

Analisis Pembelajaran Matematika dengan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Annisa Maulida*, Faisal Fadhlurrahman, Dini Nurfitri, Mutiarazakia, Nurdina,
Nurlaela Sari, Safitri Nur Hanifah, Supardi U. S.
Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: annisamaulidaa5@gmail.com

Dikirim: 08-06-2026; Direvisi: 17-07-2026; Diterima: 19-07-2026

Abstrak: Perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menarik. Namun, metode konvensional seperti ceramah dan hafalan masih mendominasi pembelajaran matematika di sekolah sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami konsep abstrak pada materi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berjalannya pembelajaran matematika dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva, mengetahui respon peserta didik, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Metode deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari 40 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Cibinong yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi bangun datar melalui visualisasi gambar, warna, dan animasi. Respon peserta didik terhadap penggunaan Canva berada pada klasifikasi sangat baik dengan persentase ketertarikan belajar sebesar 89%, fokus belajar 84%, dan motivasi belajar 86%. Kendala yang ditemukan meliputi jaringan internet yang tidak stabil, perangkat yang kurang mendukung, serta tampilan media yang terkadang sulit diikuti. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva menguasai keunggulan besar sebagai media pembelajaran matematika berbasis digital yang inovatif dan efektif.

Kata Kunci: Pembelajaran matematika; media pembelajaran; aplikasi Canva; pembelajaran interaktif.

Abstract: The development of technology encourages the world of education to utilize technology-based learning media with the aim of producing effective and engaging learning. However, conventional methods such as lectures and memorization still dominate mathematics learning in schools, resulting in students tending to be less active and having difficulty understanding abstract concepts in the material. This study aims to analyze the progress of mathematics learning using the Canva application as a learning media, determine student responses, and identify obstacles encountered during the learning process. A qualitative descriptive method supported by simple quantitative data was used in this study. The research subjects consisted of 40 eighth-grade students of SMP Negeri 2 Cibinong who were selected using a purposive sampling technique. Data collection was carried out through observation, questionnaires, interviews, and documentation. The results of this study show that the use of the Canva application can create more interactive and engaging mathematics learning and help students understand the material on plane shapes through visualization of images, colors, and animations. Student responses to the use of Canva are classified as very good with a percentage of learning interest of 89%, learning focus of 84%, and learning motivation of 86%. Obstacles encountered include unstable internet connections, inadequate devices, and media displays that are sometimes difficult to follow. Thus, the use of the

Canva application has great advantages as an innovative and effective digital-based mathematics learning medium.

Keywords: Mathematics learning; learning media; Canva application; interactive learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong terjadinya perubahan pada proses pembelajaran di sekolah (Tasya et al., 2025; Hadija et al., 2026). Transformasi digital di bidang pendidikan mendorong pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, kolaboratif, dan mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik pada era abad ke-21 (Gea et al., 2025; Wulandari et al., 2023). Integrasi media digital dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan guru mengemukakan pembelajaran lebih menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran (Nachsyahbandi et al., 2022; Sihombing et al., 2024). Keberadaan media pembelajaran digital juga berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi, fokus, dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran (Nurhayati & Supardi, 2025; F. P. Putra et al., 2024).

Matematika memegang peran penting mata pelajaran yang melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis (Siregar et al., 2026). Namun, memahami konsep yang bersifat abstrak masih sering dianggap masalah karena dianggap sulit dan kurang menarik (Janah et al., 2023). Proses pembelajaran matematika yang didominasi oleh metode konvensional seperti penyampaian verbal di depan kelas dan penggunaan papan tulis menimbulkan kecenderungan yang pasif dan merasa bosan pada peserta didik (Faradillah & Maulida, 2022; Purnama et al., 2026). Keadaan ini membuat menurunkan ketertarikan siswa untuk belajar dan kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama pada topik bangun datar yang membutuhkan gambaran bentuk dan konsep yang jelas (Surya et al., 2025; Wati et al., 2025).

Menurut teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Mayer, penyajian kombinasi unsur visual dan verbal secara bersamaan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Lailli et al., 2026). Penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, warna, dan animasi dapat membantu peserta didik membangun representasi mental terhadap konsep yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Aryani & Lestari, 2025). Teori tersebut menunjukkan peserta didik menguasai konsep abstrak menjadi lebih konkret dengan penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika (Nursyam et al., 2025).

Selain teori multimedia, penelitian ini juga didukung oleh teori konstruktivisme yang mengungkapkan bahwa peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam konteks pembelajaran matematika, media pembelajaran berbasis digital dapat membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengamati, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep matematika dengan visualisasi yang ditampilkan (Aryani & Lestari, 2025; Dewilna Helmi et al., 2023). Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran digital merupakan pilihan yang tepat dalam membantu pembelajaran matematika agar lebih interaktif dan fokus pada siswa (Al 'adad et al., 2022; Putra et al., 2026).



