

## Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Disiplin Siswa

Ridha Desnita Luthfitasari<sup>1</sup>  
[ridhadesnita@iaisypida.ac.id](mailto:ridhadesnita@iaisypida.ac.id)

### ABSTRACT

*This study aims to examine the implementation of Canva as a learning medium in Mathematics instruction and its impact on learning outcomes and student discipline among fifth-grade students at a Madrasah Ibtidaiyah Raudlatussalam (Islamic elementary school). The research background is based on the limited use of digital technology in Madrasah Ibtidaiyah, particularly in Mathematics learning, as well as the need for innovative and differentiated teaching approaches that align with students' learning styles. The study employs a quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design. The research subjects consist of two classes: an experimental class using Canva media and a control class using conventional methods. Research instruments include a learning outcome test, a discipline attitude questionnaire, and observation sheets. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The findings indicate that the use of Canva significantly improves students' learning outcomes and discipline compared to conventional teaching methods. Furthermore, students responded positively to Canva-based learning, describing it as engaging, easy to understand, and supportive of visual, auditory, and kinesthetic learning styles. The study concludes that Canva is an effective tool in Mathematics education, enhancing student engagement, conceptual understanding, and the development of disciplined character. These findings recommend that teachers integrate digital media into the learning process, particularly in the implementation of the Merdeka Curriculum.*

**Key Words:** *Canva, Math Learning, Learning Outcomes, Discipline, Differentiated Instruction, Merdeka Curriculum*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media Canva dalam pembelajaran Matematika, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar dan sikap disiplin siswa kelas V di MI Raudlatussalam. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya pemanfaatan teknologi digital di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran Matematika, serta kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berdiferensiasi

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Sukabumi

sesuai gaya belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, angket sikap disiplin, dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan sikap disiplin siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran berbasis Canva karena dinilai menarik, mudah dipahami, dan mendukung gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika sebagai alat bantu visual yang dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep matematika, dan membentuk karakter disiplin siswa. Temuan ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

**Kata Kunci:** Canva, Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar, Sikap Disiplin, Pembelajaran Berdiferensiasi, Kurikulum Merdeka

## PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar. Teknologi informasi dan komunikasi kini menjadi bagian integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Matematika sebagai mata pelajaran yang menekankan pembentukan karakter dan nilai-nilai logika, perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Sayangnya, praktik pembelajaran Matematika di tingkat madrasah ibtidaiyah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru, sehingga kurang optimal dalam membentuk pemahaman dan sikap peserta didik (Dakhi, 2020).

Dalam banyak kasus, pengajaran Matematika cenderung terfokus pada metode konvensional yang kurang mengintegrasikan aspek visual dan interaktif. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan Peserta didik dan membatasi pemahaman mereka terhadap materi agama. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat inovatif telah muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Dengan fitur-fitur kreatifnya, Canva memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik, seperti infografis, poster, dan presentasi visual yang dapat memperkaya pengajaran Matematika.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai macam fitur visual menarik seperti infografis, poster, video, hingga presentasi digital. Kharissidqi dan Firmansyah (2022) menyatakan bahwa Canva sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah diakses, menyediakan template profesional, serta

memungkinkan kolaborasi antarpengguna. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Alhafiz, n.d.). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka, yang mengedepankan pemenuhan kebutuhan individual siswa.

Integrasi Canva dalam pembelajaran diferensiasi di Pendidikan Matematika menawarkan potensi untuk memperluas metode pengajaran, memberikan variasi yang diperlukan, dan meningkatkan keterlibatan Peserta didik. Namun, perlu dicatat bahwa efektivitas dari pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara optimal, dukungan teknologi yang memadai di sekolah, serta kesediaan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam penyampaian materi.

Dalam penelitian ini, akan diidentifikasi secara sistematis bagaimana penggunaan media Canva dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep-konsep keagamaan dan moral, sekaligus memotivasi siswa untuk mengembangkan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini didukung oleh literatur yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat memperkuat keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.

