



Strategies for Fostering Students' Interest Using Canva Media in Mathematics Learning for Fifth-Grade Students at SD Negeri 13 Lolong

Nadiatul Rahma¹, Yona Syaida Oktira², Nofriza Efendi³, Ayunis⁴

email: nadiatulrahma378@gmail.com oktiyonanio@gmail.com

¹ Mahasiswa PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

² Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

³ Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

⁴ Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

ABSTRACT

This study aims to describe strategies for fostering students' interest in mathematics learning through canva media in grade V of SD Negeri 13 Lolong and to identify the supporting and inhibiting factors. A qualitative case study was employed with data collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, display, and conclusion drawing. The subjects were the grade V teacher and five students. The results indicate that the strategies included interactive quizzes before lessons, presenting materials with visually appealing canva designs, and encouraging active student participation. Supporting factors were the availability of facilities and the attractiveness of visual media, while inhibiting factors included limited time, dependence on stable internet access, and teachers' limited skills in using canva. Overall, canva effectively increased students' interest in mathematics learning, although further efforts are needed to address technical and teacher-related challenges.

Keywords: Student Interest, Canva Media, Mathematics Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi penting dalam membentuk kemampuan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Salah satu tantangan besar adalah menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan kurang menarik. Menurut Sari (2020), rendahnya minat belajar matematika siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan strategi inovatif yang dapat membangkitkan motivasi dan partisipasi siswa.

Media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu untuk memudahkan penyampaian materi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media berbasis visual interaktif mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak (Hasanah & Putri, 2021). Di era digital, Canva menjadi salah satu platform yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendesain materi pembelajaran dengan tampilan visual yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Ramadhan (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan media Canva dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti efektivitas Canva dalam mata pelajaran bahasa atau pendidikan seni (Lestari, 2021), sementara kajian pada mata pelajaran eksakta seperti matematika relatif jarang ditemukan. Celah inilah yang menjadi dasar pentingnya penelitian ini, yaitu untuk mengkaji bagaimana strategi guru menumbuhkan ketertarikan siswa melalui media Canva dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi menumbuhkan ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Canva di kelas V SD Negeri 13 Lolong, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, karena fokus utamanya adalah mendeskripsikan strategi guru dalam menumbuhkan ketertarikan siswa melalui media Canva pada pembelajaran matematika. Pendekatan ini dipilih untuk menggali fenomena secara mendalam sesuai dengan konteks nyata di kelas.

Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas V dan lima siswa kelas V SD Negeri 13 Lolong yang dipilih secara purposive, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media Canva. Data dikumpulkan melalui observasi reduksi data, penyajian data, dan penarikan, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk memperoleh pandangan guru dan siswa terkait strategi pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap berupa foto kegiatan dan perangkat pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahapan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, & Saldaña (2018).

Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi sumber dan teknik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti efektivitas Canva pada mata pelajaran bahasa dan seni (Lestari, 2021; Ramadhan, 2022), penelitian ini berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika, khususnya strategi guru untuk menumbuhkan ketertarikan siswa. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah kajian (research gap) mengenai pemanfaatan media digital dalam mata pelajaran eksakta di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Strategi Menumbuhkan Ketertarikan Siswa Menggunakan Media Canva

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 13 Lolong, strategi yang digunakan dalam menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

a) Memberikan kuis interaktif sebelum pembelajaran dimulai.

Guru memberikan pertanyaan ringan atau permainan tebak angka melalui desain Canva yang menarik untuk mengingat kembali materi sebelumnya. Ibu **Isra Febriantika**, guru kelas V, menyatakan: *"Sebelum memulai pelajaran, saya biasanya memberikan kuis singkat menggunakan Canva, supaya anak-anak tertarik dulu dan semangat. Dengan tampilan warna-warni di Canva, mereka jadi antusias menjawab pertanyaan."* Hal ini juga didukung oleh siswa **R.A.** yang mengatakan: *"Kalau pakai Canva seru, Bu. Soalnya tampilannya lucu, ada warna dan gambar. Jadi saya semangat mau jawab pertanyaan dari Ibu guru."*

b) Menyajikan materi dengan tampilan visual menarik.

