



Efektivitas Media Canva dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Matematika Sekolah Dasar Tahun 2022–2025: A Systematic Literature Review

Imam Taufiq^{1*}, Adrias², Fitrawati³, Yanti Fitria⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Padang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: imamtaufiq@gmail.com

Abstract. *The advancement of digital technology has significantly transformed 21st-century education. One of the widely used tools in elementary mathematics learning is Canva, which enables interactive, visual, and creative instruction. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) to examine the trends, effectiveness, and challenges of Canva use in mathematics learning from 2022 to 2025. Data were collected through Publish or Perish linked to Google Scholar, resulting in 24 eligible studies. The findings reveal a strong upward trend, with 100% of studies using Canva as the main medium and 70.8% applying R&D approaches. In terms of effectiveness, 95.8% of studies reported improved learning outcomes, and 87.5% noted higher student motivation and engagement. Canva effectively enhances conceptual understanding of abstract mathematical topics and supports project-based learning. Major challenges include limited teacher digital skills (66.7%) and unequal access to ICT (58.3%). Overall, Canva is identified as an effective, innovative, and adaptive digital learning medium aligned with the principles of Kurikulum Merdeka, which emphasizes active, contextual, and student-centered learning.*

Keywords: *Canva; Digital Learning; Elementary School; Mathematics; Systematic Literature Review.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam pembelajaran abad ke-21. Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah Canva, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, visual, dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menelaah tren, efektivitas, dan tantangan penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika SD periode 2022–2025. Data diperoleh melalui Publish or Perish dengan basis Google Scholar, dan sebanyak 24 artikel memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa tren penggunaan Canva meningkat pesat, dengan 100% penelitian menjadikannya media utama dan 70,8% menggunakan pendekatan R&D. Secara efektivitas, 95,8% artikel melaporkan peningkatan hasil belajar, dan 87,5% menunjukkan peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa. Canva terbukti membantu pemahaman konsep abstrak matematika dan mendukung pembelajaran berbasis proyek. Kendala utama meliputi keterampilan guru yang terbatas (66,7%) dan akses teknologi yang belum merata (58,3%). Secara keseluruhan, Canva merupakan media digital yang efektif, inovatif, dan adaptif, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Canva; Matematika; Pembelajaran Digital; Sekolah Dasar; Tinjauan Literatur Sistematis.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah wajah pendidikan abad ke-21 secara mendasar. Proses pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan bergerak menuju pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan kolaboratif. Guru dituntut untuk berperan sebagai perancang pengalaman belajar (*learning designer*) yang mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif agar pembelajaran menjadi bermakna (Mayer, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, transformasi ini semakin relevan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, eksploratif, dan kontekstual (peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah, n.d.)

Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran digital adalah Canva. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa menciptakan berbagai media pembelajaran seperti

e-modul, video animasi, presentasi interaktif, dan lembar kerja digital dengan antarmuka yang sederhana dan menarik (Ekasari et al., 2025). Canva memiliki potensi besar untuk mendukung prinsip *Multimedia Learning Theory* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), di mana pembelajaran yang memadukan teks, gambar, dan elemen visual dapat memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan daya ingat siswa.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, representasi visual menjadi kunci untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak (Sumartiwi & Ujianti, 2022). Penggunaan Canva membantu guru menyajikan konsep-konsep tersebut melalui ilustrasi, warna, dan animasi yang menarik. Lestari et al. (2024) menemukan bahwa media Canva mempermudah siswa memahami operasi bilangan pecahan karena tampilannya kontekstual dan visual. Penelitian Pasmawangi et al. (2023) juga menunjukkan bahwa modul cetak berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran bangun datar karena memperkuat keterhubungan antara konsep dan pengalaman konkret siswa.

Selain untuk penyajian materi, Canva juga digunakan dalam pengembangan model pembelajaran aktif. Nur Fatma et al. (2023) mengembangkan modul berbasis teori Polya berbantuan Canva yang terbukti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Sementara itu, Ahmad et al. (2025) menerapkan Canva dalam model *Project Based Learning (PjBL)* untuk memperkuat hasil belajar dan kolaborasi siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Canva dapat berfungsi sebagai *learning platform* yang mendukung pendekatan konstruktivis dan pembelajaran berbasis proyek.