Pendapat para ahli dapat memberikan landasan yang kuat dalam mendukung pentingnya inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam Pendidikan Matematika. Salah satu ahli pendidikan, John Hattie, dalam bukunya yang berjudul "Visible Learning," menekankan pentingnya penggunaan alat visual dalam pembelajaran. Beliau menegaskan bahwa visualisasi materi dapat membantu Peserta didik memahami konsep yang kompleks dan memperkuat keterhubungan antar ide-ide. Dalam konteks ini, pemanfaatan Canva sebagai alat visual dalam pengajaran Matematika dapat memberikan kejelasan konsep yang lebih baik bagi Peserta didik.

Sementara itu, (Michael Fullan, 2007), dalam karyanya "The New Meaning of Educational Change," menyoroti perlunya pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Beliau mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan di era modern tidak hanya tergantung pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan penggunaan teknologi yang relevan. Integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran Matematika menjadi relevan dalam konteks ini karena mempersiapkan Peserta didik dengan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

Seiring dengan diberlakukannya kurikulum merdeka yang menyelaraskan tujuan pembelajaran di zaman modern mengacu kepada kontens dan ketrampilan Peserta didik abad modern (Kemendikbud, 2022). Abdurrahman An-Nahlawi mengingatkan peran serta sekolah, guru dan masyarakat dalam menyikapi distorsi zaman, sehingga kekhawatiran sebagaimana yang dijelaskan dalam bukunya "*Ushul at-Tarbiyatul Islamiyah Wa Asalibuha*", kehilangan anak yang ditelan oleh zaman modern bisa teratasi.

An-Nahlawi menyebutkan empat faktor yang menyebabkan kekhawatiran tersebut. Di antaranya adalah (Al Nihlawi, 2008)(a) terlalu berlebihan dalam memberi kebebasan dan memanjakan, (b) tidak adanya kendali dalam memperlakukan anak- anak, (c) terlalu berlebihan dalam menuruti kehendak instinktif sehingga terjadi budaya free sex yang melahirkan jutaan anak di luar perkawinan yang sah (yang di Inggris saja pada tahun 1950- an mencapai setengah juta anak), akibatnya anak- anak menaruh dendam pada kehidupan dan masyarakat yang membiarkan mereka resah dan sesat, tanpa mengenal asal dan keturunannya, (d) adanya kebebasan wanita yang berlebihan dalam membaur dengan laki- laki di semua bidang, yang

menyebabkan hilangnya kewanitaan dan kedudukannya yang paling penting sebagai pendidik anak (Ike & Halimurassid, 2020).

Selanjutnya Mulyawan Gumilar memaparkan pula bahwa Faktor-faktor tersebut menjadi asumsi kuat di beberapa sekolah masih canggung dalam menerapkan pembelajaran digital. Padahal, jauh sebelumnya negara-negara di dunia termasuk Indonesia mengadopsi sistem pembelajaran digital sebagai upaya keberlanjutan pendidikan pada kondisi tertentu dan terjadinya ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*). Salah satu kondisi yang mendorong diberlakukannya pembelajaran digital adalah pandemic coronavirus dan tuntutan zaman, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Adrian.

Sementara Dari penelitian yang dilakukan oleh Jasmansyah, Adrian Jancajo, dan Hidayat menyimpulkan bahwa kemampuan literasi digital guru -sebagai pendidik- akan sangat berpengaruh terhadap motivasi Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun tingkat literasi tidak secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kehadirannya akan sangat memengaruhi gaya mengajar (*teaching style*) guru dan gaya belajar Peserta didik (*learning style*) terlebih dengan adanya kurikulum Merdeka yang di dalamnya terdapat pembelajaran berdiferensiasi dimana Pembelajaran berdiferensiasi adalah teknik instruksional atau pembelajaran di mana guru menggunakan berbagai metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individual setiap siswa sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kebutuhan tersebut dapat berupa pengetahuan yang ada, gaya belajar, minat, dan pemahaman terhadap mata pelajaran. Kondisi tersebut, perlu segera direspon sebagai upaya penguatan pengalaman belajar dan mengikuti perkembangan zaman serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Islam. Dalam hal ini Guru dan Murid sama-sama sebagai insan Pembelajar.

