

PENGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KHUSUSNYA DI SEKOLAH SD/MI

NURMASARI SIHOMBING¹, MITA HALENA², KHOTNA SOFIYAH³

PGMI, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Email: nurmasari0309@gmail.com, Mitahaleana856@gmail.com,
khotnasofiyah@uinsyahada.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pemaparan dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang cocok dalam proses pembelajaran yang inovatif khususnya pembelajaran matematika di SD/MI, karena aplikasi canva adalah salah satu platform yang unik dan menarik sekaligus sangat inovatif. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menganalisis artikel ilmiah terkait efektivitas penggunaan canva sebagai media pembelajaran bagi siswa khususnya matematika. Canva adalah platform gratis itu menyediakan desain grafis metode yang digunakan adalah metode tinjauan pustaka bersumber dari artikel di google cendikiawa. Artikel ilmiah yang digunakan dalam tinjauan literatur ini adalah dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2020-2024). Pembelajaran saat ini tidak hanya memanfaatkan benda – benda yang terdapat di lingkungan sekitar kita saja tetapi dapat memanfaatkan dunia digital. Aplikasi canva menyediakan berbagai macam fitur menarik yang mampu mewujudkannya memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, salah satunya adalah tersedianya berbagai templat itu dapat digunakan dalam proses perancangan media pembelajaran salah satunya matematika SD. Itu pelaksanaan penelitian menggunakan metode tinjauan pustaka melalui proses penempatan, perolehan, membaca, dan mengevaluasi berbagai literatur penelitian yang berkaitan atau berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Data yang diuraikan merupakan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan canva penerapan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Matematika

ABSTRACT

Based on the results of the presentation and discussion that have been explained, it can be concluded that the use of learning media based on the Canva application can be used as a reference in using application media that is suitable for innovative learning processes, especially mathematics learning in elementary/MI, because the Canva application is one of the platforms which is unique and interesting as well as very innovative. This literature review aims to analyze scientific articles related to the effectiveness of using Canva as a learning medium for students, especially mathematics. Canva is a free platform that provides graphic design. The method used is a literature review method sourced from articles on Google Cendikiawa. The scientific articles used in this literature review are from the last 5 years (2020-2024). Today's learning not only uses objects found in the environment around us but can take advantage of the digital world. The Canva application provides various interesting features that can make it easier for teachers to create learning media, one of which is the availability of various templates that can be used in the design process. One of the learning media is elementary school mathematics. The research is carried out using the literature review method through the process of placing, obtaining, reading and evaluating various research literature related to or related to the problem to be researched. The data described is the result of research regarding the effectiveness of using the Canva application which has been carried out by researchers.

Keywords: Canva Application, Learning Media, Mathematics

Copyright (c) 2024 TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kekuatan yang terus berubah dalam kehidupan setiap orang yang berdampak pada perkembangan manusia. Selain itu, teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat cepat. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberi siswa bekal untuk hidup bermasyarakat dan melanjutkan ke pendidikan tinggi. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa tidak hanya mahir menggunakan matematika, tetapi juga dapat mengajarkan mereka cara menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat mereka. Menurut UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, dan bermoral tinggi. sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Hana, 2020: 34).

Untuk mempelajari matematika, Anda perlu memiliki pemahaman yang baik tentang subjek yang diajarkan. Spesifik untuk materi penjumlahan dan pengurangan. Siswa SD tetap terhubung dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancaindera mereka dari usia perkembangan kognitif mereka. Untuk membuat pembelajaran matematika yang abstrak menjadi lebih mudah bagi siswa untuk memahami, guru harus menggunakan media dan alat peraga untuk memperjelas apa yang akan disampaikan guru sehingga lebih mudah dipahami dan dipahami oleh siswa. Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipelajari harus segera diberi penguatan agar tetap melekat dalam pikiran dan tindakan siswa (Ega, 2022:22).

