreen, tetapi juga dalam keterampilan kognitif-motorik saat mereka harus mengatur tata letak elemen visual untuk membuktikan rumus luas persegi panjang. Dengan demikian, penggunaan Canva mendukung peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

C. Hambatan Dalam Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran

Meskipun media interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, penerapannya di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah hambatan, baik teknis maupun nonteknis. Hambatan-hambatan ini tidak hanya bersumber dari keterbatasan sarana dan prasarana, tetapi juga dari aspek kompetensi guru, kesiapan siswa, serta dukungan kelembagaan sekolah.

Hambatan teknis mencakup keterbatasan infrastruktur teknologi seperti jaringan internet yang tidak stabil dan ketersediaan perangkat digital yang belum merata. Studi oleh (Inovasi et al., 2024) menunjukkan bahwa kurangnya akses terhadap jaringan internet dan perangkat yang memadai menjadi kendala utama dalam penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Kondisi ini diperkuat oleh temuan (Ariyanto et al., 2023) yang menegaskan bahwa "the lack of adequate technology facilities and limited digital literacy among teachers" menjadi faktor penghambat integrasi teknologi pendidikan di tingkat dasar. Hambatan ini seringkali muncul di sekolah dengan lokasi geografis terpencil atau dengan dukungan anggaran pendidikan yang terbatas.

Kedua, dari aspek kompetensi guru, beberapa penelitian menyebutkan bahwa banyak guru masih memiliki keterbatasan dalam keterampilan digital dan desain media pembelajaran. (Firduansyah, 2020) menemukan bahwa guru memerlukan pelatihan intensif untuk dapat mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Selain itu guru juga memerlukan bimbingan dan pendampingan dalam mengintegrasikan Canva dengan pendekatan pedagogis yang efektif.

Faktor sosial dan kesiapan siswa turut menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki kemampuan dan akses yang sama terhadap perangkat

digital, terutama di lingkungan keluarga dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah. Perbedaan kemampuan dan fasilitas antar siswa dapat menimbulkan kesenjangan partisipasi dalam pembelajaran digital. Selain itu, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi baru atau mudah teralihkannya perhatiannya oleh fitur non-pembelajaran yang tersedia di perangkat digital.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, beberapa strategi dapat diterapkan. Sekolah dan pemerintah perlu menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai penggunaan media digital, termasuk Canva, agar mereka mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Selain itu perlu dilakukan peningkatan infrastruktur teknologi informasi di sekolah, seperti memperkuat koneksi internet dan memperbanyak fasilitas perangkat.

D. Implikasi Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki implikasi penting terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini membantu guru menyajikan materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan interaktivitas yang menarik. (Fitriani, 2025) menunjukkan bahwa penyajian konsep pecahan menggunakan Canva membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi. Dengan demikian, Canva berperan dalam memperkuat aspek kognitif siswa melalui tampilan visual yang komunikatif.

Selain meningkatkan pemahaman, Canva juga mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan model motivasi ARCS dari Keller (Media, 2025), Canva memenuhi unsur perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). (Laia, 2023) menegaskan bahwa media interaktif seperti Canva berpengaruh besar terhadap peningkatan motivasi dan performa akademik siswa, terutama karena pembelajarannya bersifat kolaboratif dan kreatif.

Dari sisi guru, penggunaan Canva mendorong perubahan peran dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru dapat mengembangkan bahan ajar digital yang kontekstual dan menarik sesuai karakteristik siswa. (Rosyid et al., 2023) menegaskan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital menjadi kunci utama keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka.

Selain itu, Canva berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C). Melalui fitur

Dwi Tristina, Putri Haryani, Agustia Nur Kumala Dewi, Gio Dwi Ferdinan, Muhammad Dito Rivaldi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Vol 1 No 10 proyek kolaboratif, siswa belajar bekerja sama dan mengekspresikan ide mereka secara visual. Hal ini menjadikan pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir dan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Media ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi menarik dan aktivitas interaktif. Walaupun terdapat hambatan seperti keterbatasan akses internet dan fitur berbayar, kendala tersebut dapat diatasi melalui pelatihan guru dan optimalisasi fitur gratis Canva. Dengan demikian, Canva dapat dipandang sebagai inovasi media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Canva membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret dan menarik.

