

**PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

Inas Farrah Dina Noor<sup>1</sup>, Zahrotul Khafida<sup>2</sup>, Dinda Hafna Sari<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

[inas.farrah.dina.noor24165@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:inas.farrah.dina.noor24165@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>1</sup>,  
[zahrotul.khafida@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:zahrotul.khafida@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>, [dinda.hafna.sari@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:dinda.hafna.sari@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract:** *The development of digital technology encourages educators to continuously innovate in delivering engaging and easy-to-understand learning materials, particularly in mathematics, a subject often considered difficult by elementary school students. This study aims to assess the effectiveness of using the Canva platform as a learning medium in improving understanding of mathematical concepts at the elementary school level. Using a qualitative approach and a literature review method, researchers analyzed various relevant literature to examine Canva's effectiveness as a learning aid. The results of the study indicate that Canva is able to transform the way teachers deliver mathematics materials, making them more concrete, engaging, and understandable. Not only does it improve conceptual understanding, but this platform has also been proven to build learning motivation through a contextual and participatory visual approach. Based on these findings, Canva is recommended as an innovative alternative learning medium that is appropriate for 21st-century learning needs in elementary schools.*

**Keywords:** *Canva, Digital Technology, Learning Media, Mathematics, Elementary School.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, khususnya pada mata pelajaran matematika yang kerap dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan platform Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi pustaka, peneliti menganalisis berbagai literatur yang relevan untuk menelaah efektivitas Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Hasil telaah menunjukkan bahwa Canva mampu mengubah cara guru menyampaikan materi matematika menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Tak hanya meningkatkan pemahaman konsep, platform ini juga terbukti mampu membangun motivasi belajar melalui pendekatan visual yang kontekstual dan partisipatif. Berdasarkan temuan ini, disarankan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Canva, Teknologi Digital, Media Pembelajaran, Matematika, Sekolah Dasar.*

## **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis pada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, matematika sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, terutama oleh siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh banyaknya konsep abstrak dan simbol-simbol yang sulit dipahami, sehingga menimbulkan kebosanan dan rendahnya motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Inovasi ini dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif guna membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu menciptakan strategi yang kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi menjadi peluang besar untuk menghadirkan media pembelajaran berbasis digital yang mendukung proses belajar-mengajar secara efektif dan menarik.

Salah satu media digital yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan e-modul. Platform ini dapat digunakan secara gratis maupun berbayar, dan sangat fleksibel dalam mendukung kebutuhan desain untuk keperluan pembelajaran. Dengan berbagai fitur yang disediakan, Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun materi ajar yang lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami, terutama dalam mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak (Media et al., 2024; Mulya, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana Canva dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari matematika.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi pustaka sebagai teknik utama untuk mengeksplorasi, merumuskan, dan menganalisis terkait pemanfaatan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Pilihan pendekatan kualitatif diambil karena penelitian ini berfokus untuk menggambarkan dan memahami

bagaimana Canva dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di lingkungan pendidikan formal. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada angka atau statistik, melainkan lebih ke penggambaran secara mendalam berdasarkan berbagai sumber referensi yang relevan. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya untuk mengeksplorasi hubungan antara teori, konsep, dan praktik melalui pemanfaatan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran, terkhusus tentang bagaimana media canva dapat berkontribusi terhadap kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran di sekolah.

Studi Pustaka dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan data sekunder dari sumber-sumber ilmiah yang terkemuka, yang mencakup buku teks, artikel jurnal (baik nasional maupun internasional), prosiding seminar pendidikan, serta dokumen kurikulum nasional yang memuat standar kompetensi dan hasil belajar. Peneliti menyeleksi literatur secara sistematis, dengan fokus pada tiga elemen utama: (1) Kelebihan dan potensi Canva sebagai media pembelajaran. (2) Efektivitasnya dalam membantu pemahaman matematika, dan (3) Relevansi dengan kebutuhan siswa SD.

