

## **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD**

**Afifatul Musthofiah<sup>1</sup>, Muhammad Yusuf Setia Wardana<sup>2</sup>, Joko Sulianto<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [byafifah11@gmail.com](mailto:byafifah11@gmail.com)

Diterima: 6/1/2026; Direvisi: 13/1/2026; Diterbitkan: 24/1/2026

### **ABSTRAK**

Keterbatasan penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital interaktif berbasis Canva yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para ahli dan pengguna. Penerapan media juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest. Media ini membantu siswa memahami karakteristik dan sifat bangun datar melalui penyajian visual dan interaksi yang lebih menarik. Selain itu, penggunaan Canva mempermudah guru dalam menyajikan materi secara sistematis dan efisien. Dengan demikian, media digital interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Interaktif, Media Digital*

### **ABSTRACT**


The limited use of visual media in mathematics instruction leads to low student understanding of plane geometry. This study aims to develop interactive digital learning media based on Canva that meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness for fourth-grade elementary school students. The research employed a research and development approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The results show that the developed media achieved very high levels of validity and practicality based on evaluations by experts and users. The implementation of the media also had a positive impact on student learning outcomes, as indicated by an increase in average scores from the pretest to the posttest. The media helped students understand the characteristics and properties of plane shapes through more engaging visual presentations and interactive features. In addition, the use of Canva made it easier for teachers to present instructional materials in a systematic and efficient manner. Therefore, Canva-based interactive digital media are appropriate to be used as a supporting tool for mathematics learning in elementary schools.

**Keywords:** *Learning Media, Interactive, Digital Media*

### **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memahami konsep, pola,

Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i1.9026>

dan hubungan yang menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, matematika kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Persepsi tersebut terutama muncul pada materi bangun datar yang menuntut kemampuan visualisasi serta pemahaman konsep abstrak secara bersamaan.

Kesulitan siswa dalam memahami materi bangun datar tidak hanya dipengaruhi oleh kompleksitas konsep, tetapi juga oleh karakteristik matematika yang bersifat simbolik dan abstrak. Pada tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, proses pembelajaran masih memerlukan bantuan representasi konkret agar konsep dapat dipahami secara bermakna. Hal ini diperkuat oleh temuan Adawiyah dan Batubara (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran bangun datar membutuhkan dukungan media interaktif agar konsep bentuk dan sifat-sifat bangun dapat dipahami secara lebih nyata oleh siswa. Tanpa dukungan media yang sesuai, pembelajaran cenderung bersifat verbal dan kurang efektif dalam membangun pemahaman konseptual.

Permasalahan kesulitan belajar matematika pada materi bangun datar juga banyak ditemukan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Milkhaturohman dan Wakti (2022) mengungkapkan bahwa siswa sering mengalami hambatan dalam mengenali, membedakan, serta memahami karakteristik bangun datar. Hambatan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar dan menurunnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Apabila kondisi ini terus dibiarkan, kesenjangan pemahaman antar siswa akan semakin melebar dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan terintegrasi dengan teknologi. Insani et al. (2023) menegaskan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi kunci untuk mengatasi kejenuhan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Sasmita et al. (2022) dan Titin et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep serta efektivitas proses belajar mengajar.

Secara teoretis, penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika didukung oleh *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Mayer (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan unsur visual, teks, dan interaksi yang dirancang sesuai prinsip kognitif mampu membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih efektif. Media digital yang dirancang dengan memperhatikan proses kognitif peserta didik dapat membantu siswa menghubungkan representasi visual dengan pemahaman konseptual. Selain itu, Ahdan (2020) menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan daya tarik peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga relevan diterapkan pada materi bangun datar.