Guru mendesain materi pelajaran dalam bentuk slide Canva yang berisi teks singkat, gambar, dan animasi sederhana agar siswa lebih fokus dan tidak bosan. Menurut Ibu **Isra Febriantika**: *"Biasanya saya buat materi matematika di Canva dengan warna yang*

menarik. Misalnya waktu pelajaran bangun datar, saya tampilkan bentuk-bentuknya dengan warna yang cerah. Siswa jadi lebih mudah memahami.” Siswa L.S. juga menambahkan: “Kalau lihat gambar di Canva jadi paham, Bu. Waktu pelajaran luas persegi, gambarnya jelas, jadi cepat ngerti.”

c) Memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi langsung.

Guru tidak hanya menjadi penyaji, tetapi juga melibatkan siswa untuk mencoba membuat desain sederhana di Canva, seperti latihan menghitung luas bangun dengan menampilkan hasilnya di slide mereka. Guru menjelaskan: “Saya beri kesempatan anak-anak maju dan mencoba menampilkan jawabannya lewat Canva. Mereka jadi lebih percaya diri dan merasa ikut terlibat dalam belajar.” Siswa A.D. mengaku: “Senang kalau disuruh buat sendiri di Canva, Bu. Rasanya kayak main tapi sambil belajar. Jadi gak ngantuk waktu matematika.”

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas kelas menjadi lebih kondusif dan antusiasme siswa meningkat. Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, dan tertarik dengan tampilan media yang digunakan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Canva

a. Faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung keberhasilan penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 13 Lolong antara lain:

1) Ketersediaan sarana dan prasarana.

Sekolah memiliki fasilitas proyektor dan koneksi internet yang cukup untuk menampilkan media Canva di kelas. Guru menyebutkan: “Alhamdulillah di kelas sudah ada proyektor dan jaringan internet, jadi saya bisa menampilkan materi Canva dengan lancar.”

2) Daya tarik visual media Canva.

Tampilan Canva yang berwarna dan interaktif membuat siswa tertarik. Siswa M.N. mengungkapkan: “Pelajarannya jadi gak ngebosenin, Bu. Soalnya banyak warna dan ada animasinya, kayak nonton tapi sambil belajar.”

3) Respons positif dari siswa.

Siswa merasa media ini membantu mereka memahami konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Seorang siswa, D.F., menyampaikan: “Kalau belajar pakai Canva jadi ngerti, Bu. Gak kayak dulu yang cuma nulis di papan, sekarang bisa lihat contohnya langsung.”

Faktor-faktor tersebut sejalan dengan pendapat Hasanah & Putri (2021) yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran

b. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan waktu dalam persiapan.

Guru membutuhkan waktu lebih lama untuk menyiapkan materi di Canva dibandingkan metode konvensional. “Membuat desain di Canva memang menarik, tapi agak lama. Kadang harus lembur supaya bisa selesai sebelum mengajar,” ujar Ibu Isra Febriantika.

2) Keterbatasan jaringan internet.

Saat jaringan internet lambat, proses pembelajaran terganggu karena Canva tidak bisa diakses dengan lancar. Guru menambahkan: “Kalau jaringan internet sedang tidak stabil, tampilan Canva bisa macet, jadi saya harus antisipasi dengan menyiapkan backup di PowerPoint.”

3) Kemampuan guru dalam menggunakan Canva.

Tidak semua guru terbiasa dengan teknologi desain grafis, sehingga perlu pelatihan tambahan. Guru mengakui: *“Awalnya saya juga masih belajar pakai Canva, kadang bingung fitur-fiturnya. Tapi karena anak-anak senang, jadi saya terus belajar.”*

Temuan ini mendukung hasil penelitian **Ramadhan (2022)** yang menjelaskan bahwa hambatan utama dalam penerapan media digital di SD adalah keterampilan guru dan keterbatasan sarana teknologi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media Canva berjalan efektif. Strategi yang diterapkan meliputi pemberian kuis interaktif sebelum pembelajaran, penyajian materi dengan tampilan visual menarik, serta pelibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Ketiga strategi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan fokus, partisipasi, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Ibu Isra Febriantika, guru kelas V SD Negeri 13 Lolong, penggunaan Canva membantu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Ia menyampaikan bahwa: *“Dengan Canva, saya bisa membuat tampilan materi yang lebih berwarna dan hidup. Anak-anak langsung semangat, apalagi kalau ada kuis atau animasi di awal pelajaran.”*