Sebagai aplikasi desain, Canva dapat digunakan untuk membuat grafis seperti flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik. Anda dapat menggunakannya untuk membuat flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan banyak template, seperti font, gambar, dan bentuk.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran. Agar siswa dapat termotivasi maka ada empat prinsip penting yang memainkan peran kunci yaitu, proses perencanaan diawali dengan mengidentifikasi tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran, merencanakan kegiatan pengajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya, mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan-tujuan tersebut, dan melakukan revisi berdasarkan capaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap penting, tetapi beberapa siswa tidak menyukainya. Namun, siswa tidak terlalu tertarik dengan pelajaran matematika, sehingga mereka menganggapnya sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Ini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang tidak memadai dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Siswa tidak lagi memiliki motivasi untuk belajar. bahwa masalah yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta kurangnya motivasi mereka untuk belajar matematika disebabkan oleh metode pembelajaran guru yang sangat monoton, terbatas pada teori dan hafalan. Selain itu, metode pembelajaran ini menyebabkan siswa bosan dan jenuh.

Matematika bidang ilmu yang sangat penting yang diajarkan dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Diharapkan dapat menciptakan kepribadian manusia dan menjadi orang yang baik (Elia, 2012).

Karena itu, untuk mempelajari bidang seperti teknologi, ilmu pengetahuan, dan lain-lain, Anda harus memiliki pengetahuan dasar, yaitu matematika, karena "Belajar matematika sama dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam pengetahuan adalah ilmu dasar atau alat." (Masykur, M., 2008). Seseorang harus memiliki keterampilan khusus dalam mempelajari dan memecahkan masalah matematika untuk menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan, khususnya di dunia kerja.

Menurut Kowiyah (2012), pembelajaran matematika memerlukan "berpikir", yaitu mengajukan masalah, merencanakan bagaimana menyelesaikannya, memastikan langkah-langkah penyelesaiannya, dan berbicara ketika informasi yang diperoleh hilang. (Sofiyah*1, 2022)

Karena jumlah media pembelajaran yang terbatas, pembelajaran matematika tidak ideal. Sebagian besar guru hanya menggunakan materi dan latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya terlalu terbatas. Diharapkan proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena menggunakan media yang inovatif dan kreatif dapat membantu siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi, terutama matematika. Masih ada keterbatasan dalam pembuatan media berbasis komputer atau digital serta ketersediaan media dan sarana yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran matematika. Salah satu keterbatasan dalam proses pembelajaran adalah kekurangan sumber daya penunjang. Selain itu, guru masih kurang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran dan alat.

Dalam pembelajaran diperlukan kemampuan dari aspek afektif sebagai *soft skill* dalam matematika. menyebutkan "soft skill matematik sebagaikomponen proses berpikir matematik dalam ranah afektif ditandai dengan perilaku afektifyang ditampilkan seseorang ketika melaksanakan *hard skill* matematik. Perilaku afektiftersebut berkaitan dengan istilah disposisi". Disposisi matematis dapat dimaknai sebagaikesukaan dan apresiasi terhadap matematika, kecenderungan untuk berfikir dan bertindak dengan positif, termasuk kepercayaan terhadap diri sendiri, ketekunan serta antusias dalam belajar, gigih dalam menghadapi permasalahan, fleksibel, mau berbagi dengan orang lain, serta reflektif dalam kegiatan matematik.

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan saat digunakan. Dengan kata lain, media pembelajaran membantu belajar lebih dari sekadar melengkapi tugas. Media pembelajaran akan memudahkan interaksi guru-siswa dan membantu proses belajar menjadi lebih baik. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, seperti bermain gawai-teknologi dalam gawai yang dikaitkan dengan pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini berfungsi sebagai ikhtiar dan menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan siswa saat ini, yaitu siswa millennial.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa memahaminya dengan baik. Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas karena berfungsi sebagai wadah untuk penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, yang memungkinkan penyelenggaraan aktivitas belajar mengajar yang terencana dengan baik dan efektif. Sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang menarik, terutama dalam matematika.

Pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, alasan yang menarik untuk dibahas adalah dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi digunakan untuk

memudahkan pekerjaan manusia. Siswa dididik untuk menguasai keterampilan baru yang terkait dengan perkembangan teknologi dan internet, serta literasi visual dalam pembelajaran matematika. Studi ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran matematika berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan. Terdapat banyak elemen yang saling berpengaruh dalam proses pendidikan, termasuk siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan, dan kondisi kelas. Media canva, yang dapat menampilkan berbagai elemen menarik sesuai dengan kebutuhan, dapat membantu siswa memahami dan memahami materi pelajaran yang abstrak.

Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu creator membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. Tools yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di web browser serta perlu menginstal aplikasi. Media harus didesain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran. Menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian rumusan masalah pada artikel tinjauan pustaka ini adalah seberapa efektifkah penggunaan media pembelajaran canva sebagai media belajar siswa pelajaran matematika. Tujuan dari literature review ini untuk mengkaji artikel ilmiah yang membahas penerapan media pembelajaran canva dan pengaruhnya terhadap siswa terutama pada mata pelajaran matematika di SD. Diharapkan pendidik menjadi lebih mampu dalam memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan sehingga semakin bervariasi dan tidak menimbulkan kebosanan pada siswa serta dapat serta mewujudkan siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review, yaitu proses dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literature penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Penelitian ini menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika siswa SD. Pada tahap awal pencarian artikel jurnal, artikel yang digunakan berkaitan dengan "penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran", "efektivitas penggunaan media pembelajaran", "media pembelajaran visual" dan "media pembelajaran matematika di SD". Kajian literatur yang dilakukan bersumber dari Research Gate dan Google Scholar.

metode peninjauan literatur yang mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang ada. Peneliti menggunakan metode ini untuk melakukan review dan identifikasi jurnal secara terstruktur dengan mengikuti langkah-langkah yang ditetapkan. Untuk menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ, dan Scopus. Kata kunci untuk Aplikasi Canva, media pendidikan, dan matematika. Hanya artikel yang dipublikasikan dari tahun 2010 hingga 2020 yang termasuk dalam kumpulan artikel ini. Peneliti kemudian mengelompokkan artikel yang berkaitan dengan penerapan pendidikan matematika realistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Judul artikel dan penulis	Jurnal	Hasil penelitian
1.	Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar (Rian Septiani Siagian1, 2023)	Jurnal Pendidikan dan Konseling	Setelah melihat hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva untuk Pendidikan pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar, ditemukan bahwa proses pengembangan media pembelajaran komik menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis, atau analisis. Ini dilakukan dengan menganalisis kurikulum, menganalisis kebutuhan guru dan siswa, dan menganalisis karakteristik siswa. Pada tahap kedua, desain (perancangan), dirancang produk yang akan dikembangkan dengan membuat storyboard yang berisi desain dan isi media yang akan dikembangkan. Pada tahap ketiga, pengembangan, media yang dikembangkan divalidasi, termasuk materi, media, dan praktisi.
2.	Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (Anisatun Hidayatullah1*, 2023)	Jurnal EducatioI SSN 2459-9522 (Print), 2548-6756 (Online)V ol.9, No.2, 2023, pp. 943-947	Guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang menggunakan aplikasi Canva dengan baik. Aplikasi ini relevan dengan pembelajaran modern dan digunakan untuk membuat presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, dan lembar evaluasi. Guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang menggunakan aplikasi Canva untuk menerapkan pembelajaran modern, yang mengajarkan peserta didik keterampilan 4C yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa kini. Penggunaan aplikasi ini membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan lebih percaya diri.
3.	Pemanfaatan aplikasi canva untuk media pembelajaran matematika bernuansa islami bagi guru di SD islam Al-Fajar Semarang (Yulinda	DIMASTI K: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas	13 peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Media Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Bagi Guru Di SD Islam Al Fajar Semarang menjawab kuesioner. Dengan mempertimbangkan rata-rata nilai pretest dengan jawaban iya