Literatur yang terkumpul kemudian dianalisis dengan metode analisis isi, bertujuan untuk menemukan tema-tema utama, merangkai hubungan antar konsep, serta menarik kesimpulan berbasis pola pikir yang terungkap dalam setiap referensi yang dikaji. Tidak hanya mengkaji sumber pustaka, penelitian ini juga menggunakan pendekatan reflektif dan interpretatif sebagai bagian dari metode kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menghubungkan hasil studi pustaka dengan realita pembelajaran di lapangan, khususnya pada konteks pendidikan dasar. Pengamatan terhadap kondisi umum di kelas—seperti kurangnya keterlibatan siswa dan minimnya pemahaman terhadap materi, terutama dalam pembelajaran matematika menjadi latar penting dalam proses analisis.

Penulis meyakini bahwa pemanfaatan media seperti *Canva* harus dikaji tidak hanya dari sisi teknis, tetapi juga ditinjau melalui teori pembelajaran dan hasil penelitian sebelumnya. Dalam proses analisis, penulis tidak sekadar menyusun data dan teori, tetapi juga mengaitkan pandangan dari berbagai ahli pendidikan dan psikologi belajar. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang bagaimana media visual interaktif, seperti Canva, dapat berkontribusi secara pedagogis dalam meningkatkan motivasi serta kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam memahami konsep matematika dasar.

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi dalam bentuk pemikiran konseptual yang memperkaya wacana tentang pembelajaran interaktif berbasis media digital. Selain itu, hasilnya diharapkan mampu memberi rekomendasi praktis bagi

guru dalam mendesain strategi pembelajaran yang menarik, terstruktur, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi penulis untuk menyampaikan gagasan secara sistematis, argumentatif, dan berlandaskan literatur yang kuat, sehingga memperkuat validitas serta relevansi dari temuan yang disajikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil telaah dari berbagai sumber pustaka, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menunjukkan sejumlah temuan positif. Canva terbukti membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah dipahami oleh siswa. Studi yang dilakukan oleh Sari et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas guru serta memperkuat perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Kemudahan penggunaan Canva juga mendukung guru dalam menghasilkan media pembelajaran berkualitas meskipun dengan keterbatasan waktu dan keterampilan desain.

Selain itu, Canva terbukti mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, seperti pecahan dan geometri, melalui ilustrasi visual yang menarik. Studi Noviyanti dan Suhardi (2022) mengungkapkan bahwa siswa yang secara aktif dilibatkan dalam proyek visual berbasis Canva menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap konsep matematika dasar. Hasil ini juga diperkuat oleh temuan Susanti (2023), yang menyatakan bahwa tampilan Canva yang menyerupai aplikasi digital populer menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mengurangi kecemasan dalam menghadapi pelajaran matematika.

Penelitian Lestari dan Nurhidayah (2024) menunjukkan efektivitas media berbasis Canva dalam meningkatkan numerasi siswa sekolah dasar, dengan tingkat efektivitas mencapai 88,88%. Sementara itu, meta-analisis oleh Gehred (2020) menunjukkan bahwa Canva memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan performa akademik siswa secara umum. Selain berperan dalam aspek kognitif, Canva juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Hal ini disebabkan oleh fleksibilitas dalam penggunaan template visual, ikon, dan warna yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian Sugiarni et al. (2024) menunjukkan bahwa personalisasi materi menggunakan Canva berdampak pada meningkatnya antusiasme siswa selama proses belajar. Canva juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten

pembelajaran dengan lebih kontekstual, misalnya melalui penggunaan ilustrasi yang familiar seperti makanan, hewan, atau permainan.

Secara umum, temuan dari berbagai studi menunjukkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan Canva dinilai efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga dalam membangun motivasi belajar serta mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.

## **Pembahasan**

### **Kelebihan dan Potensi Canva sebagai Media Pembelajaran**

Canva memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Salah satu fitur unggulannya adalah kemampuan untuk membuat animasi sederhana yang dapat dimanfaatkan dalam menjelaskan konsep-konsep matematika yang abstrak. Misalnya, dalam menjelaskan konsep pecahan senilai, guru dapat menggunakan ilustrasi bergerak sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antar bagian pecahan. Studi oleh Sari et al. (2022) menyebutkan bahwa penggunaan Canva dalam pendidikan mampu meningkatkan kreativitas guru serta perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan Canva juga membantu guru yang memiliki keterbatasan waktu untuk tetap menghasilkan media yang berkualitas.

