

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

F N Miftahul Janah^{1*}, H Nuroso,² Mudzanatun,³ E Isnuryantono⁴

¹Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

^{2,3}Dosen Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

⁴Guru SD N Gayamsari 02 Semarang

*feryananesitamj@gmail.com

***Abstract:** This literature review is to analyze scientific articles related to the effectiveness of using Canva as a learning medium for students, especially in mathematics. Canva is a free platform that provides graphic design. The method used is the literature review method which is sourced from articles in Google Scholar. The scientific articles used in this literature review are within the last 5 years (2018-2022). Today's learning does not only utilize objects that can be found in the environment around us but can take advantage of the digital world. Canva is an application that can be used in the process of making mathematics learning media that really needs media to convey messages from abstract learning material content. The Canva application provides a variety of interesting features that can make it easier for teachers to create learning media, one of which is the availability of various templates that can be used in the process of designing learning media, one of which is elementary mathematics. The research implementation uses the literature review method through the process of placing, obtaining, reading, and evaluating various research literature related to or related to the problem to be studied. The data described are the results of research regarding the effectiveness of using the Canva application that has been carried out by previous researchers.*

***Keywords:** Canva Application, Learning Media, Mathematics*

1. Pendahuluan

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sejalan [1] bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. [2]. bahwa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan karena metode yang diajarkan pendidik yang sangat monoton yaitu terbatas pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran seperti ini menimbulkan siswa lebih cenderung merasa bosan, merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasi antusias belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas [3]. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi terutama

materi matematika. Masih terbatasnya ketersediaan media maupun sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digital. Siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Keterbatasan akan adanya sarana dan prasarana penunjang pun merupakan salah satu keterbatasan dalam proses pembelajaran. Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Guru harus mampu memberikan materi pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan siswa agar mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar bagi siswa. Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran [4].

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran [5]. Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran [6]. Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajar saat ini, yang merupakan kaum pelajar milenial.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. [7]. bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. [8]. media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik mengingat stigma siswa terhadap pelajaran matematika yang menganggap yang sulit dan membosankan. Aplikasi Canva ini merupakan aplikasi desain yang bersifat online.

Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Matematika. [9]. terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, antara lain yaitu siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Media canva juga dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik [10].

Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu creator membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. Tools yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di web browser serta perlu menginstal aplikasi. [11]. Media harus didesain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran. Menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang

digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran [12].

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

2. Metode Penelitian

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

3. Hasil Dan Pembahasan

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

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

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

Penelitian yang dilakukan oleh [16]. tentang Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop,

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

Penelitian lain yang dilakukan oleh [18]. dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Canva sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [19]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan pada aplikasi canva terdapat banyak template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, lks, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran matematika. Penelitian deskriptif dengan studi literatur. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh [20]. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,455, dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran. Hasil nilai t tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,083 dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik.

a. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva

Penggunaan media aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaannya. Canva dipilih dalam pembahasan ini dikarenakan siswa pada jenjang Sekolah Dasar sudah mengenal teknologi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Berikut adalah ulasan mengenai canva sebagai modul digital interaktif. Canva dapat digunakan kapan dan dimana saja. Aplikasi canva dapat kita dapatkan melalui web site, google Play dan App Store. Berbagai fitur telah disediakan oleh canva yang dapat kita manfaatkan untuk desain tampilan yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan. Banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Seperti membuat desain menggunakan berbagai template, font, hyperlink, animation, gift, serta dapat mengunggah foto, video, audio, link, dan sebagainya [21]. Canva adalah salah satu software yang menyediakan berbagai fitur seperti, berbagai bentuk macam desain, font, gift, desain link, barkot, dan lain-lain. Canva dapat mengupload gambar, video, audio, tersedia berbagai fitur seperti transisi, animation, hyperlink, dan masih banyak lagi. Fitur tersebut dapat disesuaikan oleh pengguna. Canva sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan. Dengan tujuan membuat siswa lebih fokus memahami materi ajar dengan tampilan lebih menarik.

