

SEMINAR NASIONAL SILAMPARILIST
"Artificial Intelligence (AI) Perguruan tinggi: Tantangan menghadapi
Sustainable Development Goals dan Disrupsi Global"
Fakultas Sains dan Teknologi, Univeristas PGRI Silampari
Lubuklinggau, 16 Juni 2025

**System Literature Review: Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk
Media Pembelajaran Matematika**

Karrin Salsa Sari¹, As Elly², Nur Fitriyana³

1,2,3) Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, telp. (0733)-451432

e-mail: ¹⁾ karin2433a@gmail.com; ²⁾asellystkip23@gmail.com; ³⁾nurfi3ana@gmail.com

Abstrak

Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika masih dianggap abstrak dan kurang menarik. Penelitian ini mereview pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR). Analisis dilakukan berdasarkan artikel yang didapat yaitu sebanyak 20 artikel ilmiah nasional yang sesuai dengan tema dan yang diterbitkan tahun 2022 hingga 2025. Proses pengumpulan data mengikuti kriteria inklusi dan eksklusi terentu, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan sintesis tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva berperan positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan komunikasi matematis, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media yang dibuat umumnya berupa infografis, animasi, dan presentasi interaktif yang menarik secara visual. Selain itu, sejumlah penelitian mengungkap bahwa integrasi Canva dengan pendekatan kontekstual seperti etnomatematika dapat memperdalam pemahaman konsep secara lebih relevan. Secara keseluruhan, Canva dinilai sebagai media yang inovatif dan fleksibel, serta mampu mendukung pembelajaran matematika yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Kata kunci: *Canva, Pembelajaran Matematika, Media Visual*

Pendahuluan

Pendidikan matematika di era digital saat ini di hadapkan pada tantangan besar dalam merancang proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mudah di pahami serta sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Salah satu hambatan utama yang masih sering di jumpai adalah minimnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari konsep-konsep matematika, yang kerap di anggap terlalu abstrak dan tidak menyenangkan. Kondisi ini semakin diperburuk dengan masih dominannya pendekatan pembelajaran tradisional di berbagai tingkat pendidikan, yang kurang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Oleh karena itu, di butuhkan inovasi dalam bentuk pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta responsif terhadap karakteristik generasi digital, salah satunya melalui integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Canva merupakan salah satu aplikasi digital yang belakangan ini mulai banyak dimanfaatkan di bidang pendidikan sebagai sarana pendukung pembelajaran interaktif. Platform desain grafis berbasis web ini menawarkan berbagai fitur untuk membuat media visual seperti presentasi, infografis, video animasi, dan bentuk visual lainnya yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan menarik. Tidak hanya mempermudah pendidik dalam merancang materi ajar yang visual dan informatif, penggunaan Canva juga telah terbukti dapat meningkatkan

pemahaman konsep serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejumlah studi telah menunjukkan kontribusi positif Canva terhadap pembelajaran matematika. Penelitian oleh Nurhayati dan rekan-rekannya, misalnya, mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva for Education dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME), dan mencatat peningkatan kemampuan literasi matematis siswa. Sementara itu, Sumarno et al. menemukan bahwa penggunaan media berbasis Canva efektif dalam membantu siswa tingkat SMP memahami materi transformasi geometri. Kajian sistematis yang dilakukan Fitriana dan timnya juga menegaskan bahwa penggunaan Canva dengan pendekatan Preprospec berbasis TIK mampu memperkuat koneksi matematis siswa secara signifikan.