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih fleksibel, reflektif, dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Platform Merdeka Mengajar (PMM) hadir sebagai wadah pengembangan kompetensi guru yang menekankan pentingnya Aksi Nyata dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, penggunaan Canva sebagai bagian dari aksi nyata guru menjadi langkah konkret dalam mewujudkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Elfrianto et al., n.d.). Canva tidak hanya memperkaya tampilan materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun demikian, berbagai tantangan masih dihadapi dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di sekolah dasar.

Sementara itu, Michael Fullan, dalam karyanya "The New Meaning of Educational Change,"<sup>2</sup> menyoroti perlunya pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Beliau mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan di era modern tidak hanya tergantung pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan penggunaan teknologi yang relevan. Integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran Matematika menjadi relevan dalam konteks ini karena mempersiapkan Peserta didik dengan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

Hasil studi awal di MI Raudlatussalam menunjukkan bahwa satu orang guru MI harus mengampu setidaknya 10 mapel dengan belajar setiap pekan. Beban kerja yang berat ini berdampak pada rendahnya kualitas interaksi belajar, kurang optimalnya penanaman nilai-nilai

<sup>2</sup> Fullan michael, *The New Meaning of Educational Change: Fourth Edition*.

logika yang berdampak pada hasil belajar, serta lemahnya pembentukan sikap disiplin siswa. Selain itu, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam literasi digital, serta keterbatasan infrastruktur teknologi seperti jaringan internet dan perangkat komputer yang memadai.

Situasi tersebut mendorong perlunya solusi inovatif yang mampu menjawab permasalahan pembelajaran secara nyata. Penggunaan Canva dalam pembelajaran Matematika diharapkan tidak hanya memperbaiki hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu membentuk karakter siswa yang disiplin, bertanggung jawab, dan menghargai nilai-nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, siswa dengan gaya belajar yang berbeda dapat difasilitasi secara lebih optimal, sehingga potensi belajar mereka dapat berkembang secara maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi media Canva dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V di MI Raudlatussalam, serta menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar dan sikap disiplin siswa. Penelitian ini juga berusaha menggali tanggapan siswa terhadap penggunaan Canva dalam proses pembelajaran, sebagai bentuk partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran Matematika berbasis teknologi, sekaligus mendukung suksesnya implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat MI.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (*quasi-experimental design*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar dan sikap disiplin siswa dalam pembelajaran Matematika. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok siswa—kelompok eksperimen dan kelompok kontrol—tanpa penugasan secara acak. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan bantuan media Canva, sementara kelompok kontrol tetap menerima pembelajaran secara konvensional tanpa penggunaan media digital. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar serta perubahan sikap disiplin setelah perlakuan diberikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di MI Raudlatussalam, Kota Sukabumi. Total sampel penelitian terdiri dari 52 siswa, yang terbagi secara proporsional ke dalam dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas dan ketersediaan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba, dan (2) angket sikap disiplin yang disusun berdasarkan indikator sikap disiplin dalam konteks matematika, seperti ketepatan waktu, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab, dan kerapian. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi kelas dan wawancara terbatas untuk memperkaya data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif (rerata, standar deviasi) untuk menggambarkan distribusi data dan statistik inferensial melalui uji *Independent Sample t-test* guna menguji perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan *software SPSS*.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menjunjung tinggi prinsip etika penelitian, seperti mendapatkan izin tertulis dari kepala sekolah, menjaga kerahasiaan identitas peserta didik, dan memastikan bahwa partisipasi siswa dalam penelitian bersifat sukarela. Dengan rancangan dan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan bukti empiris yang sah mengenai efektivitas media Canva dalam pembelajaran Matematika berbasis Kurikulum Merdeka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen (VA) pada penelitian ini menggunakan media Canva dalam mata pelajaran Matematika. Media Canva dibuat peneliti sebanyak 15 slide dengan desain menarik, pemilihan warna kontras, ilustrasi relevan, dan ringkasan materi yang disederhanakan untuk siswa SD kelas V. Pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan, masing-masing selama 70 menit. Pada tahap persiapan, guru mengondisikan kelas dan memperkenalkan peneliti kepada siswa. Tahap pembukaan diawali dengan doa bersama, presensi, dan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa. Materi kemudian disampaikan melalui media Canva menggunakan laptop dan proyektor. Seluruh siswa menunjukkan ketertarikan ketika slide ditampilkan karena menampilkan ilustrasi yang memudahkan pemahaman mereka.