#### **a. Visualisasi Interaktif**

Penggunaan video atau animasi dalam pembelajaran menawarkan visualisasi interaktif yang efektif untuk menyampaikan materi. Animasi memungkinkan siswa melihat representasi visual dari konsep yang diajarkan, sehingga mempercepat proses pemahaman. Elemen warna, gerak, dan suara yang tersedia dalam Canva menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, menjadikannya sebagai alat yang sangat berharga dalam pendidikan modern.

#### **b. Kemudahan Penggunaan**

Salah satu keunggulan utama dari Canva adalah kemudahan akses dan penggunaan. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang intuitif, sehingga guru dapat dengan cepat membuat materi pembelajaran tanpa harus memiliki keterampilan desain yang tinggi. Hal ini memberikan ruang bagi guru untuk lebih fokus pada strategi penyampaian materi dan

interaksi dengan siswa di kelas. Dengan tersedianya berbagai template dan elemen visual yang dapat disesuaikan, guru dapat menyusun konten pembelajaran yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Aksesibilitas

Canva juga menawarkan tingkat aksesibilitas yang tinggi, terutama bagi lembaga pendidikan. Platform ini menyediakan versi gratis yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan elemen visual yang cukup untuk mendukung kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan anggaran tetap dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Akses yang terbuka ini juga memungkinkan lebih banyak guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi. Dengan kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya, Canva menjadi solusi inovatif yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 (Media et al., 2024).

### **Efektivitas Canva dalam Membantu Pemahaman Matematika**

Matematika kerap menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar karena sifatnya yang abstrak dan menuntut kemampuan berpikir logis serta sistematis. Di sinilah peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis digital, yang memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik, seperti infografis, bagan, ilustrasi, hingga video singkat. Dengan tampilan yang interaktif dan penuh warna, Canva dapat mengubah cara guru menyampaikan materi menjadi lebih menyenangkan dan mudah diterima siswa. Hal ini sejalan dengan teori Dual Coding oleh Paivio (1986), yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan verbal akan lebih mudah diingat dan dipahami. Dalam konteks pembelajaran matematika, siswa tidak hanya membaca soal atau mendengarkan penjelasan, tetapi juga dapat melihat representasi visual dari konsep yang diajarkan. Melalui pendekatan ini, pemahaman siswa terhadap materi seperti pecahan, geometri, atau pengukuran dapat meningkat karena mereka dapat melihat hubungan antar konsep secara langsung.

Tidak hanya guru yang diuntungkan, siswa juga memiliki kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur Canva yang mudah digunakan, siswa bisa diajak membuat proyek sederhana seperti poster, tugas presentasi kelompok, atau penjelasan langkah-langkah dalam mengerjakan soal. Kegiatan seperti ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memahami konsep secara mendalam, serta menyampaikan ide matematis mereka dalam bentuk visual yang runtut dan logis. Noviyanti dan Suhardi (2022)

menemukan bahwa siswa yang dilibatkan secara aktif dalam penggunaan Canva menunjukkan pemahaman yang lebih baik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembentukan makna. Pendekatan ini mendukung prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik, di mana siswa bukan hanya penerima informasi pasif, tetapi juga pencipta makna yang terlibat dalam proses berpikir. Dengan demikian, Canva bukan hanya alat bantu mengajar, tetapi juga media pembelajaran partisipatif yang mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan komunikasi matematis siswa.

Lebih lanjut, penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Materi yang disajikan secara visual tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga mengurangi kecemasan mereka terhadap mata pelajaran yang sering dianggap sulit ini. Susanti (2023) menjelaskan bahwa tampilan Canva menyerupai aplikasi yang familiar bagi siswa, seperti media sosial atau permainan digital, menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan. Hal ini berdampak langsung pada kesiapan mental siswa untuk menerima materi. Dengan suasana belajar yang kondusif, siswa menjadi lebih percaya diri untuk mencoba memecahkan soal-soal matematika, berdiskusi dengan teman, atau bertanya kepada guru. Efektivitas Canva dalam meningkatkan pemahaman matematika tidak hanya terletak pada fitur teknologinya, tetapi juga pada kemampuannya membangun keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar.