	Kusumaningrum1, 2019)	s Semarang	sebanyak 32,9% dan rata-rata nilai posttest dengan jawaban iya sebanyak 87,7%, kita dapat menyimpulkan bahwa keterampilan dalam membuat media pelajaran matematika bernuansa Islami menggunakan aplikasi Canva telah meningkat setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan.
4.	Analisis Penggunaan media canva dan Wordwall pada pemebelajaran matematika materi pola bilangan (Putri Kusuma Wardani, 2022)	Jurnal Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika	Dari hasil penelitian dan diskusi,dapat disimpulkan bahwa siswa rata-rata mengisi 53,6% dari kuesioner, 29,6% sangat setuju, 12,2% ragu, 3,5% tidak setuju, dan 1,2% sangat tidak setuju. Di SMP Negeri 2 Jongkong, materi pola bilangan dipelajari dengan efektif melalui penggunaan canva danwordwall.Dalam belajar materi matematika pola bilangan, penggunaan media canva dan wordwall dapat meningkatkan usaha, kesungguhan, kepuasan, minat, pemahaman, dan kemandirian siswa. Oleh karena itu, pendidik harus meningkatkan variasi canva dan wordwall. Mereka juga harus membandingkan penggunaan mereka dengan media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, penelitian ini belum menemukan alasan mengapa siswa.
5.	Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar peserta didik (Indika Irkhamni1, 2021)	Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021	Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran matematika dalam bentuk e-modul dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Ini karena aplikasi Canva memiliki templat yang menarik dan sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih beragam, sehingga mampu menunjang media pembelajaran matematika dengan e-modul yang menarik.
6.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas VI SDN 2 GLINGGANGAN	Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran Matematika kelas VI di SDN 2 Glinggangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ketuntasan belajar di siklus 1 sebesar 61% dan siklus 2 sebesar 83%, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar di siklus 1 dan

	(Widya Putri Pratiwi1, 2023)		siklus 2 adalah Penelitian menunjukkan bahwa Siklus 1 dan Siklus 2 Grafik Ketuntasan Belajar Tuntas dan Tidak Tuntas harus mempertimbangkan penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Ini berarti bahwa aplikasi canva tidak hanya difokuskan pada matematika, tetapi dapat diterapkan pada semua mata pelajaran untuk menghasilkan ide kreatif.
7.	Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Matematika (Dhifa Afi Luqyana1, 2023)	Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa a Journalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Itu karena banyaknya template menarik di aplikasi Canva yang menawarkan lebih banyak variasi bentuk, gambar, warna, dan huruf, sehingga memudahkan para pendidik untuk membuat segala bentuk media pembelajaran matematika, baik itu presentasi, e-book dll. - Modul, lembar kerja, poster, dll. Melalui media pembelajaran yang menarik, siswa menjadi semakin tertarik untuk belajar. Luqyana & Hasanudin Pemanfaatan Aplikasi Canva.... Bojonegoro, 27 Juni 2023 2183 Prosiding Seminar Nasional Daring jar lebih dalam, khususnya pembelajaran matematika, sebagai hasil dari pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan.
8.	Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar (Lulu Nailul Muna1*, 2023)	Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Ini didasarkan pada banyaknya template yang menarik di aplikasi yang memungkinkan pendidik membuat berbagai macam media pembelajaran matematika, seperti presentasi, e-book, modul, lembar kerja, poster, dll.
9.	Pengembangan Media Islamic Math E-	Jurnal edukasi	Berdasarkan hasil penelitian, aspek media jelas menunjukkan kualitas teknis media

	COMIC Berbantuan Canva Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. (Novi Sari Liani1, 2023)	matematik a dan sains	pembelajaran video animasi dan ukuran hasilnya sangat baik. Analisis aspek bahasa jelas menunjukkan kelugasan bahasa, kesesuaian dengan perkembangan siswa, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa dengan nilai yang sangat baik. Analisis aspek materi jelas menunjukkan cakupan, akurasi, kemutakiran, dan merangsang keinginan.
10	Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar (ovandri Dwanda Putra, 2023)	Jurnal Basicedu	Kami menemukan bahwa sebagian besar guru dan karyawan SD Muhammadiyah Kleco di Yogyakarta telah menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas. Diharapkan bahwa pembelajaran Canvaini akan membuat siswa memahami materi dan merasa senang selama proses pembelajaran. Agar peserta didik tidak jenuh, guru harus menggunakan aplikasi Canva untuk mengajar dengan cara yang inovatif dan kreatif. Karena sebagian besar siswa memiliki smartphone, aplikasi Canva sangat efektif dalam pembelajaran. Aplikasi Canva juga dapat digunakan oleh semua siswa baik di rumah maupun di luar rumah, dan fiturnya yang menarik membantu guru membuat pelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, aplikasi Canva memiliki banyak template dan fitur menarik yang dapat dipilih sesuai keinginan, sehingga guru dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Hasil terkait penggunaan media pembelajaran canva dalam mata pelajaran matematika siswa Sekolah Dasar. Tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merumuskan masalah dan mengumpulkan data penelitian melalui pencarian jurnal elektronik. Berdasarkan hasil penelusuran oleh peneliti mendapatkan 8 artikel yang relevan. Data artikel tersebut kemudian diolah dengan metode merangkum serta menentukan intisari dari hasil penelitian penggunaan media pembelajaran canva dalam mata pelajaran matematika. Selanjutnya data akan kembali dilaporkan melalui metode atau cara menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil Pembahasan analisis artikel ilmiah yang telah diperoleh tentang media pembelajaran canva dalam mata pelajaran matematika.