Di antara berbagai media pembelajaran digital yang tersedia, Canva menjadi salah satu platform yang banyak dimanfaatkan untuk menunjang penyampaian materi pembelajaran dan bisa digunakan dalam pembelajaran matematika (Hayati, 2022). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, gambar, video, infografis, dan animasi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Hariyadi et al., 2026; Tristina et al., 2025). Canva dikembangkan dengan desain antarmuka yang *user-friendly* dan ramah pengguna, sehingga proses pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien oleh guru, tanpa menuntut penguasaan keterampilan desain secara mendalam (Malo et al., 2025). Pemanfaatan Canva memberikan kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika secara lebih visual dan interaktif dengan mengintegrasikan berbagai elemen desain, seperti gambar, warna, animasi, serta tata letak yang menarik (Sihotang & Elfitra, 2025).

Dalam pembelajaran matematika, Canva dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, khususnya pada materi bangun datar dan geometri (Hayati, 2022). Penggunaan visualisasi gambar dan animasi membantu peserta didik memahami bentuk, sifat, dan hubungan antarbangun secara lebih jelas dibandingkan pembelajaran konvensional (Abdullah et al., 2025; Tristina et al., 2025). Di samping itu, penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan melalui Canva berpotensi meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar peserta didik, karena proses pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik, variatif, dan tidak bersifat monoton (Choir & Reffiane, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu memaparkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas dan kualitas proses pembelajaran (Helmandollar, 2020; Sihotang1 & Elfitra, 2025; Tristina et al., 2025; Wati et al., 2025; Ulandari et al., 2026). Hasil penelitian sebelumnya mengindikasikan penggunaan Canva terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematika melalui penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami (Helmandollar, 2020). Bukti empiris dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran mampu mengoptimalkan keikutsertaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan intensitas partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung (Mu'afra Fahru Rozaky et al., 2025). Meskipun demikian, mayoritas penelitian yang telah dilakukan masih cenderung menitikberatkan pada kajian mengenai pengaruh penggunaan Canva terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Mawardi, 2025).

Penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan Canva, respon peserta didik, serta hambatan yang dihadapi selama implementasi pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, analisis terhadap proses pembelajaran sangat penting untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran digital secara lebih mendalam (Wardani et al., 2024). Selain itu, implementasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah masih menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan jaringan internet, perangkat elektronik, serta kemampuan penggunaan teknologi oleh guru maupun peserta didik (Muhammadi et al., 2026).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Cibinong. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya meninjau aspek hasil



belajar, tetapi juga mengeksplorasi secara komprehensif pelaksanaan pembelajaran, tanggapan peserta didik, dan hambatan yang dihadapi dalam penggunaan Canva pada pembelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi digital secara optimal sehingga lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif sebagai data pelengkap guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva, respon peserta didik, serta hambatan yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif sederhana digunakan untuk memperkuat hasil analisis melalui perhitungan persentase hasil angket respon peserta didik. Desain penelitian yang diterapkan adalah desain deskriptif, karena Penelitian ini difokuskan pada pengkajian terhadap pelaksanaan pembelajaran secara komprehensif tanpa melakukan perlakuan khusus maupun perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan untuk mengkaji pelaksanaan pembelajaran matematika yang memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran, menganalisis respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut, serta mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 28 April 2026 di SMP Negeri 2 Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Subjek penelitian melibatkan 40 peserta didik kelas VIII yang ditentukan melalui teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan pertimbangan variasi kemampuan belajar peserta didik dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran agar data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi pembelajaran secara lebih beragam.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui penerapan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan penyebaran angket kepada peserta didik guna memperoleh informasi yang komprehensif sesuai dengan tujuan penelitian, wawancara dengan responden terpilih, serta pengumpulan dokumen pendukung yang relevan.

Tabel 1. Indikator Observasi Aktivitas Peserta Didik Selama Pembelajaran

Aspek Observasi
Perhatian Peserta Didik Terhadap Materi
Keaktifan Canva
Fokus Selama Pembelajaran
Ketertarikan Terhadap Media
Partisipasi Diskusi
Hambatan Teknis

Kegiatan observasi dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran matematika untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan aktivitas guru serta keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media Canva pada kegiatan pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian peserta didik terhadap materi,

keaktifan dalam pembelajaran, fokus belajar, partisipasi diskusi, serta hambatan teknis yang muncul selama penggunaan media pembelajaran digital.