Efektivitas canva sebagai media pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar terletak pada kemampuannya mengintegrasikan aspek visual, partisipatif, dan emosional dalam satu platform yang mudah diakses. Canva membantu guru menyederhanakan materi kompleks, sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide mereka secara kreatif. Hasil sintesis dari berbagai sumber menunjukkan, ketika media seperti Canva digunakan dengan tepat, maka potensi peningkatan pemahaman konsep matematika siswa menjadi signifikan. Hal ini tentunya harus diimbangi dengan perencanaan pembelajaran yang matang dan pemilihan materi yang sesuai. Dengan pendekatan visual interaktif ini, pembelajaran matematika dapat lebih inklusif, menyenangkan, dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran digital masa kini, tetapi juga sejalan dengan kebutuhan pedagogis siswa SD yang sedang membangun fondasi berpikir matematis secara bertahap dan bermakna.

### **Relevansi Canva dengan Kebutuhan Siswa SD**

Matematika bisa menjadi mata pelajaran yang abstrak dan sulit bagi siswa sekolah dasar. Tantangan ini muncul dari tahap perkembangan kognitif yang mereka alami, yang

dikenal sebagai fase operasional konkret (Li, 2023). Selama fase ini, siswa perlu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman hidup nyata dan representasi visual yang jelas. Jadi, alat pembelajaran yang baik harus membantu menghubungkan ide abstrak dengan pengalaman konkret siswa.

Canva adalah alat yang bermanfaat yang menawarkan fitur desain visual yang intuitif dan menarik (Sugiarni et al., 2024). Platform ini memungkinkan guru mengubah konsep matematika yang rumit menjadi visual yang lebih sederhana yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa sekolah dasar. Misalnya, pecahan dapat ditunjukkan melalui gambar pizza yang dibagi menjadi beberapa irisan, sementara geometri dapat dijelaskan menggunakan bentuk datar berwarna-warni. Visual ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga memicu imajinasi dan kreativitas mereka. Canva juga merupakan sumber yang berguna untuk mengajarkan keterampilan bahasa Inggris, memberikan siswa kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Sugiarni et al., 2024).

Selain itu, Canva memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan minat dan kebutuhan masing-masing siswa (Free Printable 2nd Grade Math Worksheet Templates, 2025). Guru dapat menyertakan elemen desain yang familiar bagi siswa sekolah dasar, seperti karakter kartun, gambar hewan, atau tema populer. Personalisasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Tugas-tugas tersebut bertujuan untuk mendorong kebiasaan menulis yang efektif sekaligus mengembangkan keterampilan siswa dalam argumentasi, analisis, dan sintesis (Halperin et al., 2019).

### **Sintesis dari Berbagai Sumber Pustaka**

Efektivitas penggunaan media visual untuk mempelajari matematika telah diteliti selama bertahun-tahun. Sebuah meta-analisis menemukan bahwa Canva memiliki efek yang sangat besar dan signifikan terhadap kinerja akademik siswa (Gehred, 2020). Hal ini mendukung karya Sugiarni, Dina Eka Widiastuti, dan Tahrin (Sugiarni et al., 2024). Mereka menemukan bahwa Canva tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Canva merupakan platform desain grafis yang mudah diakses dan berpotensi besar untuk digunakan dalam matematika sekolah dasar. Tidak seperti media pembelajaran tradisional yang sering kali kurang visualisasi dan interaktivitas, Canva memungkinkan guru untuk membuat materi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Beberapa

penelitian juga berfokus pada penggunaan Canva dalam pengajaran (Fitria, 2022). Memecahkan masalah secara logis akan menyenangkan jika disajikan dengan jelas, sederhana, dan kreatif. Canva mendorong guru untuk berkreasi dan mencoba berbagai elemen desain saat membuat materi pengajaran. Guru dapat dengan mudah mengubah warna, font, tata letak, dan visual lainnya untuk membuat materi pembelajaran yang unik dan menarik. Hal ini membantu guru mengembangkan gaya mengajar yang lebih personal dan efektif. Canva juga mendorong siswa untuk membangun keterampilan desain visual dan berpikir kreatif.