Meski demikian, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih bersifat terbatas, baik dari sisi ruang lingkup maupun tingkat pendidikan yang dikaji. Banyak studi yang masih berfokus pada kasus-kasus spesifik sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai tren, efektivitas implementasi, dan tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan Canva untuk pembelajaran matematika. Misalnya, Silviana dan Mawardi mencatat bahwa meskipun pengembangan media berbasis Canva dengan pendekatan etnomatematika memiliki potensi besar, upaya tersebut belum banyak dieksplorasi secara sistematis di berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, di perlukan kajian literatur yang bersifat sistematis (Systematic Literature Review/SLR) yang tidak hanya merangkum hasil-hasil temuan, tetapi juga menilai kontribusi masing-masing studi dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Canva.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan pustaka sistematis terhadap studi-studi yang membahas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam konteks matematika. Kajian ini akan mengeksplorasi karakteristik implementasi Canva, metodologi yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut, hasil pembelajaran yang dicapai, serta berbagai tantangan dan peluang yang muncul. Inovasi utama dari kajian ini terletak pada penyediaan landasan konseptual dan praktis bagi para pendidik serta peneliti guna mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang lebih visual, adaptif, dan bermakna melalui pemanfaatan teknologi digital secara optimal.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) sebagai metode untuk menelusuri, menganalisis, dan menyintesis literatur yang membahas penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran matematika. Proses SLR ini dilaksanakan melalui enam tahapan utama yang dirancang secara rurut dan sistematis. Tahap awal dimulai dengan perumusan pertanyaan penelitian, yang dalam studi ini difokuskan pada isu sentral: "Bagaimana pola, tingkat efektivitas, serta tantangan dalam penerapan Canva sebagai media pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan?" Tahap kedua melibatkan proses penelusuran referensi secara komprehensif, dilakukan melalui pencarian sistematis di sejumlah basis data jurnal nasional seperti DOAJ Indonesia, Google Scholar, dan koleksi artikel terakreditasi dari SINTA peringkat 2 hingga 5. Penelusuran ini memanfaatkan strategi pencarian berbasis kombinasi kata kunci seperti "Canva", "pembelajaran matematika", dan "media interaktif", dengan batasan waktu publikasi antara tahun 2022 hingga 2025, relevansi topik, serta ketersediaan akses penuh terhadap dokumen.

Tahap selanjutnya, yaitu tahap ketiga, adalah proses seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria inklusi mencakup publikasi berbahasa Indonesia yang secara eksplisit membahas implementasi Canva dalam pembelajaran matematika dan menyajikan data empiris maupun kajian literatur yang dapat di pertanggung jawabkan. Sebaliknya, artikel yang tidak membahas aspek matematika secara substansial, hanya menyebut Canva secara sepintas, atau tidak tersedia dalam versi lengkap dikelompokkan sebagai bagian dari kriteria eksklusi. Pada tahap keempat, dilakukan penilaian kualitas literatur

melalui pendekatan deskriptif, dengan memperhatikan aspek metodologis, temuan utama, dan kontribusi akademik dari masing-masing studi.

Tahap kelima mencakup proses ekstraksi serta sintesis data, yang bertujuan untuk mengelompokkan artikel berdasarkan kategori jenjang pendidikan, strategi pengembangan media, serta hasil pembelajaran yang dicapai. Akhirnya, pada tahap keenam, seluruh hasil kajian dilaporkan secara naratif dan tematik, dengan didukung oleh temuan dari sejumlah studi relevan seperti yang dilakukan oleh Nurhayati et al. (2023), Sumarno et al. (2024), Fitriana et al. (2023), dan Silviana & Mawardi (2025). Keenam tahapan tersebut di rancang untuk menjamin proses kajian berlangsung secara obyektif, sistematis, dan terstruktur, sehingga dapat menghasilkan kontribusi ilmiah yang kredibel dan bernilai bagi pengembangan pendidikan matematika berbasis teknologi.