Penyebaran angket dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Instrumen angket memuat beberapa indikator, yaitu ketertarikan belajar, fokus belajar, pemahaman konsep, motivasi belajar, kemandirian belajar, kemudahan penggunaan media, dan hambatan penggunaan media. Di samping penggunaan angket, wawancara terbatas juga dilakukan terhadap beberapa peserta didik guna menggali informasi secara lebih komprehensif terkait pengalaman, persepsi, dan kendala yang mereka alami selama mengikuti pembelajaran matematika berbantuan aplikasi Canva.

Tabel 2. Indikator Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Canva

Aspek Penilaian
Ketertarikan Belajar
Focus Belajar
Pemahaman Konsep
Motivasi Belajar
Kemandirian Belajar
Kemudahan Penggunaan Media
Hambatan Penggunaan Media

Pengolahan dan analisis data penelitian dilakukan dengan menerapkan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian informasi, serta penarikan dan pengujian kesimpulan secara berkelanjutan. Data kuantitatif sederhana dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P menunjukkan persentase hasil perhitungan respons peserta didik.

f menunjukkan frekuensi atau jumlah responden yang memberikan jawaban tertentu.

N menunjukkan jumlah keseluruhan responden yang menjadi subjek penelitian.

Setelah dilakukan perhitungan, nilai persentase yang diperoleh ditempatkan pada rentang kategori tertentu, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang, sehingga kecenderungan data dapat diidentifikasi secara lebih sistematis guna mengidentifikasi kecenderungan respons peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui uji kredibilitas yang meliputi triangulasi data, member check, dan ketekunan pengamatan. Teknik triangulasi diterapkan melalui penggabungan dan perbandingan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket untuk memperoleh informasi yang konsisten dan dapat dipercaya. Memberi check dilakukan dengan memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan jawaban responden. Selain itu, peneliti melakukan pengamatan secara teliti dan berulang terhadap data yang diperoleh agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Canva berlangsung lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi bangun datar dilakukan oleh guru melalui media Canva yang memuat berbagai unsur visual, seperti gambar, warna, dan animasi. Penggunaan berbagai elemen visual tersebut mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga peserta didik menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih tinggi selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik juga tampak lebih fokus dalam menyimak penjelasan guru serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelas.

Temuan hasil observasi mengindikasikan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran matematika mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik serta meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih fokus memperhatikan materi karena penyajian materi menggunakan gambar, warna, dan animasi yang menarik. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Selama Pembelajaran

Aspek Observasi	Hasil Pengamatan
Perhatian Peserta Didik Terhadap Materi	Tinggi
Keaktifan Canva	Baik
Fokus Selama Pembelajaran	Meningkat
Ketertarikan Terhadap Media	Sangat Tinggi
Partisipasi Diskusi	Baik
Hambatan Teknis	Jaringan Internet Dan Perangkat

Berdasarkan data pada Tabel 1, pengintegrasian Canva sebagai media pembelajaran berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, di mana interaksi antara peserta didik, materi, dan guru berlangsung secara lebih optimal. Peserta didik menunjukkan tingkat perhatian yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran serta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, dan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung.

Canva sebagai media pembelajaran memperoleh respons yang cenderung positif dari mayoritas peserta didik, baik dari aspek kemudahan penggunaan maupun daya tarik pembelajaran yang dihadirkan. Media tersebut dinilai dapat mempermudah pemahaman materi melalui tampilan visual yang komunikatif dan mudah diikuti. Di samping itu, suasana pembelajaran yang lebih dinamis turut mendorong peningkatan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. dibandingkan dengan pembelajaran yang disampaikan secara konvensional.

Tabel 4. Persentase Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Canva

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ketertarikan Belajar	89%	Sangat Baik
Focus Belajar	84%	Sangat Baik
Pemahaman Konsep	82%	Sangat Baik
Motivasi Belajar	86%	Sangat Baik
Kemandirian Belajar	78%	Baik
Kemudahan Penggunaan Media	80%	Baik

