RESPON SISWA KELAS IV TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PRESENTASI INTERAKTIF CANVA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Asti aulia

STKIP Bina Mutiara Sukabumi

astiaulia1233@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary schools is still commonly delivered through conventional approaches, which often fail to fully engage students' attention and participation. One alternative to address this issue is the use of interactive presentation media based on Canva. This study aimed to describe Grade IV students' respones to the use of interactive Canva presentations in mathematics learning. The research employed a descriptive qualitative approach involving five Grade IV students of SDN Sukamukti in the 2025/2026 academic year, selected through purposive sampling. Data were collected through semi-structured interviews, classroom observations, and documentation, and analyzed using the interactive analysis model of Miles, Huberman, and Saldaña. The findings indicate that the use of interactive Canva presentations generated positive student respones, as reflected in increased learning interest, improved understanding of mathematical concepts, and higher levels of student participation during the learning process. However, several challenges were identified, including overly dense visual displays and unclear navigation, which may increase students' cognitive load. Therefore, Canva-based learning media should be designed with simple visual layouts and clear navigation to effectively support mathematics learning in elementary schools.

Keywords : interactive media, Canva, mathematics learning

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak dilakukan dengan pendekatan konvensional, sehingga belum sepenuhnya mampu membangun perhatian dan keterlibatan siswa secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah memanfaatkan media presentasi interaktif berbasis Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa kelas IV terhadap penggunaan media presentasi interaktif Canva dalam pembelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan lima siswa kelas IV SDN Sukamukti tahun ajaran 2025/2026 yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi pembelajaran, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif Canva memperoleh respon positif dari siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya minat belajar, pemahaman konsep matematika, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala, seperti tampilan visual yang terlalu padat dan navigasi yang kurang jelas, yang berpotensi menambah

beban kognitif siswa. Oleh karena itu, media Canva perlu dirancang dengan tampilan visual yang sederhana dan alur navigasi yang jelas agar dapat mendukung pembelajaran matematika secara lebih efektif di sekolah dasar.

Kata kunci : media interaktif, Canva, pembelajaran matematika

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa sebuah perubahan yang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023). Transformasi digital ini telah mengubah proses belajar dan mengajar yang sebelumnya bersifat tradisional menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi (Maula et al., 2025). Media digital dipandang efektif karena dapat mengurangi kejenuhan belajar dan membantu meningkatkan motivasi siswa (Yuliasih et al., 2025). Pada pembelajaran matematika kelas IV, media digital membantu menyajikan visualisasikan materi yang konkret dan lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik (Harpiani et al., 2025).

Salah satu platform yang telah menarik perhatian karena aksesibilitas dan keserbagunaan dalam pendidikan adalah Canva. Platform ini dimanfaatkan di kelas untuk membuat poster, infografis, hingga presentasi interaktif (Nanda & Fatimah, 2023). Canva berisi banyak konten yang dapat memudahkan dalam guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Hidayatullah et al., 2023). Penggunaan Canva sebagai media presentasi interaktif dapat digunakan untuk memetakan konsep matematika yang abstrak menjadi visual dan konkret serta lebih interaktif dan terbukti lebih dipahami.

Meskipun media presentasi interaktif Canva telah terbukti mampu menumbuhkan respon positif, mulai dari aspek kemudahan, daya tarik, hingga manfaat yang dirasakan pada berbagai jenjang (Aulia & Nugroho, 2025). kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan implementasi yang belum optimal. Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep Matematika yang umumnya disajikan secara verbal atau dalam bentuk penjelasan statis dan minimnya visualisasi, sehingga membuat mereka sulit membentuk presentasi mental yang jelas.

Akibatnya, minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menurun, meskipun penelitian lain menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara umum di respon positif dan sangat praktis oleh guru dan siswa kelas IV SD (Candrawaty et al., 2022)

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Canva efektif mendukung aspek afektif, misalnya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD (Setiawati et al., 2024). serta membantu keterampilan menulis teks prosedur (Fauziyah et al., 2016). Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menggambarkan bagaimana siswa kelas IV yang membutuhkan visualisasi lebih kuat merespon penggunaan Canva pada mata pelajaran Matematika yang cenderung abstrak masih sangat terbatas. Kekosongan penelitian inilah yang mendorong perlunya penelitian yang mengkaji respon siswa secara lebih terarah dan mendalam.