[22]. Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi canva, sebagai berikut: 1. Kelebihan canva a;. Dapat mempermudah dalam membuat desain yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna. b;. Canva menyediakan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan sesuai

dengan keinginan, sehingga dapat memudahkan pengguna. Terdapat berbagai fitur seperti upload foto, video, audio, kuis online dan masih banyak lagi. Pengguna juga dapat menyesuaikan background, font, warna, ukuran, gambar, animasi, sesuai dengan kebutuhan. c.; Mudah dijangkau di semua kalangan, karena canva mudah untuk digunakan, dimanfaatkan oleh siapa saja. Canva dapat diakses melalui PC atau smart phone (Android dan IPhone). Hanya dengan mendownload aplikasi dan dapat juga diakses melalui web tanpa mendownload aplikasi tersebut. 2. Kekurangan canva a). Canva membutuhkan jaringan internet dalam penggunaannya. b). Dalam aplikasi canva terdapat template, stiker, ilustrasi, background, font, animation yang berbayar, namun ada juga yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Tetapi hal ini tidak menimbulkan masalah dalam penggunaannya, dikarenakan banyak yang tersedia secara gratis, hanya bagaimana kreatifitas kita dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

Aplikasi Canva ini memiliki tools atau alat desain yang mudah dipahami baik oleh pengguna pemula sekalipun, karena di dalamnya sudah tersedia banyak template yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat lebih mudah dan cepat dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik. Selain itu, canva juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, karena dengan media menggunakan Canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik [23].

Aplikasi canva dapat memudahkan guru dalam mendesain bahan ajar tambahan. menurut [24]. mengatakan jika aplikasi canva dapat memudahkan guru dalam penggunaannya untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan manfaat teknologi baik dari keterampilan maupun kreativitas. Hal tersebut mendesain dari aplikasi canva dapat menambah daya tarik siswa dalam kegiatan belajar dengan penyajian bahan ajar tambahan yang bervariasi. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook [25]. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana [26]. canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

[27]. pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan [28]. bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun siswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai. Riset telah menunjukkan bahwa, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran, siswa berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu siswa untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif [29].

b. Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar misalkan film suara, video, televisi, atau penayangan dalam slide, yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Mendukung pemanfaatan media pembelajaran audio visual dapat di buat dengan aplikasi-aplikasi tertentu salah satunya aplikasi canva [30]. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva merupakan salah

satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika [31].Media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini mampu menjadi salah satu solusi permasalahan belajar siswa.

Menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva, maka diharapkan siswa mampu meningkatkan minat belajar, termotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji, karena siswa secara tidak langsung diajak memahami konsep secara terus menerus dan melatih kemampuan diri, sehingga siswa dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual [32]. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan siswa dan membantu proses belajar lebih optimal. [33]. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu serta guru dalam mendesain media pembelajaran serta akan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. [34].

Penggunaan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru sehingga untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Baik kebutuhan di bidang Pendidikan, maupun non Pendidikan bahkan untuk keperluan iklan dan bisnis juga tersedia [35]. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran. Pada kajian ini contoh pengaplikasian serta penerapan pada pembelajaran matematika. Pelajaran matematika yang disampaikan akan lebih menjadi menarik, maka dapat bermakna bagi siswa. guru dapat menjelaskan bermacam-macam materi pada pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi canva. Materi pembelajaran akan kelihatan menarik karena bisa dibuat dengan berbagai warna dan dapat dibuat dalam versi animasi. Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. [36]. Pembuatan video tergantung pada kreatifitas guru dalam memilih fitur dan desain yang sesuai dengan kebutuhan materi. Hasil video pembelajaran melalui canva ini dapat diakses di galeri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar ulang video ketika ada hal yang belum difahami.