Salah satu platform digital yang memiliki potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva. Jannah et al. (2023) dan Fauzia (2024) membuktikan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang menarik dan mudah digunakan oleh guru melalui fitur desain visual, animasi, dan elemen interaktif. Mawardi dan Sari (2025) juga menegaskan bahwa media digital berbasis visual berkontribusi terhadap peningkatan literasi dan pemahaman konsep matematika siswa. Meskipun demikian, implementasi media digital berbasis Canva di sekolah dasar masih belum optimal dan

cenderung terbatas pada fungsi presentasi sederhana (Inganah et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media digital interaktif berbasis Canva yang dirancang secara sistematis sesuai karakteristik materi bangun datar dan kebutuhan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang difokuskan pada pembuatan serta pengujian media digital interaktif berbasis Canva. Media yang dikembangkan digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan media mengikuti model ADDIE karena model ini memiliki tahapan kerja yang sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Secara umum, tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, penerapan media dalam pembelajaran, serta evaluasi untuk menilai kualitas produk.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui pengamatan kegiatan belajar di kelas dan pengisian angket oleh guru dan siswa. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep media, struktur penyajian materi bangun datar, serta penyiapan instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kualitas media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media digital interaktif direalisasikan sesuai rancangan dan divalidasi oleh ahli konstruk serta ahli konten untuk memastikan kesesuaian isi dan desain. Media yang telah direvisi kemudian diterapkan dalam pembelajaran matematika pada tahap implementasi untuk melihat tingkat kepraktisan dan keterlaksanaannya di kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan media, angket respons guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan, serta soal pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan media terhadap hasil belajar. Data hasil validasi dan angket dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan apakah media digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penilaian awal terhadap kualitas media dilakukan melalui validasi konstruk oleh dua orang ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek penyajian, desain, bahasa, kemudahan penggunaan, dan kegunaan. Hasil penilaian dari para validator mencerminkan kualitas rancangan media secara menyeluruh. Rekapitulasi hasil validasi konstruk disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Konstruk**

No	Aspek	Validator I	Validator II
1	Penyajian	29	27

No	Aspek	Validator I	Validator II
2	Desain	30	28
3	Bahasa	5	5
4	Kemudahan Penggunaan	5	4
5	Kegunaan	28	27
<b>Jumlah</b>		<b>97</b>	<b>91</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,85</b>	<b>4,55</b>
<b>Persentase</b>		<b>97%</b>	<b>91%</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dari validator pertama dan 91% dari validator kedua. Nilai tersebut menempatkan media dalam kategori sangat layak dari sisi konstruk. Skor tinggi pada aspek desain dan penyajian menunjukkan bahwa media memiliki tampilan dan struktur yang baik. Hal ini menandakan bahwa media telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran digital.

Selain aspek konstruk, media juga dinilai dari sisi isi materi melalui validasi konten. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi bangun datar yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Penilaian mencakup kesesuaian isi, bahasa, penyajian, dan kegunaan materi. Hasil validasi konten disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Konten**

No	Aspek	Validator I	Validator II
1	Isi Materi	27	28
2	Penyajian	25	22
3	Bahasa	15	14
4	Kegunaan	10	10
<b>Jumlah</b>		<b>77</b>	<b>73</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,81</b>	<b>4,57</b>
<b>Persentase</b>		<b>96%</b>	<b>91%</b>

Tabel 2 menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dan 91% dari kedua validator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, bahasa, dan penyajian sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penyusunan materi bangun datar dinilai jelas dan

mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, media dinyatakan valid secara konten dan siap digunakan dalam uji coba.

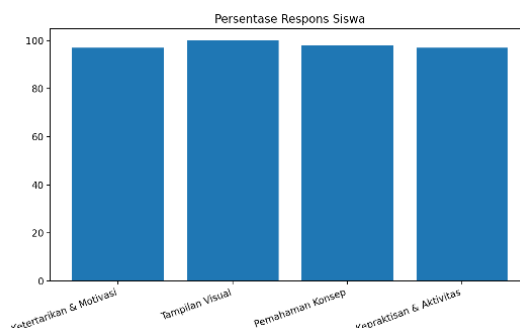
Kepraktisan media dinilai berdasarkan respons guru setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media mudah digunakan, bermanfaat, dan mendukung proses pembelajaran. Angket diberikan kepada guru sebagai pengguna utama media. Hasil respons guru dirangkum dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Angket Respons Guru**