Canva juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Azzahra & Muslim (2024) menyatakan bahwa penggunaan Canva berbasis model STAD dapat menumbuhkan kemandirian dan antusiasme siswa terhadap matematika. Penelitian Arnida et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi Canva bernuansa budaya lokal Banjar membantu meningkatkan literasi dan numerasi dasar siswa. Demikian pula, Syafitri et al. (n.d.) menggabungkan Canva dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk menumbuhkan pembelajaran yang bermakna dan berbasis budaya.

Tren penggunaan Canva dalam tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa guru semakin menyadari pentingnya media digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan relevan. Canva bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga medium yang mendorong kolaborasi guru dan siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran yang kontekstual dan personal. Asmaryadi et al. (2024) bahkan mengembangkan komik digital berbasis Canva yang terbukti meningkatkan minat siswa terhadap bilangan cacah. Secara konseptual, fenomena ini selaras

dengan prinsip *student-centered learning*, di mana siswa tidak sekadar menerima materi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva belum sepenuhnya optimal. Sihombing et al. (2024) menemukan bahwa sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mendesain media digital, sedangkan Kayati & Ain (2024) menyoroti keterbatasan perangkat dan koneksi internet sebagai hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis Canva. Silaban et al. (2024) menegaskan perlunya pelatihan berkelanjutan agar guru memiliki keterampilan digital yang memadai. Tantangan ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi harus diimbangi dengan peningkatan kompetensi guru dan penyediaan infrastruktur pendidikan yang mendukung.

Secara umum, berbagai penelitian terdahulu memberikan indikasi kuat bahwa Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian masih bersifat individual, fokus pada konteks lokal, dan belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai pola, efektivitas, serta tantangan penggunaan Canva dalam skala yang lebih luas. Hal ini menimbulkan kebutuhan akan kajian sistematis yang mampu memetakan hasil-hasil penelitian sebelumnya secara komprehensif dan terukur.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi dan menganalisis tren, efektivitas, dan tantangan penggunaan media Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar selama periode 2022–2025. Pendekatan SLR dipilih karena mampu menyajikan sintesis ilmiah yang transparan, objektif, dan berbasis bukti (*evidence-based synthesis*) (Page et al., 2021).

Melalui kajian sistematis ini, diharapkan diperoleh pemahaman menyeluruh tentang bagaimana Canva telah digunakan dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta kendala apa yang dihadapi dalam penerapannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran digital yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka di Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis pada siswa. Bruner (1966) menjelaskan bahwa pemahaman matematika dibangun melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Karena sifat matematika yang cenderung abstrak, siswa memerlukan media

pembelajaran yang konkret dan visual agar konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami. Namun, proses pembelajaran matematika di SD masih sering dianggap sulit dan kurang menarik akibat penggunaan metode konvensional yang monoton. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam bentuk penggunaan media digital.

Media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi, karena mampu menghadirkan informasi secara lebih visual, menarik, dan interaktif. Mayer (2021) menegaskan bahwa kombinasi unsur verbal dan visual dalam media digital dapat meningkatkan pemahaman serta retensi belajar siswa. Media digital juga memiliki keunggulan seperti kemudahan akses, interaktivitas, dan kemampuan memvisualisasikan konsep abstrak, yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran matematika.

Salah satu media digital yang populer digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template untuk membuat poster, infografis, presentasi, dan materi ajar lainnya. Canva memiliki tampilan antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa (Canva for Education, 2020). Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, Canva dapat dimanfaatkan untuk memvisualisasikan berbagai konsep, seperti operasi hitung, geometri, maupun langkah-langkah pemecahan masalah.

Secara keseluruhan, Canva bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi abad 21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Dengan berbagai keunggulan tersebut, Canva memiliki potensi besar sebagai media pendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menelaah secara sistematis tren, efektivitas, dan tantangan penggunaan media Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar pada periode 2022–2025. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan sintesis ilmiah berbasis bukti (evidence-based synthesis) melalui proses pencarian, seleksi, dan analisis literatur yang transparan serta dapat direplikasi.