Analisis artikel jurnal berdasarkan hasil analisis tinjauan pustaka terhadap 8 artikel jurnal tersebut, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran canva efektif dalam menunjang aktivitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Media pembelajaran Canva dinilai efektif bagi siswa dalam memudahkan pemahaman materi yang sifatnya abstrak pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh [13]. hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva yang menggunakan model ADDIE dinyatakan valid serta praktis sehingga dapat

sekaligus bisa dipakai sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk guna pemahaman konsep siswa lebih meningkat.

Penelitian lain yang dilakukan oleh [14]. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan juga efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva cocok pada pembelajaran matematika yaitu pada materi bangun datar. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [15]. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan memperlihatkan hasil jika pengembangan Modul menggunakan model Borg and Gall. Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva. Penilaian dilaksanakan oleh validator yakni ahli media dan ahli materi menyatakan pengembangan bahan ajar termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” agar bisa diimplementasikan kepada siswa. Respon dari para pengguna menyatakan pengembangan bahan ajar yang sudah dilakukan termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” jika dipergunakan pada kegiatan belajar Matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh [16]. tentang Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Hasil penelitian menyatakan media audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran yang telah dikembangkan memperoleh skor validitas ahli materi 4,50 dan ahli media 4,72 sedangkan skor kepraktisan dari praktisi/guru 4,83 dan skor peserta didik 4,92 sehingga pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran dinyatakan valid dan praktis dengan kualifikasi sangat baik. Implikasi dari penelitian ini yaitu peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran khususnya. Hasil belajar siswa juga terlihat mengalami kenaikan pada penelitian lain yang dilakukan oleh [17]. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi canva selama pandemic Covid-19 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri Pucung Girisubo, dibuktikan dengan hasil tes pada akhir siklus I terdapat 10 peserta didik dengan persentase ketuntasan sebesar 59% dan mengalami peningkatan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 84% dari 16 peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa target persentase ketuntasan peserta didik telah melebihi dari nilai batas minimal.

Penelitian lain yang dilakukan oleh [18]. dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Canva sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [19]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan pada aplikasi canva terdapat banyak template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, lks, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran matematika. penelitian deskriptif dengan studi literatur. selain itu penelitian yang dilakukan oleh [20]. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,455, dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar

siswa. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran. Hasil nilai tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,083 dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik.

a. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva

Penggunaan media aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaannya. Canva dipilih dalam pembahasan ini dikarenakan siswa padajenjang Sekolah Dasar sudah mengenal teknologi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Canva sebagai modul digital interaktif diulas di sini. Canva dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Kami dapat menemukan aplikasi Canva di web site, Google Play, dan App Store. Canva memiliki banyak fitur yang dapat kita gunakan untuk membuat desain tampilan yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan. Ada banyak keuntungan yang dapat Anda manfaatkan. Canva adalah aplikasi yang menawarkan berbagai fitur seperti berbagai jenis desain, font, hadiah, link, barkot, dan sebagainya, serta kemampuan untuk mengunggah foto, video, audio, dan hyperlink. Selain memiliki kemampuan untuk mengupload gambar, video, dan audio, Canva juga memiliki berbagai fitur seperti transisi, animasi, hyperlink, dan lainnya. Pengguna memiliki kemampuan untuk menyesuaikan fitur ini. Canva sangat mudah digunakan.

Canva memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva*, antara lain: (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah

disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai, (5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain. Sedangkan kekurangan *canva* antara lain: aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi *canva* ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

Aplikasi Canva ini memiliki tools atau alat desain yang mudah dipahami baik oleh penggunapemula sekalipun, karena di dalamnya sudah tersedia banyak template yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat lebih mudah dan cepat dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik. Selain itu, canva juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, karena dengan media menggunakan Canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik.