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian Materi	13
2	Kepraktisan Penggunaan	19
3	Tampilan Visual	16
4	Kebermanfaatan Pembelajaran	15
5	Motivasi Pengembangan	5
<b>Jumlah</b>		<b>68</b>
<b>Persentase</b>		<b>91%</b>

Tabel 3 menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Skor tertinggi terdapat pada aspek kepraktisan penggunaan dan tampilan visual. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik bagi guru. Dengan demikian, media layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain guru, tingkat kepraktisan media juga dinilai berdasarkan respons siswa. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa merasa tertarik, terbantu, dan nyaman menggunakan media dalam belajar. Respons siswa disajikan dalam bentuk grafik persentase. Hasil tersebut ditampilkan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Persentase Respons Siswa terhadap Media**

Gambar 1 menunjukkan bahwa persentase tertinggi terdapat pada aspek tampilan visual dan pemahaman konsep. Hal ini mengindikasikan bahwa media mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi bangun datar. Respon positif juga terlihat pada

aspek kepraktisan dan aktivitas belajar. Dengan demikian, media dinilai praktis dan disukai oleh siswa.

Sebelum dilakukan uji efektivitas, data hasil belajar siswa terlebih dahulu diuji normalitasnya. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Data	Uji	Statistik	df	Sig.
Pretest	Kolmogorov–Smirnov	0.127	25	0.200
	Shapiro–Wilk	0.953	25	0.293
Posttest	Kolmogorov–Smirnov	0.140	25	0.200
	Shapiro–Wilk	0.956	25	0.347

Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data layak dianalisis menggunakan uji-t berpasangan. Oleh karena itu, analisis efektivitas dapat dilakukan secara valid.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk melihat perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Statistik ini memberikan informasi tentang rata-rata, simpangan baku, dan jumlah sampel. Data ini digunakan untuk mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar. Statistik deskriptif disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Statistik Pretest dan Posttest**

Jenis Tes	Mean	N	Std. Deviasi	Std. Error
Pretest	60.40	25	12.66	2.53
Posttest	85.00	25	8.42	1.68

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,4 menjadi 85 setelah penggunaan media. Selain itu, simpangan baku pada posttest lebih kecil dibandingkan pretest. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata. Peningkatan ini mengindikasikan adanya dampak positif dari penggunaan media.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji-t berpasangan. Uji ini digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest secara statistik. Hasil uji ini menentukan apakah perbedaan nilai yang terjadi bersifat signifikan. Hasil analisis disajikan pada Tabel 6.

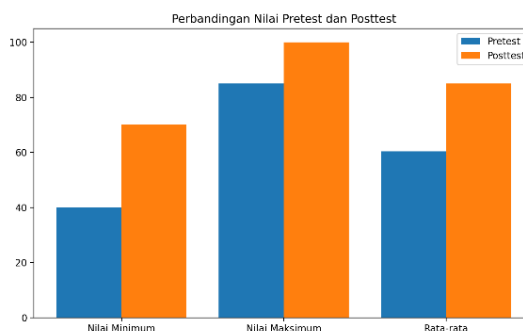


**Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test**

Perbandingan	Mean Selisih	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-24.60	-9.979	24	0.000

Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selisih rata-rata yang besar menunjukkan peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media. Hasil ini menegaskan bahwa media efektif secara statistik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva terbukti meningkatkan hasil belajar matematika.

Untuk memperjelas perubahan hasil belajar, perbandingan nilai pretest dan posttest juga disajikan dalam bentuk grafik. Penyajian visual ini bertujuan memudahkan pembaca melihat pola peningkatan nilai siswa. Grafik memuat nilai minimum, maksimum, dan rata-rata. Visualisasi tersebut ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest**

Gambar 2 menunjukkan peningkatan yang jelas pada seluruh indikator nilai, baik nilai minimum, maksimum, maupun rata-rata. Kenaikan yang konsisten menguatkan temuan dari hasil uji statistik. Grafik ini memberikan bukti visual bahwa media berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, media digital interaktif berbasis Canva terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran bangun datar.