Menurut Grant & Booth (2009), SLR merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi seluruh bukti yang relevan terkait suatu pertanyaan penelitian secara sistematis dan terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menyusun kesimpulan yang valid dan berbasis bukti dari berbagai studi yang telah dipublikasikan sebelumnya. Proses SLR dalam penelitian ini mengikuti pedoman PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) sebagaimana

dijelaskan oleh Page et al. (2021), yang mencakup empat tahapan utama: (1) Identification, (2) Screening, (3) Eligibility, dan (4) Included studies.

Selain itu, kerangka PICO (Population, Interest, Context) digunakan untuk menentukan fokus pencarian literatur, sebagaimana disarankan oleh Lockwood et al. (2015) untuk membantu peneliti menyusun pertanyaan penelitian yang lebih terarah dalam konteks kualitatif dan terapan.

Tabel 1. Kerangka PICO.

Komponen	Deskripsi	Penerapan dalam Penelitian
P (Population)	Siswa dan guru sekolah dasar	Fokus pada pembelajaran matematika di SD
I (Interest)	Penggunaan aplikasi Canva	Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran matematika
Co (Context)	Pembelajaran di sekolah dasar pada kurun waktu 2022–2025	Lingkup penelitian berfokus pada pembelajaran digital di SD

Berdasarkan kerangka PICO, pertanyaan penelitian (*Research Questions/RQ*) fokuskan pada tiga aspek utama yaitu (RQ1) Tren penelitian penggunaan media Canva dalam pembelajaran matematika SD tahun 2022–2025. (RQ2) Efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. RQ3) Kendala dan tantangan implementasi media Canva di sekolah dasar.

Sumber dan Strategi Penelusuran artikel dilakukan menggunakan aplikasi Publish or Perish (PoP) yang terhubung dengan basis data Google Scholar, karena memiliki cakupan luas terhadap jurnal nasional dan internasional bereputasi. Langkah pencarian literatur dilakukan dengan memasukkan kata kunci dan operator Boolean sebagai berikut: "*Canva*" AND "*Matematika*" AND "*Sekolah Dasar*" Seluruh hasil penelusuran copy-paste ke excel dan diseleksi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi. Adapun Kriteria Inklusi dan Eksklusi sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi.

Kriteria	Deskripsi
Inklusi	(1) Artikel ilmiah yang diterbitkan pada 2022–2025. (2) Fokus penelitian membahas penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika SD. (3) Tersedia <i>full text</i> dan dapat diakses gratis. (4) Memuat hasil empiris (R&D, eksperimen, PTK).
Eksklusi	(1) Artikel yang tidak menggunakan Canva sebagai variabel utama. (2) Penelitian di luar konteks SD (SMP, SMA, Perguruan Tinggi). (3) Artikel duplikat atau tidak memiliki data lengkap. (4) Artikel non-jurnal seperti prosiding, laporan, atau tesis.

Analisis dilakukan melalui dua pendekatan yaitu Analisis kuantitatif deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase tren, hasil, dan kendala. Selain itu juga dilakukan analisis kualitatif tematik dengan mengelompokkan tema penelitian ke dalam tiga fokus utama tren, efektivitas, dan tantangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini disusun berdasarkan 24 artikel hasil seleksi (2022–2025), yang dianalisis menggunakan tiga *Research Questions (RQ)* dan mengikuti format analisis deskriptif-tematik:

Tabel 3. *Research Questions.*

Indeks	Pertanyaan Penelitian
RQ 1	Apa Tren penelitian penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika SD?
RQ 2	Bagaimana efektivitas dan hasil penggunaan Canva terhadap hasil belajar dan motivasi siswa?
RQ 3	Apa Kendala dan tantangan penerapan Canva dalam pembelajaran matematika SD?