Namun, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga menghadirkan tantangan yang harus diatasi. Guru perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip desain visual dan metode pengajaran yang efektif untuk membuat materi pembelajaran yang berkualitas. Akses terhadap teknologi dan koneksi internet yang stabil juga merupakan faktor penting yang perlu dipertimbangkan. Guru melakukan pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Canva for Education untuk menyampaikan materi kepada siswa (Maryunani & Hasan, 2022).

Dari berbagai sumber literatur, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan alternatif yang inovatif dan layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar. Namun, penelitian tentang penggunaan spesifiknya di lingkungan sekolah menengah kejuruan masih kurang (Sugiarni et al., 2024). Implementasinya perlu direncanakan secara matang, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, keterampilan guru, dan sumber daya yang tersedia (Nascimento & Diniz, 2021).

## **SIMPULAN**

Dari hasil sintesis berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan salah satu media pembelajaran digital yang mampu menjawab tantangan dalam pengajaran matematika di sekolah dasar. Melalui fitur visual yang atraktif dan mudah diakses, Canva tidak hanya mendukung guru dalam menyusun materi pembelajaran yang komunikatif dan kreatif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa secara emosional dan kognitif. Penggunaan Canva terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, pendekatan visual interaktif yang ditawarkan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan adaptif terhadap karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Namun demikian, efektivitas pemanfaatan Canva sangat bergantung pada keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang relevan serta tersedianya sarana pendukung seperti perangkat digital dan koneksi internet. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik agar mereka dapat memaksimalkan potensi platform ini dalam praktik pembelajaran.

Ke depan, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk studi lanjutan yang mengkaji pemanfaatan Canva dalam konteks pembelajaran lintas mata pelajaran atau dalam pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, pengembangan kurikulum yang mendorong integrasi media digital seperti Canva juga dapat menjadi strategi untuk memperkuat pembelajaran abad ke-21 yang kolaboratif, kreatif, dan bermakna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- do Nascimento, M. L., & Diniz, M. M. (2021). Teachers in primary education: The choice between the new contents learned in higher education and the same old methodologies. *Creative Education*, 12(6), 1314–1322. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.126099>
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva as media for English language teaching (ELT) in developing creativity for informatics students. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58–67. <http://dx.doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.873>
- Halperin, A., Magnant, C., & Magnant, Z. (2019). Beginning mathematical writing assignments. *Prompt: A Journal of Academic Writing Assignments*, 3(2). <https://doi.org/10.31719/pjaw.v3i2.39>
- Huda, S. (2021). *Media pembelajaran digital: Konsep dan implementasi*. Deepublish.
- Li, X. (2023). Research on training strategies of quantity sense of primary school students under the background of new curriculum criteria. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 157, p. 01008). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315701008>
- Maryunani, M., & Hasan, N. (2022). Peningkatan prestasi belajar melalui aplikasi Canva selama pembelajaran daring masa pandemi COVID-19. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 91–96. <https://doi.org/10.33366/ilg.v4i2.2888>

- Media, P., Animasi, P., Aplikasi, B., Pada, C., & Sekolah, M. (2024). Jurnal Pendidikan Inklusif PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI. 8(12), 123–126.
- Mulya, N. (2024). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 4(2), 50–57. <https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.142>
- Noviyanti, D., & Suhardi, S. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 45–53.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Sari, M., & Putra, A. (2020). Inovasi media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 101–112.
- Sari, Y., Putri, M. E., & Ahmad, R. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(3), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jtp.v14i3.4321>
- Sugiarni, W., Widiastuti, D. E., & Tahrur. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation (Englie)*, 5(2), 264–276. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Susanti, L. (2023). Analisis penggunaan Canva dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 67–74.