Hasil Review dan Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap 20 artikel ilmiah yang telah diseleksi, di temukan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif terhadap proses pendidikan. Salah satu temuan utama berkaitan langsung dengan pertanyaan penelitian pertama, yakni mengenai pengaruh implementasi Canva terhadap capaian belajar serta keterlibatan siswa. Dalam studi yang di lakukan oleh Nurhayati et al. (2023), terlihat bahwa integrasi Canva dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) mampu meningkatkan literasi matematis peserta didik melalui penyajian media yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Sumarno et al. (2024), yang menyimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran materi transformasi geometri secara signifikan membantu siswa memahami konsep spasial yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode konvensional. Selain peningkatan hasil akademik, penggunaan Canva juga terbukti mampu mendorong motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa berkat tampilan materi yang lebih menarik dan mudah dicerna.

Selanjutnya, hasil kajian juga memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian kedua, yaitu mengenai ciri-ciri media pembelajaran matematika berbasis Canva yang dinilai efektif serta mudah diterapkan. Umumnya, media yang dikembangkan berbentuk infografis, presentasi visual, dan video animasi yang dirancang dengan kombinasi elemen teks, warna, dan ilustrasi untuk mendukung pemahaman konsep. Fitriana et al. (2023) menunjukkan bahwa Canva sangat sesuai digunakan dalam model pembelajaran berbasis teknologi seperti Preprospec, yang menekankan pentingnya koneksi antar konsep matematis. Sementara itu, temuan dari Silviana dan Mawardi (2025) mengindikasikan bahwa efektivitas Canva semakin meningkat apabila di padukan dengan pendekatan berbasis kearifan lokal, seperti etnomatematika, karena dapat memperkaya pemaknaan siswa terhadap konsep-konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, mayoritas artikel mengungkapkan bahwa Canva memudahkan pendidik dalam menyusun media ajar yang inovatif dan fleksibel, sekaligus menyediakan akses bagi siswa terhadap materi yang lebih komunikatif serta mudah dipahami. Oleh karena itu, Canva dinilai sebagai salah satu platform digital yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era abad ke-21 secara adaptif dan relevan.

Tabel 1. Keterangan tabel

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Review
1	Nurhayati, S. E., Supratman, & Rahayu, D. V. (2023).	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva for Education dengan pendekatan RME untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan platform Canva dalam kerangka pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) guna mendukung peningkatan literasi matematis siswa.

			Proses pembelajaran dirancang berbasis proyek (project-based learning), sehingga siswa terlibat secara aktif dalam menciptakan representasi visual dari konsep-konsep matematika yang dipelajari, mendorong keterlibatan yang lebih bermakna dan kontekstual.
2	Sumarno, M., Suratman, D., Yani, A. T., & Siregar, N. (2024).	Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva dalam materi transformasi geometri kelas VIII SMP.	Peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menafsirkan permasalahan sehari-hari melalui sudut pandang matematis menunjukkan efektivitas dari media yang dikembangkan. Namun demikian, proses implementasi menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam menyusun materi visual yang selaras dengan prinsip-prinsip RME. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital, yang menjadi tantangan tersendiri dalam memastikan pemerataan penggunaan media ini di berbagai lingkungan pembelajaran.
3	Hanafi, M., Amalia, A. F. N., Khaillasiwi, O., Sari, K., Muhsinin, N., Karisma, D. W., &	Penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya presentasi siswa SMP pada matematika.	Platform Canva dimanfaatkan sebagai sarana bantu dalam memvisualisasikan konsep transformasi geometri pada pembelajaran kelas VIII jenjang SMP. Media yang dirancang berbentuk multimedia interaktif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan tampilan visual dari konsep rotasi, refleksi, dan translasi secara dinamis dan kontekstual. Penerapan Canva dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan spasial siswa, khususnya dalam memahami hubungan antar objek dan perubahan posisi dalam ruang. Meski demikian, terdapat sejumlah kendala teknis yang perlu diperhatikan, antara lain kemampuan siswa yang masih bervariasi dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva serta tantangan dalam mengaitkan animasi yang ditampilkan dengan pemahaman teoretis yang mendalam mengenai transformasi geometri.