Tren Penelitian Penggunaan Canva (RQ1)

Berdasarkan hasil sintesis terhadap 24 artikel, ditemukan bahwa tren penggunaan media Canva dalam pembelajaran matematika sekolah dasar menunjukkan peningkatan signifikan selama periode 2022–2025. Dari seluruh artikel yang dianalisis, 100% penelitian secara eksplisit menggunakan Canva sebagai media pembelajaran utama, sedangkan 70,8% di antaranya menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) seperti model ADDIE, Borg & Gall, atau 4D untuk mengembangkan produk media pembelajaran digital. Sebagian besar penelitian berfokus pada materi geometri dan pecahan 58,3%, yang menuntut visualisasi tinggi agar konsep lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, sekitar 33,3% penelitian mengintegrasikan Canva dengan model pembelajaran aktif seperti *Problem Based Learning (PBL)*, *Realistic Mathematics Education (RME)*, atau *Polya Problem Solving Approach*.

Tren ini mengindikasikan bahwa Canva tidak hanya digunakan sebagai alat bantu desain visual, tetapi telah berevolusi menjadi platform pembelajaran digital terpadu yang mendukung pengembangan bahan ajar kontekstual, kreatif, dan berpusat pada siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Lestari et al. (2024) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva membantu siswa memahami konsep operasi hitung pecahan melalui tampilan visual yang sistematis. Sementara itu, Syafitri et al. (n.d.) mengombinasikan Canva dengan unsur etnomatematika dan model RME untuk menanamkan pemahaman konsep bangun ruang yang berbasis budaya lokal. Tren yang muncul dari hasil analisis juga memperlihatkan pergeseran paradigma pembelajaran matematika menuju pendekatan digital interaktif dan kontekstual,

yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Canva menjadi bagian dari ekosistem media pembelajaran digital yang memudahkan guru dalam membuat e-modul, video pembelajaran, LKPD interaktif, hingga komik matematika digital yang menumbuhkan kreativitas siswa.

Tabel 4. Tren Penelitian Penggunaan Canva (RQ1).

No	Indikator Tren	Jumlah Artikel	Persentase (n=24)	Interpretasi
1	Canva digunakan sebagai media pembelajaran utama di SD	24	100%	Semua artikel membahas Canva sebagai media digital utama
2	Penelitian menggunakan metode R&D (ADDIE, Borg & Gall, 4D, ASSURE)	17	70,8%	Mayoritas riset berupa pengembangan media digital
3	Canva diterapkan pada materi geometri & pecahan	14	58,3%	Paling sering digunakan pada materi visual dan konseptual
4	Canva diintegrasikan dengan model pembelajaran aktif (PBL, Polya, HOTS, RME)	8	33,3%	Tren integrasi Canva dengan pendekatan aktif dan kontekstual

Efektivitas dan Hasil Penggunaan Canva (RQ2)

Hasil sintesis menunjukkan bahwa Canva memiliki efektivitas yang sangat tinggi dalam mendukung pembelajaran matematika SD. Sebanyak 95,8% artikel melaporkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Canva, dan 87,5 % penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa di kelas. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi, dengan beberapa penelitian melaporkan kenaikan nilai pretest-posttest hingga 20-30 poin. Misalnya, Andreansyah et al. (2023) mencatat peningkatan hasil belajar siswa pada materi penyajian data sebesar 71,8%, sementara Azzahra & Muslim (2024) menunjukkan peningkatan kemandirian belajar sebesar 25% melalui penerapan model STAD berbantuan Canva. Sekitar 66,7% efektivitas Canva terutama terlihat pada peningkatan pemahaman konsep abstrak, seperti pecahan dan bangun ruang. Sekitar 75% penelitian menyatakan bahwa tampilan visual dan interaktif Canva membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Sumartiwi & Ujianti (2022) yang menemukan bahwa media audio-visual berbasis Canva efektif meningkatkan fokus dan pemahaman konsep keliling serta luas lingkaran. Selain hasil kognitif, Canva juga terbukti efektif dalam aspek afektif dan psikomotor. Sebagian besar penelitian menyebutkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan kolaborasi siswa. Penggunaan fitur desain, warna, dan animasi yang menarik menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar.