## Pembahasan

Media digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran matematika yang menuntut visualisasi dan keterlibatan aktif siswa, khususnya pada materi bangun datar. Desain media mengikuti prinsip bahwa pembelajaran yang efektif harus menghubungkan representasi visual, teks, dan interaksi untuk membantu siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurhatmi (2025) yang menegaskan bahwa multimedia pembelajaran yang dirancang berdasarkan teori kognitif dapat memperkuat proses pemrosesan informasi dan mengurangi beban kognitif siswa. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat menyajikan konsep bangun datar melalui kombinasi warna, bentuk, animasi, dan simbol yang membantu siswa membangun hubungan antara konsep abstrak dan pengalaman visual yang konkret. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika akan lebih efektif apabila siswa melalui tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik secara berurutan (Hatip & Setiawan, 2021).

Kevalidan media yang diperoleh dari hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai secara isi, tampilan, dan tujuan pembelajaran. Secara konseptual, media yang valid bukan hanya memuat materi yang benar, tetapi juga disusun dengan struktur visual dan alur informasi yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pandangan Hakim et al. (2020) yang menekankan bahwa media matematika yang dirancang dengan baik harus mampu menyajikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penerapan prinsip multimedia dalam desain Canva memungkinkan materi bangun datar disajikan dalam bentuk yang lebih bermakna, sebagaimana dijelaskan dalam teori multimedia Nurhatmi (2025). Dengan demikian, validitas yang tinggi tidak hanya menunjukkan kesesuaian teknis, tetapi juga mengindikasikan bahwa media telah memenuhi tuntutan pedagogis dan kognitif dalam pembelajaran matematika.

Kepraktisan media yang tergolong sangat tinggi menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya layak secara konsep, tetapi juga mudah digunakan dalam konteks kelas nyata. Guru dan siswa dapat mengakses, memahami, serta memanfaatkan media tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan Wulandari dan Mudinillah (2022) yang menemukan bahwa aplikasi Canva memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan fleksibel untuk digunakan dalam kegiatan belajar di tingkat MI/SD. Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian Hijraningsih et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis mampu mendukung kelancaran aktivitas belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, kepraktisan media Canva tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berkontribusi pada efisiensi dan kenyamanan proses pembelajaran matematika.

Dari sisi efektivitas, peningkatan nilai siswa dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar. Secara teoretis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia dan teori representasi Bruner, yang menekankan pentingnya visual dan simbol dalam membangun pemahaman konsep matematika (Nurhatmi, 2025; Hatip & Setiawan, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Simorangkir et al. (2024) yang membuktikan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan penyajian konsep bangun datar dalam berbagai bentuk visual yang membantu siswa memahami sifat dan karakteristik bangun secara lebih mendalam. Dengan demikian, efektivitas media tidak hanya terlihat pada angka peningkatan nilai, tetapi juga pada kualitas pemahaman konseptual siswa.

Keberhasilan media Canva juga tidak dapat dilepaskan dari aspek motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Media yang menarik secara visual dan interaktif mampu menumbuhkan gairah belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Maharani et al. (2024) bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Temuan ini juga sejalan dengan Husna dan Supriyadi (2023) yang menyatakan bahwa pengelolaan media pembelajaran yang baik berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar. Secara psikologis, meningkatnya motivasi ini berhubungan langsung dengan pencapaian akademik, sebagaimana dibuktikan oleh El-Adl dan Alkharusi (2020) yang menemukan hubungan kuat antara motivasi, regulasi diri, dan prestasi matematika. Oleh karena itu, media Canva tidak hanya bekerja pada aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, temuan ini memperluas hasil yang dilaporkan oleh Nikmah dan Rahmawati (2022) mengenai pentingnya media digital interaktif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga melengkapi temuan Wulandari dan Mudinillah (2022) dengan menunjukkan bahwa Canva tidak