Aplikasi Canva memungkinkan guru mengubah materi matematika yang bersifat simbolik dan sulit dipahami menjadi bentuk visual yang interaktif, seperti gambar, animasi, atau video. Visualisasi ini membantu siswa memahami konsep-konsep seperti pecahan, bangun datar, dan operasi hitung dengan lebih mudah dan menyenangkan. Canva meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan model motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), Canva memenuhi empat unsur motivasi belajar. Tampilan visual yang menarik (attention), relevansi dengan kehidupan sehari-hari (relevance), kemudahan penggunaan (confidence), serta rasa puas setelah berhasil menyelesaikan tugas (satisfaction) mendorong siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Penggunaan Canva memperkuat hasil belajar dalam tiga ranah kemampuan. Canva tidak hanya meningkatkan ranah kognitif (pemahaman konsep), tetapi juga ranah afektif (minat dan sikap positif terhadap pelajaran), serta ranah psikomotor (kemampuan menggunakan media digital dan berpikir kreatif). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar bersifat menyeluruh dan berimbang.

Canva mendorong pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif. Melalui fitur-fitur proyek, siswa dapat bekerja sama membuat presentasi, poster, atau infografik matematika. Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta tanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran digital. Penggunaan Canva mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru tidak lagi hanya menyampaikan materi, tetapi membimbing siswa dalam mengeksplorasi konsep matematika secara mandiri dan kreatif.

Meskipun efektif, penerapan Canva memiliki beberapa kendala. Hambatan yang ditemukan antara lain keterbatasan jaringan internet, kurangnya perangkat digital di sekolah, serta rendahnya kompetensi guru dalam penggunaan media digital. Namun hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui pelatihan guru, peningkatan infrastruktur teknologi sekolah, dan pemanfaatan fitur gratis Canva secara optimal. Secara umum, Canva menjadi media pembelajaran digital yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan era pendidikan abad ke-21. Canva mendorong pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa tidak hanya belajar matematika secara kognitif, tetapi juga mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi (4C).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, S. Y., Adilla, U., Hidayah, N. N., & Parino, P. (2023). Transformation of Mathematics Learning in the Digital Age: Improving Student Understanding with Learning Videos and Educational Game Applications. *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION, SOCIETY AND HUMANITY*, 1(1), 1704–1713.
- Firdiansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Pgri Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 9(2), 261–270.
- Fitriani, A. A. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Aimas: Studi Literatur. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 216–221. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v7i2.2042>

- Dwi Tristina, Putri Haryani, Agustia Nur Kumala Dewi, Gio Dwi Ferdinan, Muhammad Dito Rivaldi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Vol 1 No 10
- Idris, H., & Amir, A. (2025). Peran Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20685–20689.
- Inovasi, J., Ilmiah, K., & Vol, G. (2024). 1, 2, 3, 4(1).
- Laia, I. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 3 Susua. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(2), 283–296.
- Media, J. K. (2025). Issn: 2089-8444. 14, 88–95.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Noverita, A., Darliana, E., & Darsih, T. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis. 10(2), 116–123.
- Pratiwi, M. W., & Irawan, W. H. (2023). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 43–50.
- Rahmatyas, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 19–23.
- Rosyid, H. A. A., Marmoah, S., & Adi, F. P. (2023). Efforts to overcome barriers in the application of digital learning media in the implementation of Merdeka Belajar curriculum in primary schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(1), 106–111.
- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5222–5230.
- Supriyadi, S. (2021). Profil Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *IBTIDA- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 18–26. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v1i2.328>
- Tahsinia, J., Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA. 6(9), 1390–1402.