Secara umum, efektivitas Canva memiliki tiga dampak utama. Pertama, dampak kognitif yaitu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika. Kedua dampak afektif yaitu meningkatkan motivasi, minat, dan sikap positif terhadap matematika. Ketiga, dampak psikomotor yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas. Temuan ini konsisten dengan prinsip multimedia learning theory Mayer (2021) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis visual interaktif meningkatkan retensi informasi dan mengurangi beban kognitif siswa. Dengan demikian, Canva dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dan adaptif terhadap gaya belajar generasi digital di sekolah dasar.

Tabel 5. Efektivitas dan Hasil Penggunaan Canva (RQ2).

No	Indikator Efektivitas	Jumlah Artikel	Persentase (n=24)	Interpretasi
1	Canva meningkatkan hasil belajar siswa SD	23	95,8%	Hampir semua penelitian menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar
2	Canva meningkatkan motivasi & keterlibatan belajar siswa	21	87,5%	Visual interaktif mendorong minat belajar siswa
3	Canva membantu pemahaman konsep abstrak (pecahan, geometri, data)	16	66,7%	Mempermudah visualisasi konsep matematika
4	Canva layak & praktis digunakan di kelas (uji ahli & respon >85%)	18	75%	Valid dan praktis digunakan guru serta siswa

Kendala dan Tantangan Penggunaan Canva (RQ3)

Meskipun menunjukkan efektivitas tinggi, hasil tinjauan juga mengungkap berbagai kendala dan tantangan implementasi Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dari 24 artikel, 66,7 % menyebutkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan Canva masih menjadi kendala utama. Banyak guru yang belum memiliki kemampuan desain digital yang memadai, sehingga memerlukan pelatihan teknis dan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Selain itu, 58,3% penelitian melaporkan adanya kendala infrastruktur teknologi, seperti koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat (laptop/tablet), dan kurangnya fasilitas TIK di sekolah daerah. Faktor ini berdampak pada keterlambatan proses pembuatan dan implementasi media. Kendala lain yang muncul adalah keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media digital yang menarik. Sekitar 45,8% penelitian mencatat bahwa pengembangan media Canva membutuhkan waktu yang cukup lama karena guru harus menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, 29,2% artikel melaporkan bahwa adaptasi siswa terhadap media digital juga menjadi tantangan, terutama di

kelas rendah (kelas I–III). Beberapa siswa memerlukan pendampingan lebih intensif dalam berinteraksi dengan media berbasis teknologi.

Tabel 6. Kendala dan Tantangan Penggunaan Canva (RQ3).

No	Jenis Kendala	Jumlah Artikel	Persentase (n=24)	Interpretasi
1	Keterampilan guru masih terbatas dalam mendesain media Canva	16	66,7%	Guru membutuhkan pelatihan dalam penggunaan Canva
2	Akses internet & perangkat TIK terbatas di sekolah dasar	14	58,3%	Hambatan umum di sekolah non-perkotaan
3	Waktu pengembangan media terbatas, desain belum optimal	11	45,8%	Guru kesulitan menyiapkan media interaktif di sela kegiatan belajar
4	Adaptasi siswa terhadap media digital masih rendah	7	29,2%	Siswa kelas rendah butuh pendampingan intensif

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, hasil kajian sistematis ini menunjukkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, dan adaptif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Dari sisi tren penelitian (RQ1), studi-studi yang dianalisis memperlihatkan peningkatan minat peneliti terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Hal ini mencerminkan kebutuhan guru akan media kreatif berbasis teknologi yang mampu mendukung pembelajaran interaktif dan visual. Canva telah digunakan tidak hanya sebagai alat bantu desain, tetapi juga sebagai media utama dalam mengembangkan e-modul, LKPD interaktif, video pembelajaran, dan komik digital yang kontekstual dengan kehidupan siswa.