Kebutuhan untuk mengatasi permasalahan tersebut sekaligus mengisi celah penelitian yang memiliki urgensi tinggi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian deskriptif mengenai respon siswa kelas IV terhadap presentasi interaktif Canva diharapkan mampu menghadirkan data empiris yang lebih rinci dan kontekstual mengenai tingkat penerimaan mereka. Temuan ini tidak hanya memperkaya literatur terkait adopsi teknologi pendidikan, tetapi juga memberi dasar praktis bagi guru SD dalam merancang media pembelajaran yang lebih sesuai. Dengan memahami respon siswa secara mendalam mulai dari aspek yang mereka sukai, manfaat yang dirasakan, hingga potensi hambatan teknis (Sagala et al., 2025). Guru dapat menyesuaikan desain dan fitur presentasi Canva secara lebih tepat. Pendekatan ini memastikan bahwa pemanfaatan media digital di kelas IV benar-benar sejalan dengan karakteristik psikologis siswa dan kebutuhan visualisasi materi Matematika, sehingga penggunaan media menjadi lebih efektif dan tepat sasaran.

berdasarkan kesenjangan penelitian dan urgensi penelitian yang diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis respon siswa kelas IV terhadap penggunaan Canva sebagai media presentasi dalam

pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Respon Siswa Kelas IV terhadap penggunaan Presentasi Interaktif Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar"

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam respon siswa kelas IV terkait pembelajaran matematika berbasis presentasi interaktif Canva. Pendekatan ini dipilih karena mendeskripsikan secara mendalam mengenai persepsi, pengalaman, dan respon subjektif siswa. Menurut Creswell (2009) metode kualitatif deskriptif tepat untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam, karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran dari partisipan dalam kondisi alami tanpa adanya manipulasi variabel.

Subjek penelitian ini adalah 5 siswa kelas IV SDN Sukamukti tahun ajaran 2025/2026 yang sudah belajar menggunakan presentasi interaktif Canva, dan penentuan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan representasi siswa yang kaya informasi dan bervariasi. Jumlah informan dalam penelitian ditentukan berdasarkan prinsip saturasi data, yaitu ketika data yang diperoleh menunjukkan pola respon yang berulang dan tidak ditemukan informasi baru yang signifikan.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Kegiatan wawancara semi terstruktur difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu respon afektif, kognitif, dan respon perilaku. Data ini didukung dengan data observasi dan dokumentasi yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan saldana (2014) melalui tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian, peneliti menggunakan metode triangulasi. Triangulasi merupakan metode pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber, berbagai data, dan berbagai waktu yang telah ada (Sugiyono, 2022). Hal

ini dilakukan untuk keperluan pengecekan dan pembanding terhadap data. Dalam implementasinya, peneliti melakukan triangulasi teknik.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur terhadap siswa kelas IV yang diperkuat dengan observasi selama proses pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan belajar matematika menggunakan media presentasi interaktif Canva, menunjukkan gambaran umum mengenai persepsi siswa terhadap media presentasi interaktif Canva. diperoleh gambaran mengenai respon siswa terhadap media Canva. hasil penelitian ini difokuskan ke dalam tiga tema utama, yaitu respon afektif, respon kognitif, dan respon perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

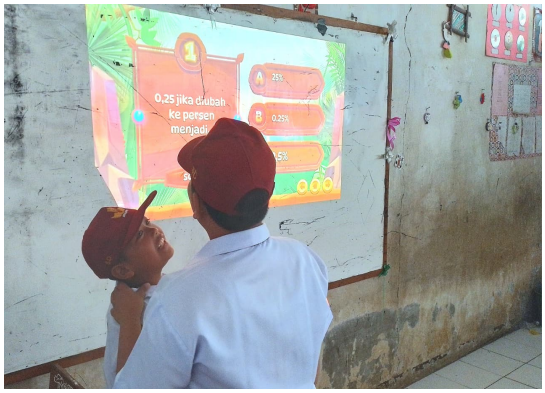
Pada aspek afektif, hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan presentasi Canva pada mata pelajaran matematika. Ketertarikan siswa terutama terlihat pada tampilan visual Canva, seperti pada kombinasi warna, elemen gambar, animasi, serta tombol dan fitur interaktif seperti kuis. Beberapa siswa menyampaikan bahwa tampilan Canva dianggap “lucu”, “seru” dan “tidak membosankan”, sehingga mendorong mereka antusias mengikuti pembelajaran. Seorang siswa menyatakan “ aku suka bagian kuisnya, karena kalau jawabannya benar langsung ada animasinya jadi bikin semangat”. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi dikelas yang memperlihatkan siswa lebih fokus memperhatikan layar, menunjukkan ekspresi senang dan antusias ketika animasi dan umpan balik visual ditampilkan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang dominan menggunakan papan tulis, suasana belajar jadi lebih hidup, menyenangkan dan pembelajaran matematika lebih bermakna bagi mereka.