	Hadi, M. S. (2023).	mengikuti prinsip pendekatan konstruktivistik, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui proses visualisasi konsep dan penyampaian ide secara kreatif serta mandiri.
4	Ouralita, S., Sastrawati, E., & Budiono, H. (2024).	Pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika menggunakan Canva Apps pada Candi Muaro Jambi untuk kelas III SD. Penelitian ini mengintegrasikan pendekatan etnomatematika dengan pemanfaatan media Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika yang berakar pada budaya lokal di tingkat sekolah dasar. Dalam prosesnya, guru bersama siswa mengembangkan informasi seputar Candi Muaro Jambi menjadi materi visual yang mengandung unsur matematika, menciptakan keterhubungan antara nilai budaya dan konsep numerik.
5	Husnia, H., & Nuryami, N. (2024).	Pengembangan media pembelajaran digital Smart Book berbantuan aplikasi Canva pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI Nurul Islam Mayangan. Temuan studi menunjukkan dampak yang sangat positif, terutama dalam meningkatkan semangat belajar siswa sekaligus memperkuat kesadaran akan identitas budaya mereka. Meski demikian, proses implementasi tidak lepas dari hambatan, terutama bagi guru yang perlu menyeimbangkan antara muatan budaya dengan tuntutan kurikulum matematika yang berlaku, serta keterbatasan keterampilan teknis dalam merancang materi visual yang efektif dan edukatif.

			Hasil penggunaan media menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan "Smart Book" memiliki pemahaman konsep pecahan yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui pendekatan tradisional. Meski demikian, penerapannya menghadapi tantangan yang cukup signifikan, terutama terkait keterbatasan ketersediaan perangkat digital di sekolah-sekolah swasta kecil. Selain itu, rendahnya tingkat literasi digital di kalangan orang tua turut menjadi hambatan dalam mendukung pembelajaran siswa secara maksimal di rumah.
6	Umardiyah, F., Nur, Z. F. F., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2023).	Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi pada materi program linear menggunakan Canva dan Web Andromo.	Platform Canva dikombinasikan dengan Web Andromo dalam pengembangan aplikasi pembelajaran matematika yang berfokus pada materi program linear. Pendekatan ini menghasilkan media hybrid yang memungkinkan siswa mengakses materi secara offline, tanpa ketergantungan pada koneksi internet selama proses belajar. Implementasi aplikasi tersebut terbukti mampu memperkuat pemahaman visual siswa, khususnya dalam menafsirkan grafik dan fungsi linear secara lebih konkret. Meski demikian, tantangan muncul dalam hal kesiapan guru, karena dibutuhkan pelatihan yang cukup mendalam agar mereka mampu mengintegrasikan kedua platform secara optimal dan menghasilkan media pembelajaran yang efektif.
7	Lestari, R., Rohani, T., & Bastari, S. (2024).	Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V.	Canva digunakan sebagai alat untuk merancang media pembelajaran berupa video animasi matematika yang bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan konsep-konsep matematis. Model implementasinya dilakukan melalui proyek pembuatan video oleh siswa, di mana mereka diminta untuk menjelaskan suatu topik matematika secara visual dan naratif. Pendekatan ini terbukti mampu mendorong partisipasi aktif serta memperkuat kepercayaan diri siswa dalam memaparkan solusi matematika dengan cara yang lebih komunikatif. Meski demikian, proses