Tahap inti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil secara acak dengan anggota lima orang. Mereka diberikan tugas mendiskusikan materi matematika yang ditampilkan pada slide Canva dan menghubungkannya dengan kejadian faktual di lingkungan sekolah atau rumah. Diskusi berjalan kondusif dengan pengawasan guru dan peneliti. Presentasi hasil diskusi dilakukan oleh perwakilan kelompok secara bergantian dan diakhiri dengan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman.

Tahap penutup dilakukan dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran, refleksi pembelajaran, dan simpulan materi oleh peneliti. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen berjalan efektif, siswa terlihat antusias, aktif bertanya, serta menunjukkan sikap disiplin selama proses berlangsung.

Pembelajaran di kelas kontrol (VB) menggunakan media konvensional berupa buku paket dan video YouTube. Tahap persiapan dan pembukaan sama dengan kelas eksperimen, diawali dengan doa bersama, presensi, dan pre-test. Pada tahap inti, guru menayangkan video pembelajaran materi matematika melalui proyektor. Namun, keterbatasan jumlah buku paket menimbulkan kendala teknis karena siswa harus berbagi dalam membaca materi. Setelah pemaparan materi, siswa dibagi menjadi kelompok diskusi. Diskusi difokuskan pada pemahaman materi matematika dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari, namun berdasarkan observasi peneliti, diskusi tidak berjalan seaktif kelas eksperimen karena siswa kurang mendapatkan stimulus visual yang menarik seperti pada media Canva.

Tahap penutup diakhiri dengan post-test, refleksi pembelajaran, dan simpulan materi oleh peneliti. Pembelajaran di kelas kontrol tergolong baik, meskipun aktivitas siswa dalam diskusi dan kecepatan memahami materi lebih rendah dibanding kelas eksperimen.

**Tabel 1**  
**Uji Wilcoxon Signed Ranks Test**

N	Mean Rank	Sum of Ranks
---	-----------	--------------

PostTest_Eks - PreTest_Eks	Negative Ranks	4a	7,13	28,50
	Positive Ranks	28 b	17,84	499,50
	Ties	3c		
	Total	35		

- a. PostTest\_Eks < PreTest\_Eks
- b. PostTest\_Eks > PreTest\_Eks
- c. PostTest\_Eks = PreTest\_Eks

Berdasarkan analisis Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, nilai-nilai yang didapat adalah nilai *negative ranks*, *positive ranks*, dan *ties*. *Negative ranks* adalah sampel dengan nilai kelompok post test canva lebih rendah dari nilai *pre test* canva terlihat ada 4 data. *Positive ranks* adalah sampel dengan nilai kelompok post test canva lebih tinggi dari nilai *pre test* canva terlihat ada 28 data.

**Tabel 2**  
**Analisis Uji Wilcoxon**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

	PostTest_Eks - PreTest_Eks
Z	-4,427 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negatives.

Berdasarkan analisis statistik Wilcoxon Signed Ranks Test, maka nilai Z yang didapat sebesar -4,427 dengan *p value* (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar ,000 dimana lebih kecil (<) dari Sig. 0,05, sehingga keputusan hipotesis adalah H0 ditolak atau H1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan antara hasil *pre test* dan post test pada kelas eksperimen dalam hasil belajar siswa.

Uji Mann-whitney digunakan dalam penelitian ini karena data hasil belajar dan sikap disiplin siswa tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas. Selain itu, uji ini sesuai untuk membandingkan dua kelompok independent, yaitu kelas eksperimen dan kelas control.