Ditinjau dari aspek kognitif, sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi matematika yang sajikan melalui presentasi interaktif Canva relatif mudah dipahami karena didukung gambar kontekstual, video

pembelajaran, dan contoh-contoh yang kontekstual, sehingga membantu pemahaman konsep bilangan persen dan pecahan. Penggunaan visual yang relevan, seperti ilustrasi diskon dan bilangan persen pada kemasan produk, memudahkan siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Seorang siswa mengungkapkan " materinya mudah dipahami karena ada gambarnya seperti diskon dan gambar belakang kemasan minuman, jadi lebih paham". Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian visual kontekstual dalam media Canva berperan dalam membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna.

Meskipun demikian, ditemukan kendala, sebagian siswa mengalami kebingungan saat slide ditampilkan terlalu padat atau memuat terlalu banyak elemen. Selain itu, terdapat siswa yang kesulitan mengikuti alur pembelajaran akibat navigasi yang kurang tepat, misalnya tombol yang ada di slide seharusnya mengarah pada soal berikutnya justru menuju halaman utama. Temuan ini menunjukkan bahwa desain visual dan kejelasan merupakan faktor penting dalam menentukan efektivitas penggunaan media presentasi interaktif Canva dalam pembelajaran matematika.

Dari aspek perilaku belajar, penggunaan media interaktif Canva mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme dengan secara spontan mengangkat tangan, dan maju ke depan menjawab soal kuis yang disajikan secara interaktif. Antusiasme diperkuat adanya umpan balik langsung dari media, berupa animasi yang muncul ketika siswa menjawab benar atau salah. Hal ini disampaikan siswa, " kuisnya seru, kalau jawaban benar ada animasinya dan kembang api, jadi membuat ingin menjawab lagi". Temuan ini menunjukkan bahwa unsur visual dan umpan balik langsung dalam media mampu memunculkan motivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar.



Gambar 1 Keterlibatan siswa kelas IV dalam mengerjakan kuis matematika menggunakan media presentasi interaktif Canva.

D. Pembahasan

hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif Canva mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa kelas IV SDN Sukamukti, khususnya dalam pelajaran matematika. respon positif siswa ditandai dengan meningkatnya ketertarikan dan antusiasme. sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika menggabungkan teks dan visual. Tampilan Canva membantu siswa memproses informasi secara lebih optimal, sehingga mampu meningkatkan keterkaitan dan perhatian dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi teks, visual, dan animasi dalam media Canva membantu siswa mengolah informasi secara lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Temuan ini didukung oleh penelitian Suarsan & Mahayukti (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian lain oleh Kaharudin et al., (2025) menunjukkan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pada minat belajar secara umum, penelitian ini menyoroti secara spesifik bagaimana respon afektif siswa kelas IV terbentuk melalui interaksi langsung dengan fitur dan kuis interaktif Canva dalam pembelajaran matematika.

Dari aspek pemahaman materi, hasil penelitian ini didukung oleh pandangan konstruktivisme yang menekankan penting untuk menyajikan materi secara kontekstual. Penyajian contoh-contoh matematika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui visualisasi Canva membuat siswa membangun pemahaman secara lebih bermakna. Temuan ini tercermin dari pernyataan siswa yang mampu mengaitkan konsep bilangan persen dengan situasi sehari-hari, seperti pada

kemasan produk dan diskon, yang menunjukkan terbentuknya pemahaman konseptual secara aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Rubiyanti (2025) yang menyebutkan media interaktif berbasis Canva dapat mempermudah pemahaman konsep matematika karena tampilannya konkret dan mudah dipahami siswa.