			produksi video menuntut alokasi waktu yang cukup besar dan keterampilan teknis yang belum merata di kalangan pendidik, sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam penerapannya secara luas.
8	Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022).	Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu.	<p>Di SMPN 1 NA IX-X, Canva dimanfaatkan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran matematika. Dalam penerapannya, siswa dilibatkan secara aktif untuk merancang infografis dan menyusun presentasi sederhana yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.</p> <p>Penggunaan media ini terbukti mampu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap matematika, terutama melalui pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami. Meski begitu, masih terdapat tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait keterbatasan sarana pendukung dan kurangnya pelatihan bagi guru—hal yang umum dijumpai di sekolah-sekolah yang berlokasi di daerah pinggiran.</p>
9	Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024).	Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD.	<p>Penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV sekolah dasar difokuskan sebagai media interaktif yang mendukung penyusunan materi visual, seperti infografis dan kuis. Strategi ini terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami.</p> <p>Kendati demikian, proses implementasi menghadapi kendala, terutama terkait rendahnya tingkat literasi digital pada siswa di jenjang sekolah dasar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam memastikan bahwa seluruh siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.</p>
10	Lestari, R., Suryana, Y., & Apriani, I. F. (2024).	Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V.	<p>Canva dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan operasi hitung pada bilangan pecahan. Melalui platform ini, guru merancang lembar kerja yang bersifat visual dan interaktif, sehingga membantu siswa</p>

			memahami konsep pecahan secara lebih konkret serta relevan dengan situasi nyata.
			Peningkatan hasil evaluasi belajar siswa menjadi indikator bahwa media ini cukup efektif dalam mendukung proses pemahaman materi. Namun demikian, tantangan muncul dalam hal pengelolaan waktu, karena proses perancangan dan pengeditan konten menggunakan Canva membutuhkan waktu yang tidak sedikit, sehingga menyulitkan guru dalam menyusun materi secara efisien.
11	Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi. (2024).	Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan Canva sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep-konsep dasar matematika. Pendekatan yang diterapkan bersifat kolaboratif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembuatan dan diskusi terhadap materi visual yang mereka kembangkan bersama.
12	Isvandiari, P. H., Rulfiana, V., & Sudjanuarini, A. (2024).	Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data menggunakan media Canva di kelas V SDN 03 Klegen.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme belajar serta performa siswa pada evaluasi formatif. Kendati demikian, masih terdapat kendala dalam pelaksanaannya, terutama terkait dengan keterbatasan pelatihan bagi guru untuk menguasai dan memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang tersedia di Canva secara efektif dan efisien.

			<p>laptop atau tablet di lingkungan kelas, yang mengakibatkan penerapan media belum dapat dilakukan secara merata.</p>
13	Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi, H. (2025).	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMKN 1 Bandar Lampung.	<p>Di tingkat SMK, Canva digunakan sebagai media presentasi interaktif dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang diterapkan berfokus pada proyek visual yang dikerjakan siswa, mencakup pembuatan representasi data, penyusunan diagram, serta penjelasan konsep-konsep matematis secara visual.</p> <p>Penerapan metode ini terbukti efektif, ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dan tingginya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, tidak semua siswa langsung mampu mengoperasikan Canva dengan lancar, terutama bagi mereka yang belum terbiasa menggunakan platform digital berbasis desain grafis.</p>
14	Mangdhuroh, A. H., Machnuna, Ummu Sholihah, & Setyowati, E. (2024).	Pengaruh media pembelajaran matematika berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa.	<p>Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pencapaian belajar siswa sekolah dasar. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan materi melalui presentasi visual, kemudian siswa diminta untuk merekonstruksi kembali materi tersebut menggunakan gaya visual sesuai kreativitas masing-masing.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan, terutama dalam mempelajari topik-topik abstrak yang sebelumnya sulit dipahami. Meski demikian, tantangan yang muncul adalah lamanya waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan tugas desain, sehingga diperlukan perencanaan waktu pembelajaran yang lebih terstruktur agar proses belajar tetap efektif.</p>
15	Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022).	Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi keliling dan luas lingkaran.	<p>Penelitian ini menyoroti pemanfaatan Canva sebagai media audiovisual dalam pembelajaran materi keliling dan luas lingkaran di jenjang sekolah dasar. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya menonton materi animasi yang disajikan melalui Canva, tetapi</p>