Temuan ini sejalan dengan teori Hasanah & Putri (2021) yang menegaskan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa karena merangsang keterlibatan emosional dan kognitif. Dari sisi siswa, sebagian besar mengaku lebih tertarik dan mudah memahami materi matematika ketika disajikan menggunakan Canva. Siswa R.A. mengatakan: *“Kalau belajar pakai Canva jadi gak ngantuk, Bu. Warnanya lucu, gambarnya bagus, jadi pengen lihat terus.”* Sementara siswa L.S. menambahkan bahwa penggunaan gambar membantu mereka memahami konsep abstrak: *“Kalau lihat bentuk-bentuk bangun datar di Canva jadi lebih cepat ngerti, Bu, karena kelihatan jelas.”* Pernyataan siswa ini mengindikasikan bahwa tampilan visual yang menarik memudahkan proses kognitif siswa dalam memahami konsep matematika, sebagaimana dikemukakan oleh Dewi & Prasetyo (2020) bahwa media digital mampu mengubah informasi abstrak menjadi konkret melalui dukungan visual yang kontekstual.

Selain meningkatkan ketertarikan, Canva juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Siswa dilibatkan dalam membuat desain sederhana atau menjawab kuis di Canva, yang menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Marsyani et al. (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran partisipatif berbasis teknologi mampu menumbuhkan rasa memiliki dan motivasi intrinsik pada siswa. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam penerapan Canva di kelas. Guru membutuhkan waktu lebih lama untuk menyiapkan materi, terkendala jaringan internet yang kadang tidak stabil, serta masih perlu peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan Canva. Menurut guru, *“Kadang butuh waktu lama untuk desain materi. Kalau internet lemot, tampilannya jadi lama muncul. Tapi karena siswa semangat, saya tetap berusaha buat.”* Kendala ini memperkuat temuan Ramadhan (2022) yang menjelaskan bahwa tantangan utama dalam penerapan media digital di sekolah dasar terletak pada kesiapan guru dan infrastruktur teknologi yang belum merata. Oleh karena itu, diperlukan dukungan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan Canva terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap matematika. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori teknologi pembelajaran konstruktivistik (Siagian, 2021) yang menekankan pentingnya media interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Canva menjadi alat yang mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kolaboratif, sehingga pembelajaran

terasa lebih menarik dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penerapan media Canva dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Meskipun masih terdapat kendala teknis, upaya untuk mengintegrasikan teknologi digital ini layak dipertahankan dan dikembangkan sebagai bagian dari peningkatan kualitas pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva merupakan strategi efektif untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 13 Lolong.

Guru menerapkan beberapa langkah utama, yaitu memberikan kuis interaktif, menyajikan materi dengan tampilan visual menarik, serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar menggunakan Canva. Penerapan strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan menunjukkan peningkatan minat terhadap pelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Tampilan visual dan interaktif Canva membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Faktor pendukung dalam pelaksanaan strategi ini meliputi tersedianya sarana teknologi seperti proyektor dan jaringan internet, serta antusiasme siswa terhadap media pembelajaran digital. Sementara itu, faktor penghambatnya mencakup keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan materi, ketergantungan pada koneksi internet, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan Canva yang masih perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga memperkuat interaksi belajar yang berpusat pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 6(2), 75–84.
- Dewi, R., & Prasetyo, A. (2020). *Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar, 5(2), 112–121.
- Hasanah, U., & Putri, D. (2021). *Media visual interaktif sebagai sarana peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(1), 45–54.
- Lestari, M. (2021). *Efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 9(3), 155–164.
- Marsyani, D., Rahmawati, A., & Kurniawan, B. (2024). *Pengaruh pembelajaran partisipatif berbasis teknologi terhadap motivasi intrinsik siswa*. Jurnal Pendidikan Kreatif dan Inovatif, 12(1), 33–44.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Ramadhan, F. (2022). *Kendala penerapan media digital di sekolah dasar: Analisis kesiapan*

guru dan infrastruktur teknologi. Jurnal Edutech, 8(2), 101–110.

Sari, N. (2020). *Analisis rendahnya minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 8(1), 21–30.

Siagian, R. (2021). *Pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(4), 87–96.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.