Meskipun demikian, ditemukan temuan terkait kebingungan siswa akibat penyajian materi di slide terlalu padat, menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif perlu menerapkan konsep kesederhanaan dan kejelasan. Kondisi ini sejalan dengan prinsip kognitif dalam terori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa terlalu banyak elemen visual justru dapat menghambat siswa dalam memproses dan mengolah informasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyajian materi pembelajaran tanpa pengelolaan visual yang baik berpotensi menambah beban kognitif dan menghambat pemahaman materi. Dengan demikian, penggunaan Canva perlu dirancang dengan tampilan visual yang sederhana serta navigasi yang jelas agar sesuai dengan tingkat kognitif siswa sekolah dasar.

Dari sisi keterlibatan siswa, presentasi interaktif Canva dapat meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif Canva, seperti tombol navigasi, kuis, dan umpan balik visual langsung efektif mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika karena pengalaman belajar lebih menarik dan responsif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pemanfaatan media presentasi interaktif Canva dalam pembelajaran matematika memperoleh respon positif dari siswa kelas IV SDN Sukamukti. Respon tersebut tercermin pada aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa.

Pada aspek afektif siswa menunjukkan tingkat ketertarikan dan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran, yang dipicu oleh penggunaan tampilan visual, animasi,

dan fitur interaktif yang tersedia di Canva. Dari sisi kognitif, penyajian materi secara visual dan kontekstual membantu siswa memahami konsep matematika dengan mudah dan bermakna. Sementara itu, dari aspek perilaku, penggunaan Canva mendorong keterlibatan aktif siswa, yang terlihat dari siswa yang mengangkat tangan dan maju ke depan untuk menjawab soal kuis yang disajikan pada presentasi Canva.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala berupa kebingungan siswa ketika tampilan slide terlalu padat dan tombol navigasi kurang jelas. Oleh karena itu, penggunaan Canva sebagai media interaktif perlu dirancang secara sederhana, terstruktur, dan selaras dengan alur pembelajaran agar mampu mendukung proses belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, S. S., & Nugroho, A. (2025). *Persepsi Siswa SMA Menggunakan Canva untuk Presentasi Teks Deskriptif Mereka*. *2*(4), 662–675.

Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7456–7465.

Creswell, J. W. (2009). Research Design Qualitative,Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Muqarnas* (3rd ed., Vol. 8). SAGE Publication.Inc.

Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2016). *The Use of ' Canva for Education ' and the Students ' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text*. 6368–6377.

Harpiani, S., Resa, A., & Fandini, I. (2025). *Respon Mahasiswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva*. *3*(1), 1–11.

Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Rumiarci, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *9*(2), 943–947. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823

Kaharudin, Muslimin, & Suharti. (2025). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *10*(1), 251–259.

Maula, A. R., Wasilatin, F., & Divana,

P. A. (2025). *Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital : Peluang dan Tantangan*. *4*, 5491–5500.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Miles, M. B., Huberman, M. ., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nanda, M., & Fatimah, S. (2023). Persepsi siswa tentang Canva sebagai media dalam belajar bahasa Inggris: Studi deskriptif di SMA N 6 Sijunjung. *Jurnal Ajaran Bahasa Inggris*, *12*(1), 176–187. https://doi.org/https://doi.org/10.5539/elt.v12n1p98

Rubiyanti, D. (2025). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Sekolah Dasar*. *1*(2), 44–51.

Sagala, R. A., Afrida, N., & Harahap, S. (2025). *Students ' Perceptions of Using Canva as a Learning Media in Reading Argumentative*. *6*(3), 833–850.

Setiawati, M., Anwar, C., & Firdos, H. (2024). *The Effect Of Using Canva Media On Students ' Learning Interests And Learning Outcomes In The Indonesian Language Subject Of Grade V SD Negeri Sukasari 5 Kota Tangerang*. *6*(3), 969–977.

Suarsan, & Mahayukti. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis problem solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *10*(2), 1–12. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/10875

Sugiyono, R. (2022). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.

Yuliasih, N., Sobari, T., & Mustika, I. (2025). *Analysis Of Learning Interest Using Canva Media In High School Students ' Indonesian Language Learning*. *8*(1), 33–46.