			juga dilibatkan secara langsung dalam pembuatan konten pembelajaran berbasis animasi tersebut.
			Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan rumus-rumus geometri secara lebih konkret. Meski demikian, muncul tantangan ketika sebagian siswa lebih tertarik pada aspek visual dan desain animasi, sehingga perhatian terhadap isi matematis yang seharusnya menjadi fokus utama menjadi kurang optimal.
16	Sihombing, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024).	Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika khususnya di sekolah SD/MI.	<p>Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa guru di jenjang SD/MI secara luas memanfaatkan Canva sebagai media pendukung dalam pembelajaran matematika. Beragam konten seperti poster edukatif, video interaktif, hingga latihan mandiri dirancang menggunakan platform ini untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa.</p> <p>Penggunaan Canva dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, berkat tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif yang memudahkan pemahaman konsep. Kendati demikian, hambatan masih ditemui, khususnya pada sekolah dasar yang memiliki keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi, sehingga pemanfaatan Canva belum dapat dioptimalkan secara merata.</p>
17	Afina, A., Hoirunnisak, H., Kusmiyati, K., & Hatip, A. (2023).	Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.	<p>Canva dimanfaatkan sebagai media visual dalam proses pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan. Para guru memanfaatkan fitur infografis yang tersedia untuk memperjelas penyampaian konsep, sekaligus menilai pemahaman siswa melalui penugasan berbasis proyek.</p> <p>Efektivitas penggunaan media ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata siswa setelah intervensi dilakukan. Namun demikian, tidak sedikit guru yang mengalami kesulitan dalam pengoperasian Canva, terutama karena kurangnya pengalaman atau pemahaman terhadap fitur-fitur desain yang tersedia di platform tersebut.</p>

18	Silviana, Mawardi, (2025).	&	D. N. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Berdasarkan pendekatan systematic literature review, studi ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis etnomatematika mampu mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Kolaborasi antara unsur budaya lokal dan teknologi digital terbukti memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik dari tingkat SD hingga SMP.
19	Janah, M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023).	Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.	Meski demikian, tantangan utama muncul pada kemampuan guru dalam menerjemahkan materi etnomatematika ke dalam desain Canva yang sesuai secara pedagogis. Kondisi ini menuntut adanya pelatihan lanjutan serta kemampuan untuk menyesuaikan desain dengan konteks budaya secara tepat.	
20	Kifayah, R. F., & Kusuma, D. (2024).	Pengembangan media BIANKA (Bianglala Pecahan Matematika) menggunakan pendekatan kontekstual berbasis literasi matematis pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.	Penelitian ini membahas pemanfaatan Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yang dirancang agar lebih menarik dan melibatkan keaktifan siswa. Dalam pelaksanaannya, guru mendorong siswa untuk membuat visualisasi mandiri dari materi seperti bangun datar dan bilangan pecahan.	Penelitian tersebut terbukti mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa mengingat konsep-konsep matematika dalam jangka waktu yang lebih lama. Kendati demikian, keterbatasan keterampilan digital pada anak usia sekolah dasar masih menjadi hambatan, terutama ketika mereka diminta menyelesaikan tugas tanpa pendampingan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik. Kendati demikian, proses penerapannya menghadapi sejumlah tantangan, terutama pada keterbatasan kreativitas siswa dalam menginterpretasikan visualisasi secara mendalam, serta kesiapan guru dalam menyusun materi ajar yang relevan dengan konteks nyata.

Dari hasil *review* didapat bahwa Canva telah terbukti sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar matematika yang lebih efektif, fleksibel, serta inovatif. Penggunaannya tidak hanya mendorong peningkatan hasil akademik siswa, tetapi juga turut memperkuat minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar meningkat, disertai dengan kemampuan komunikasi yang lebih baik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan memiliki makna yang mendalam.