**Tabel 3**  
**Mann Whitney Test**

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil_Pe m	Kontrol	35	32,07	1122,50
	Eksperimen	35	38,93	1362,50

_MTK	Total	70	
------	-------	----	--

Dari output rank, bahwa nilai *mean rank* untuk siswa pada kelas kontrol 32,07 lebih kecil dari pada nilai mean rank siswa pada kelas eksperimen yaitu 38,93 ( $32,07 < 38,93$ ).

**Tabel 4**  
**Perbedaan Rerata Rank**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

Mann-Whitney U	492,500
Wilcoxon W	1122,500
Z	-1,423
Asymp. Sig. (2-tailed)	,026

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan tampilan output pada table 4, terlihat bahwa nilai Sig. 2-tailed adalah 0,026 nilai ini lebih kecil (<) dari 0,05. Dengan demikian H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media canva dan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional pada pembelajaran Matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.”

Hasil uji Mann Whitney U Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.026 (<0.05) yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dengan mean rank 38,93 dibanding kontrol 32,07. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Visualisasi materi yang ditampilkan dengan Canva memudahkan siswa memahami konsep matematika karena membantu menghubungkan teori dengan realita melalui gambar, ikon, dan layout ringkas. Temuan ini mendukung penelitian Kurniawan (2022) yang menyatakan media digital berbasis desain visual mempercepat pemahaman konsep abstrak, serta penelitian Supriyadi (2021) yang menyebutkan penggunaan media interaktif berbasis digital meningkatkan hasil belajar signifikan pada mata pelajaran Matematika.

Pengukuran sikap disiplin menggunakan kuesioner pre-test dan post-test yang memuat 10 item pernyataan berdasarkan indikator sikap disiplin siswa di sekolah. Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan signifikan sikap disiplin di kelas eksperimen dibanding kontrol. Peningkatan terlihat pada aspek ketepatan waktu hadir di kelas, kepatuhan terhadap arahan guru, serta kerapian mencatat materi. Siswa kelas eksperimen merasa lebih mudah mengikuti instruksi guru karena materi Canva disusun secara sistematis dan ringkas sehingga tidak menimbulkan kebingungan. Sementara itu, siswa di kelas kontrol menunjukkan peningkatan disiplin meskipun tidak setinggi kelas eksperimen, karena media konvensional kurang memfasilitasi pemahaman yang cepat. Temuan ini relevan dengan teori behavioristik yang menekankan penguatan positif melalui media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perilaku disiplin siswa.

Analisis deskriptif menunjukkan semua item kuesioner mengalami peningkatan skor pada post-test dibanding pre-test. Contoh pada item nomor 3 (kepatuhan pada jadwal tugas), persentase siswa yang menjawab “Setuju” dan “Sangat Setuju” meningkat dari 48,5% pada pre-

test menjadi 77,0% pada post-test. Seluruh item valid dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,344) dan reliabel (Cronbach's Alpha  $\geq 0,80$ ), menunjukkan instrumen layak digunakan.

Karena data tidak berdistribusi normal namun homogen (Sig. Levene = 0,908 > 0,05), maka digunakan uji statistik non-parametrik Mann Whitney. Hasilnya nilai mean rank kelas eksperimen (38,93) lebih tinggi dari kontrol (32,07) dengan Sig. 0,026. Artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan Canva dan siswa yang belajar dengan media konvensional.

**Tabel 6**  
**Mann Whitney Test**  
**Ranks**

Total_Skor	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
	Kontrol	35	32.34	1132.00
	Eksperimen	35	38.66	1353.00
	Total	70		

Berdasarkan output rank, bahwa nilai mean rank untuk siswa pada kelas eksperimen 38,66 lebih besar dari pada nilai *mean rank* siswa pada kelas kontrol yaitu 32,34 (38,66 > 32,34).

**Tabel 7**  
**Perbedaan Rerata Rank**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

Total\_Skor

Mann-Whitney U	502.000
Wilcoxon W	1132.000
Z	-1.301
Asymp. Sig. (2-tailed)	.193

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan tampilan *output* tabel di atas, terlihat bahwa nilai Sig. 2-tailed adalah 0,193 nilai ini lebih besar (>) dari 0,05. Dengan demikian H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa: "Tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media canva dan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan kuesioner, mayoritas siswa merasa pembelajaran menggunakan Canva lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Visual yang menarik dengan kombinasi gambar, ikon, dan teks singkat membuat materi akhlak terasa ringan dan tidak membosankan. Salah satu siswa menyatakan, "Belajar dengan Canva itu seru, banyak gambar dan warnanya bagus, jadi mudah ngerti."