Penggunaan aplikasi Canva tidak dirujukkan untuk guru saja akan tetapi dapat untuk siswa yang bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk siswa untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga di sediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada siswa. Dengan Canva, guru menggunakan template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah back ground video pada saat ditampilkan. Demikian juga poster, infografis, resume, selembaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, siswa pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada siswa, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, siswa diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan yaitu, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, siswa juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

Penggunaan aplikasi Canva dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan aplikasi Canva disajikan dengan tampilan yang menarik. Penggunaan aplikasi Canva, disesuaikan dengan kebiasaan siswa yang saat ini telah terbiasa mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak membuat siswa merasa asing apabila variasi penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan aplikasi Canva yang dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang telah dijabarkan diatas, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [37]. Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Terbukti

mampu menguatkan minat belajar siswa, dikarenakan canva dilengkapi berbagai template, sajian gambar, warna, huruf yang lebih bervariasi dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran matematika.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran matematika, karena aplikasi canva adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif. Dengan adanya berbagai fitur template yang ada, Canva menawarkan kemudahan serta kepraktisan untuk pembuatan konten materi berhubungan dengan mata pelajaran matematika yang sifatnya abstrak, rumit sehingga akan lebih mudah dipahami siswa. Dengan ditugaskannya media pembelajaran Canva, terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran matematika menjadi lebih baik, selain itu dapat menjadi rujukan atau referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran siswa didalam kelas.

5. Referensi

- [1]. Evi Sandri, E. M. 2021. Pengembangan E-Modul Bercirikan Etno matematika Suku Simalungun Berbasis Hots pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal Sekolah*, 79.
- [2]. Asminar Siregar, Masganti Sitorus, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://yana.web.id/index.php/relevan>
- [3]. Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- [4]. Rahmatullah, Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2022. “Media Pembelajaran AudioVisual Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2), 317–27
- [5]. Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. 2022. Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188-201.
- [6]. Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. 2019. Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding 3rd Connects 2019 Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183–187.
- [7]. Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://jurnal/fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- [8]. Purba, Y. A., & Harahap, A. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *06(02)*, 1325–1334
- [9]. Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- [10]. Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- [11]. Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. 2022. Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev> ; <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- [12]. Yusnidah. 2022. Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315-325. DOI:10.17977/um038v5i32022p315

- [13]. Nadila Fatin Fadillah, Nurafni 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* **11(3)**, 2022, 1933-1942 Doi: <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V11i3.5280>
- [14]. Tri Umi Faridah Hayati. 2022. Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022 8-15
- [15]. Vinka Riantini Rukman, Asep Samsudin. 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 (JPP)*. **1(2)**, 133-141 Desember 2022 <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp>
- [16]. Ni Made Sumartiwati, I Made Suarjana, Putu Rahayu Ujjanti (2022) Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, **5(2)**, Tahun 2022, pp. 220-230 Open Access: <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- [17]. Niken Rohayati 2021 Inovasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Inovasi Manajemen Pendidikan dalam Tatanan Kenormalan Baru" Yogyakarta, 28 Agustus 2021, Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjana wiyata Taman siswa 368-377
- [18]. Dina Valentina Feby Tri Hidayanti 2022 Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia* **1(7) Mei 2022** 853-859
- [19]. Leli Nurhayati Awaliah 2022 Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (Gamma Nc) 2022* 175-182
- [20]. Meliana Dwi Ardana, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Dian Nur Antika Eky Hastuti 2022 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar, *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, **3, Juli 2022** 407-419 : <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [21]. Enterprise, J. 2021. *Desain Grafis dengan Canva*. Jakarta: PT. Gramedia .
- [22]. Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 79-96
- [23]. Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, **2(1)**, 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- [24]. Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, **7(2)**, 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- [25]. Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh. Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. 2021. Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa ...*, **1**, 143-151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- [26]. Triningsih, Diah Erna. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge Toward a Media History of Documents*, **15(1)**, 128-144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- [27]. Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. 2021. Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, **1(2)**, 75-82.

- [28]. Garris Pelangi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, **8(2)**, Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79-96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- [29]. Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. 2020. Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, **6(1)**, 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- [30]. Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. 2021. Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, **5(6)**, 6271-6279. Diakses dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1717/pdf>
- [31]. Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. 2021a. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, **5(4)**, 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- [32]. Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. 2021b. Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. *6(April)*, 22-29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- [33]. Rohma, A., & Sholihah, U. 2019. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 61-70.
- [34]. Hapsari, G. P. P, & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, **5(4)**, 2384-2394. . <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- [35]. Triningsih, Diah Erna. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, **15(1)**, 128-144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- [36]. Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. 2021. Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, **5(6)**, 6271-6279. Diakses dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1717/pdf>
- [37]. Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. 2021. Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021, 127-134.