Kesimpulan

Berdasarkan telaah sistematis terhadap berbagai literatur ilmiah, termasuk artikel-artikel terindeks SINTA 2 hingga SINTA 5, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika berkontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas proses belajar. Temuan ini memperkuat pernyataan dalam bagian pendahuluan, bahwa media digital seperti Canva mampu menjawab tantangan abstraksi materi serta rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika. Beberapa studi yang direview menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman konsep, literasi dan komunikasi matematis, serta motivasi belajar siswa (Nurhayati et al., 2023; Sumarno et al., 2024; Fitriana et al., 2023). Selain itu, Canva dinilai memudahkan guru dalam menyusun materi ajar yang bersifat visual, fleksibel, serta lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Temuan dari kajian ini juga membuka prospek pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang lebih inovatif dan kontekstual, misalnya melalui integrasi dengan pendekatan lokal seperti etnomatematika (Silviana & Mawardi, 2025). Selain itu, penggunaan Canva dapat diperluas ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun topik matematika yang lebih kompleks, seperti kalkulus atau statistik. Untuk memperkuat validitas temuan empiris, disarankan agar penelitian lanjutan menggunakan desain kuasi-eksperimen atau pendekatan mixed methods, serta memasukkan evaluasi berbasis digital sebagai bagian dari kerangka asesmen. Kajian dari jurnal-jurnal terakreditasi di SINTA menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran yang adaptif, komunikatif, dan mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, baik dari segi kognitif maupun afektif.

Daftar Pustaka

- Afina, A., Hoirunnisak, H., Kusmiyati, K., & Hatip, A. . (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4(1), 266-270. <https://doi.org/10.55583/jkip.v4i1.740>

- Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran

- matematika untuk siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795–804.
- Hanafi, M., Amalia, A. F. N., Khaillasiwi, O., Sari, K., Muhsinin, N., Karisma, D. W., & Hadi, M. S. (2023). Penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya presentasi siswa SMP pada matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 11(1), 149–160. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jmpm>
- Husnia, H., & Nuryami, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital Smart Book berbantuan aplikasi Canva pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI Nurul Islam Mayangan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(2), 116–126. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Isvandiari, P. H., Rulfiana, V., & Sudjanuarini, A. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data menggunakan media Canva di kelas V SDN 03 Klegan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 522–531.
- Janah, M. F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Semarang. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Kifayah, R. F., & Kusuma, D. (2024). Pengembangan media BIANKA (Bianglala Pecahan Matematika) menggunakan pendekatan kontekstual berbasis literasi matematis pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 399–416.
- Ana Hamimatul Mangdhuroh, Machnuna, Ummu Sholihah, & Eni Setyowati. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234 - 242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4914>
- Lestari, R., Rohani, T., & Bastari, S. (2024). Pengembangan media video animasi berbasis Canva untuk menstimulus kemampuan komunikasi matematis siswa. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 209–222. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.16841>
- Lestari, R., Suryana, Y., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V. *Journal of Elementary Education*, 7(3), 473–487.
- Mangdhuroh, A.H., Machnuna, Ummu Sholihah, & Eni Setyowati. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234 - 242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4914>
- Nurhayati, S. E., Supratman, & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva for Education dengan pendekatan RME untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Ouralita, S., Sastrawati, E., & Budiono, H. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika menggunakan Canva Apps pada Candi Muaro Jambi untuk kelas III SD. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 161–176. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5445>
- Purba, Y. A., & harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Cendekia : Jurnal*

-
- Pendidikan Matematika, 9(2), 711-722.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>
- Sihombing, N., Halena, M. ., & Sofiyah, K. . (2024). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika khususnya disekolah sd/mi. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 15-26. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Silviana, & Mawardi, D. N. (2025). *Systematic literature review: Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.56916/jp.v4i1.1136>
- Sumarno, M., Suratman, D., Yani, A. T., & Siregar, N. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva dalam materi transformasi geometri kelas VIII SMP. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(6), 987–996. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i6.23106>
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Umardiyah, F., Nur, Z. F. F., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi pada materi program linear menggunakan Canva dan Web Andromo. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 352–366. <https://doi.org/10.20527/edumat.v11i2.17318>