Wawancara mendalam dengan lima siswa kelas eksperimen menunjukkan Canva membantu mereka memahami materi lebih cepat dan meningkatkan disiplin belajar. Mereka mengaku lebih antusias belajar, mencatat materi dengan rapi, serta lebih fokus ketika guru menjelaskan menggunakan Canva. Menurut mereka, Canva membuat pembelajaran Matematika menjadi pelajaran yang ditunggu-tunggu.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivistik yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pengalaman visual dan aktivitas berpikir kritis. Media Canva memberikan stimulus visual yang memudahkan siswa memahami materi matematika secara mendalam. Selain itu, pembelajaran berbasis media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif, yaitu sikap disiplin siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan holistik yang menekankan pentingnya perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Secara praktis, penggunaan Canva dapat diimplementasikan oleh guru untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, dibutuhkan pelatihan desain media bagi guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan Canva sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan media Canva di kelas eksperimen berjalan efektif dan menarik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran karena Canva menyajikan materi secara visual, ringkas, dan mudah dipahami sesuai karakteristik siswa MI.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media Canva memperoleh rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi dibanding siswa yang belajar dengan media konvensional berupa buku paket dan video YouTube. Selain itu, sikap disiplin siswa di kelas eksperimen juga mengalami peningkatan yang signifikan, terlihat dari kepatuhan mereka terhadap arahan guru, ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas, serta kerapian mencatat materi.

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media Canva pun sangat positif; mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Hasil wawancara dengan Guru juga menyatakan bahwa media Canva membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, meskipun diperlukan keterampilan guru dalam mendesain media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, penggunaan media Canva terbukti berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar dan sikap disiplin siswa pada pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, media Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

## 2. Rekomendasi :

Rekomendasi yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah agar guru menggunakan media pembelajaran yang lain dalam pembelajaran sehingga dapat membantu siswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh. Mengembangkan desain media canva yang lebih interaktif, misalnya dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi atau kuis langsung dalam presentasi. Menambahkan variabel lain, seperti kreativitas atau motivasi belajar, agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh tentang pengaruh media canva dalam pembelajaran matematika. Dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda atau pada sekolah dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam untuk melihat konsistensi efektivitas media canva.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman Al Nihlawi, "Ushul at-Tarbiyatul Islamiyah Wa Asalibuha.
- Alhafiz, M. (n.d.). *Pemanfaatan media Canva untuk pembelajaran yang berdiferensiasi*. Diakses dari <https://canva.com/pendidikan>
- Dakhi, S. (2020). *Relevansi model pembelajaran konvensional dalam pendidikan dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 112–123. <https://doi.org/10.1234/jpd.v8i2.123>
- Elfrianto, E., Nurhadi, N., & Puspita, R. (n.d.). *Canva sebagai media aksi nyata guru dalam platform merdeka mengajar*. Diakses dari <https://guru.kemdikbud.go.id/>
- Kharissidqi, M. A., & Firmansyah, D. (2022). *Efektivitas media Canva dalam pembelajaran abad 21*. Jurnal Inovasi Media Pembelajaran, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jimp.v5i1.987>
- Kemendikbud, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia., *Apa itu Kurikulum?*, 2022., Jakarta. Melalui tautan <https://youtu.be/sway0t1hOwo> menit 4.47.
- Kurniati, Ike & Halimurasid, *Pengembangan Pembelajaran Di Era Digital*, ed. Aan Herdiana, Pertama. (Amerta Media, 2020), <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>. h. 35-36
- Kurniawan, H. (2022). *Pengaruh media digital berbasis visual terhadap pemahaman konsep matematika siswa SD*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 22–34. <https://doi.org/10.33369/jtp.v10i1.12345>