Hambatan Penggunaan Media	35%	Kurang
---------------------------	-----	--------

Berdasarkan Tabel 2, aspek ketertarikan belajar memperoleh persentase tertinggi sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, aspek pemahaman konsep dan motivasi belajar juga memperoleh capaian yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan efektivitas yang baik dalam menunjang proses pembelajaran matematika serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan peserta didik. Sebagian besar peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penyajian visual yang variatif, seperti gambar, kombinasi warna, dan animasi. Kehadiran unsur-unsur visual tersebut dinilai mampu membantu peserta didik memahami konsep bangun datar secara lebih mudah. Selain itu, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga meningkatkan kenyamanan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Meskipun memperoleh respon positif, penelitian menemukan beberapa hambatan dalam implementasi pembelajaran menggunakan Canva. Hambatan utama yang ditemukan berkaitan dengan keterbatasan jaringan internet dan perangkat pembelajaran yang kurang mendukung. Beberapa peserta didik mengalami keterlambatan akses ketika membuka media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Di samping berbagai kelebihan yang diperoleh, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca materi akibat ukuran teks yang kurang proporsional. Selain itu, animasi yang ditampilkan dengan durasi perpindahan yang terlalu cepat menyebabkan sebagian peserta didik tidak memiliki cukup waktu untuk memahami informasi yang disajikan, sehingga berpotensi mengurangi efektivitas penyampaian materi.

Tabel 5. Hambatan Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

Hambatan	Dampak
Jaringan Internet Tidak Stabil	Tampilan Media Lambat
Perangkat Kurang Mendukung	Pembelajaran Terganggu
Ukuran Teks Terlalu Kecil	Sulit Dibaca
Animasi Terlalu Cepat	Materi Sulit Dipahami

Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital memerlukan kesiapan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Pembahasan

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Penyajian materi melalui elemen-elemen visual yang menarik mampu membantu peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman konsep bangun datar secara lebih sistematis (Faradillah & Maulida, 2022). Selain itu, peserta didik



memperlihatkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, konsentrasi yang lebih optimal, serta minat yang lebih besar selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih mendalam, relevan, dan bermakna juga interaktif dibandingkan pendekatan konvensional yang cenderung berpusat pada guru melalui penyampaian materi secara satu arah.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis visual memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, baik dari aspek pemahaman konsep, keterlibatan peserta didik, maupun efektivitas proses pembelajaran. Penyajian materi menggunakan Canva membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual melalui representasi visual yang lebih jelas dan komunikatif (Nurhayati & Supardi, 2025). Materi matematika yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat melihat bentuk, warna, serta ilustrasi bangun datar secara langsung melalui media pembelajaran digital (Muslimah et al., 2025).

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan Canva juga menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik (Wati et al., 2025). Tingginya persentase pada aspek ketertarikan belajar, fokus belajar, dan motivasi belajar media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran matematika, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi, perhatian, dan interaksi peserta didik dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton.

Pemanfaatan Canva turut mendorong terbentuknya proses pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik (Sihotang1 & Elfitra, 2025). Dalam proses pembelajaran, tingkat partisipasi peserta didik tidak terbatas pada menerima informasi, melainkan mencakup partisipasi aktif dalam mengeksplorasi dan mengonstruksi pengetahuan dalam mengamati, menafsirkan, dan memahami materi yang disajikan melalui berbagai unsur visual. Kondisi pembelajaran yang lebih interaktif dan kondusif tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal (Malo et al., 2025).

Meskipun demikian, penelitian ini masih mengidentifikasi sejumlah kendala dalam penerapan Canva sebagai media pembelajaran. Kendala yang paling sering ditemui berkaitan dengan kualitas koneksi internet serta ketersediaan perangkat yang memadai untuk mendukung penggunaan media digital. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana pendukung. Di samping itu, aspek desain media, seperti ukuran huruf, tata letak informasi, dan pengaturan animasi, perlu diperhatikan agar materi dapat diakses dan dipahami secara nyaman oleh seluruh peserta didik.

Secara umum, hasil penelitian mengindikasikan bahwa Canva memiliki prospek yang baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika berbasis teknologi digital. Beragam fitur yang tersedia memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan



sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, memperkuat motivasi belajar, serta membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Canva menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan fitur visual, animasi, serta desain yang terstruktur. Hal tersebut mendorong peserta didik untuk lebih fokus, aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Hasil angket dan wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva, terutama dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, konsentrasi, dan kemudahan memahami materi.

Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat pendukung, ukuran teks yang kurang optimal, serta pengaturan animasi yang perlu disesuaikan, Canva tetap memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran matematika. Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, Canva dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya pengembangan dan pemanfaatan media digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. H., Syam Tonra, W., Wahyudi, D., Tonra, W. S., & Hasbi, M. (2025). *Development of Digital Teaching Material for Mathematics Using Canva with a Differentiated Learning Approach*. <https://doi.org/10.33541/edumatsains>
- Al 'adad, J., Jurnal, :, Matematika, T., Putri, K., Wardani, S., & Putri, Z. (2022). Analisis Penggunaan Media Canva Dan Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan.
- Angelia Tasya, N., Sumarna, N., Eka Yana Kansil, Y., & Pgsd, J. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization (Tai) Menggunakan Media Pembelajaran Canva. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7.
- Aryani, N., & Lestari, A. (2025). Menerapkan Teori Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kualiatas Pembelajaran. *JMA*), 3, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Aselia Nur Lailli, Ekfina Qanita Fesyia Birzah, Yulianingsih, Y., Malikal Bilqis, Kamelia Azhar, & Hesti Kusumaningrum. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan



- Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976–989. <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Choir, S. M., & Reffiane, F. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbatuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(1), 271–277. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.220>
- Dede Nurhayati, & Supardi Supardi. (2025). Pengaruh Persepsi Atas Penggunaan Media Interaktif Canva dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika di SMPN 2 Cianjur. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 3(3), 70–79. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i3.538>
- Dewilna Helmi, Dwi Partini, Asep Asep, & C. S. A Barus. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 2(2), 24–37. <https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.144>
- Faradillah, A., & Maulida, A. (2022). *Students' creative thinking ability assisted augmented reality based on visualizer-verbalizer cognitive style*. *Jurnal Elemen*, 8(2), 659–674. <https://doi.org/10.29408/jel.v8i2.5693>
- Gea, H., Natalia Mendrofa, R., Kariani Mendrofa, N., & Lase, S. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lotu. 5(4), 1242–1255. <https://doi.org/10.53299/jagomipav5i4.2667>
- Hadija, N., Subawo, M., & Haidar, I. (2026). Efektivitas Pendekatan Deep Learning terhadap Literasi Matematika Siswa MTs.S Annurain Tondowolio. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 310–322. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3931>
- Hariyadi, M., Prabowo, A., Avrilianda, D., & Widiarti, N. (2026). *A Systematic Literature Review Of Canva-Assisted Interactive Learning Media Development In Elementary School Mathematics (2021–2026)*. 5. <https://doi.org/10.33578/kpd.v5i2.p127-137>
- Helmandollar, M. S. (2020). *Meeting Students Where They Are: Implementing Canvas for Successful Student Outreach* (Vol. 23). <https://commons.vccs.edu/inquiry>
- Malo, B., Raja, M. H. S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 942–952. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2088>
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Mu'affa Fahru Rozaky, Muhammad Abdul Majid, Lintang Ardipratiwi, Yona Rahmawati, Jeihan Salma Aprillia Sari, & Ali Ismunadi. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial*



- Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 294–307.
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2284>
- Muhammadi, M., Meizatri, R., Yolanda, E., & Anggria, V. D. (2026). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Digital*, 6(1), 72–84. <https://doi.org/10.54065/jld.6.1.2026.1133>
- Muslimah, A., Nindiasari, H., Pujiastuti, H., Nandang Mustofa, A., Pendidikan Matematika, J., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2025). *SLR: Penerapan Media Interaktif Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa*.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis.
- Ningrum Mawardi, D. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–8.
- Nursyam, A., Studi Pendidikan Matematika, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah Bone, U. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Presentasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Cenrana.
- Purnama, F., Rahma Nabilah, R., Nadia, S. E., Lastiar, H., Sagala, O., Astuti, M. D., Kamilah, Z. N., & Imami, A. I. (2026). *Design and Evaluation of Canva for Education-Based Interactive Learning Media for Strengthening Students' Mathematical Conceptual Understanding*. 8(1).
<https://doi.org/10.31949/dm.v8i1.16515>
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, Muh. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27.
<https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Putra, M., Mujiwati, Y., & Ali, M. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Mendorong Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Di SMA. 11(1).
<https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1524>
- Sihombing, N., Halena, M., Sofiyah, K., & Islam Negri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, U. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah SD/Mi. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1).
- Sihotang¹, D. R. A., & Elfitra. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(2).
- Siregar, S., Pasaribu, L. H., & Julyanti, E. (2026). Inovasi Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis melalui Model Project Based



- Learning. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 240–250.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3910>
- Surya, K., Riswanda, S., & Rakhmawati, I. A. (2025). A qualitative approach to Canva as a mathematics learning medium and its implementation in undergraduate students. *Primatika. J. Pend. Mat*, 14(1), 207–218.
<https://doi.org/10.30872/primatika.v14i1.4818>
- Tristina, D., Haryani, P., Nur, A., Dewi, K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(10), 1–11.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Number 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wati, B., Ginting, B., & Siregar, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. In *Journal of Mathematics Education* (Vol. 4).
- Wayan Ulandari, N., Agustini, K., & Gde Wawan Sudatha, I. (2026). Integrasi Canva Sebagai Media Presentasi Kolaboratif Dalam Pembelajaran Matematika. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Wulandari, N., Tindangen, M., Fendiyanto, P., & Rosifah, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Digital Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan.