Aplikasi canva dapat membantu guru mendesain bahan ajar tambahan jika mereka memungkinkan guru menggunakan kemampuan teknologi dan kreativitas untuk mengajar. Desain aplikasi canva juga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan belajar dengan menyediakan berbagai jenis bahan ajar tambahan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai jenis desain grafis, seperti poster, pamflet, grafik, spanduk, presentasi, kartu undangan, edit foto, dan cover Facebook. Canva sangat membantu guru dalam mendesain media pembelajaran. Ini juga membantu siswa dan guru dalam

menerapkan keterampilan, keterampilan, kreativitas, dan teknologi, antara lain, karena hasil desain yang dibuat dengan canva dapat meningkatkan ketertarikan.

pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, memuat 'drag and drop' yang mempermudah.

pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok.

b. Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar misalkan film suara, video, televisi, atau penayangan dalam slide, yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Mendukung pemanfaatan media pembelajaran audio visual dapat di buat dengan aplikasi-aplikasi tertentu salah satunya aplikasi canva. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva merupakan salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini mampu menjadi salah satu solusi permasalahan belajar siswa.

Menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva, maka diharapkan siswa mampu meningkatkan minat belajar, termotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji, karena siswa secara tidak langsung diajarkan memahami konsep secara terus menerus dan melatih kemampuan diri, sehingga siswa dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antar pengajar dengan siswa dan membantu proses belajar lebih optimal. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu serta guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemamaparan dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang cocok dalam proses pembelajaran yang inovatif khususnya pembelajaran matematika di SD/MI, karena aplikasi canva adalah salah satu platform yang unik dan menarik sekaligus sangat inovatif. Dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif. Dengan adanya berbagai template yang mempunyai banyak pilihan dan bebas memilih, canva juga menawarkan kemudahan serta kepraktisan untuk pembuatan konten yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika semisal seperti video animasi yang menarik untuk dijadikan bahan materi disaat proses pembelajaran berlangsung, kita ketahui bersama bahwa matematika itu sifatnya abstrak, rumit sehingga akan lebih mudah siswa. Dengan di gunakannya media pembelajaran Canva. Terdapat peningkatan Motivasi, literasi sains, serta hasil belajar sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran matematika semakin meningkat. Selain itu tenaga pendidik juga dapat menjadikan aplikasi canva ini sebagai salah satu rujukan dan referensi mereka agar dapat mengaktifkan peran siswa didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianto, M., & Rosyana, T. (2014). Strategi Thinking Around Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Kelancaran Berprosedur dan Kompetensi Strategis Matematis Siswa SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 45–53.
- Asminar, S., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Basuki, K. H., Hakim, A. R., Farhan, M., & Apriyanto, M. T. (2021). Pengabdian kepada masyarakat dengan judul pelatihan penyusunan soal berkualitas pada guru matematika di SMPIT Arrahman Jakarta Selatan.
- Fiangga, dkk. (2019). Pengabdian kepada masyarakat dengan judul penulisan soal literasi numerasi bagi guru SD di Kabupaten Jember.
- Hayati, F., & T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 8–15.
- Jannah, F. N. M., & Nuroso, H. (2016). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran. *S Jurnal UNS*, 9.
- 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).
- Khikmiyah, F., Asmara, C. H., & Bakhtiar, A. M. (2017). IbM Guru: Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Buku Ajar Literasi Matematika dan Bahasa. *International Journal of Community Service Learning*, 1(3), 109-117.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101.
- Prabowo, A., & Istiandaru, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Soal Matematika Bertipe HOTS. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 4(2), 137-140.
- Rahmatullah, I., & Ampa, A. T. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Siregar, D., Tarigan, S. H., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika terhadap Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 7-15.
- Sobarningsih, N., Juariah, J., Nurdiansyah, R., Purwanti, A. R., & Kariadinata, R. (2019). Pengembangan soal matematika bernuansa Islami.
- Sofiyah, K. (2022). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar. *UIN Syekh Ali Hasan*, 6.