hanya efektif pada mata pelajaran IPA, tetapi juga sangat relevan untuk pembelajaran matematika. Dukungan dari penelitian Kocaarslan dan Eryaman (2024) tentang penggunaan Canva for Education juga menguatkan bahwa platform ini dapat meningkatkan kolaborasi dan kualitas visual dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teori kognitif, multimedia, dan hasil penelitian mutakhir, dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif berbasis Canva merupakan solusi pedagogis yang efektif, praktis, dan relevan untuk mengatasi kesulitan belajar bangun datar di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media digital interaktif berbasis Canva mampu menjawab permasalahan pembelajaran matematika yang selama ini bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada materi bangun datar. Media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga mampu menyajikan konsep secara visual dan terstruktur sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat mengurangi kesenjangan antara konsep matematis yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar konkret siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghadirkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik belajar siswa abad ke-21 dapat dikatakan telah tercapai.

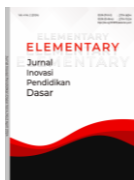
Keberhasilan media Canva dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran matematika bukan sekadar inovasi teknis, tetapi juga strategi pedagogis yang bermakna. Media ini membantu guru menyajikan materi secara lebih sistematis, menarik, dan mudah diakses, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Bagi siswa, tampilan visual, animasi, dan interaksi yang disediakan mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan capaian akademik. Oleh karena itu, media digital interaktif berbasis Canva dapat dipandang sebagai solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak yang positif, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva masih memiliki ruang untuk dikembangkan lebih lanjut. Media ini dapat diperluas untuk mencakup materi matematika lainnya atau dikombinasikan dengan model pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek agar memberikan dampak yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media ini pada jenjang kelas yang berbeda atau dalam skala penggunaan yang lebih besar untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi praktik pembelajaran saat ini, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan inovasi pembelajaran digital di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, N. A., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bangun Datar Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 31–48. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/2613>
- Ahdan, S. (2020). Perancangan Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 8(03), 221–236. <https://doi.org/10.35450/jip.v8i03.207>

- El-Adl, A., & Alkharusi, H. (2020). Relationships between self-regulated learning strategies, learning motivation and mathematics achievement. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(1), 104–111. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1246489>
- Fauzia, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Canva pada Materi Peluang. *JMLIPARE*, 3(2), 168–182. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v3i2.8186>
- Hakim, A. R., Saputro, R. I. H., Jamaludin, J., & Mulyana, M. (2020). Pengembangan Media Informasi Statistika (MISTIK) untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4775>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif Bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87–97. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Hijraningsih, S., Affandi, L. H., Hidayati, V. R., & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1067–1077. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2094>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Inganah, S., Darmayanti, R., & Rizqi, N. (2023). Problems, solutions, and expectations: 6C integration of 21st century education into learning mathematics. *SSRN*. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=5012200](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5012200)
- Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas guru di abad 21 dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 66–72. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/4796>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Kocaarslan, G. E., & Eryaman, M. R. (2024). Using “Canva for Education” application with collaborative learning in visual arts lesson: Sample activities for teachers. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 849–866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(2), 76–83. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1250>
- Mawardi, D. N., & Sari, R. P. (2025). Analisis manfaat media digital berbasis budaya terhadap kemampuan literasi dan pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 19(2), 326–342. <https://doi.org/10.31540/jpp.v19i2.3916>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Milkhaturohman, S., & Wakit, A. (2022). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun datar di SDN 2 Mantingan Jepara. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 94–106. <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=74851525>
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258.



<https://www.neliti.com/publications/451652/analisis-kebutuhan-pengembangan-media-digital-interaktif-berbasis-powerpoint-pad>

- Nurhatmi, J. (2025). Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), 91–117. <http://ejournal.mambaululumjambi.ac.id/index.php/alhabib/id/article/view/19>
- Sasmita, I., Waluyati, I., & Syaifullah, S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS di SMPN 6 Woja. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 1–10. <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/676>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10–17. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/2907>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/245>