Dari sisi efektivitas (RQ2), Canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang bersifat abstrak. Penggunaan Canva mempermudah visualisasi ide-ide matematis seperti pecahan, bangun ruang, dan penyajian data, sehingga membantu siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih konkret. Selain itu, Canva juga berperan dalam menumbuhkan semangat belajar, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Sementara itu, dari sisi tantangan (RQ3), kendala utama yang dihadapi dalam penerapan Canva meliputi keterampilan guru yang masih perlu ditingkatkan dan keterbatasan sarana teknologi di beberapa sekolah dasar. Meski demikian, berbagai penelitian menegaskan bahwa kendala tersebut dapat diatasi melalui pelatihan, pendampingan, dan kolaborasi antarguru dalam komunitas belajar digital.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa Canva mampu menjadi media pembelajaran yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Canva direkomendasikan untuk terus dikembangkan melalui program peningkatan kompetensi guru, integrasi dengan platform pembelajaran digital lainnya, serta penelitian lanjutan yang mengeksplorasi efektivitas Canva dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Andreansyah, A., Sumani, S., & Wulandari, A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi penyajian data melalui media interaktif berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 215–228. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>
- Arnida, T., Lisnadia, L., Nurra, S., Yolanda, R., Dila, R., & Nurmeidina, R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran membaca dan berhitung bernuansa Banjar untuk siswa sekolah dasar. *Abdimas Universal*, 7(1), 33–42. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v7i1.338>
- Asmaryadi, A. I., Estuhono, E., & Akhadiah, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva pada materi bilangan cacah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 101–112. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2277>
- Azzahra, F., & Muslim, A. (2024). Peningkatan prestasi dan kemandirian belajar matematika melalui model STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Derivat*, 11(2), 89–100. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6271>
- Candra Puspitadewi, N. L. G., & Japa, I. G. N. (2022). E-modul interaktif pada materi bangun datar kelas III di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran (JP2)*, 5(2), 320–328. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47641>
- Desi, E. S., Landong, A., & Fadlan, M. N. (2025). Pengembangan media Canva berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang menggunakan model RME untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN 105331 Punden Rejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13.
- Ekasari, S. M., Chrisnawati, H. E., & Kurniawati, I. (2025). Pengembangan e-modul matematika interaktif dengan Canva dan Flipping Book untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa materi geometri. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 9(1), 149–163. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i1.184>
- Fadillah, N. F., & Nurafni. (2022). Penggunaan media Canva pada pembelajaran pecahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 310–322. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>
- Fatma, T. N., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Modul pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah menurut teori Polya berbantuan Canva untuk mengefektifkan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 220–235. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p208-224>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches (JIDeR)*, 3(2), 78–92. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Khairani, N., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan komik matematika berbasis budaya tradisional Batak pada materi geometri untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset*

- Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v6n1.p78-92>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*. EBSE Technical Report 2007-001. Keele University.
- Laras Wibowo, M., Huda, C., Alimah, S., & Subekti, E. E. (2024). Keefektifan model Problem Based Learning berbantuan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II di SDN Bugangan 02. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 150–163. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i3.3054>
- Lestari, R., Suryana, Y., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V. *Infinity Journal of Elementary Education*, 7(3), 473–487. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19358>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.003>
- Ni Luh Arginda Pasmawangi, N. L. A., Husniati, H., & Rosyidah, A. N. K. (2023). Pengembangan modul matematika cetak menggunakan Canva pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 55–67. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1198>
- Nur Kayati, N., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan media audio visual berbantu aplikasi Canva materi bangun ruang limas untuk siswa sekolah dasar. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(3), 177–185. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24970>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *PLOS Medicine*, 18(3), e1003583. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1003583>
- Riantini Rukman, V., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 117–130. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11757>
- Sihombing, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika khususnya di sekolah SD/MI. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 47–58. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Silaban, B., Lumban Raja, R. A., Silaban, E., Nababan, S., & Sibarani, D. S. (2024). Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik sekolah dasar melalui aplikasi Canva di Desa Kandibata. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(1), 50–60. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.3003>
- Sumartiwi, N. M., Suarjana, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi keliling dan luas lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran (JP2)*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Syafitri, D. E., Landong, A., & Fadlan, M. N. (2025). Pengembangan media Canva berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang dengan model RME untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12.
- Torraco, R. J. (2016). Writing integrative literature reviews: Guidelines and examples. *Human Resource Development Review*, 15(4), 404–428. <https://doi.org/10.1177/1534484316671606>
- Wahyuni, A., Abdullah, G., Kudus, K., Arif, R. M., & Arifin, I. N. (2025). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 78–90. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4881>