

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA BERBASIS CANVA TERHADAP SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Bayu Al Dhana^{*1}, Nurullita Astriani², Andrew Ramadhani³, Namira Seftia Dewi⁴,
Sukma Wati⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Royal

*e-mail: bayualdhana0222@gmail.com

ABSTRAK

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran matematika masih banyak dilakukan secara konvensional sehingga kurang mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva terhadap siswa sekolah dasar guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap observasi, perancangan media pembelajaran menggunakan Canva, pelaksanaan pembelajaran interaktif, serta evaluasi terhadap respon dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat unsur visual, warna, dan latihan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika secara konkret dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di sekolah dasar.

Kata kunci: canva, pembelajaran matematika, teknologi

ABSTRAC

The implementation of interactive learning media based on digital technology is one effort to improve the quality of mathematics learning in elementary schools. However, in reality, the mathematics learning process is still largely carried out conventionally, thus failing to attract students' interest and motivation. This community service activity aims to implement Canva-based interactive mathematics learning media for elementary school students to create a more engaging, creative, and effective learning process. The implementation method is carried out through observation stages, designing learning media using Canva, implementing interactive learning, and evaluating student responses and engagement during the activity. The developed learning media includes visual elements, colors, and interactive exercises tailored to the characteristics of elementary school students, making it easier for students to understand mathematical concepts in a concrete and enjoyable way. The results of the activity indicate that the use of Canva-based learning media can increase students' enthusiasm, participation, and motivation in participating in mathematics learning. In addition, students are more active in the learning process and more easily understand the material presented. Thus, the implementation of Canva-based interactive mathematics learning media can be an innovative alternative to support a more effective and engaging learning process in elementary schools.

Keywords: canva, mathematics learning, technology

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup berbagai kondisi kehidupan yang berkontribusi terhadap perkembangan individu melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan di berbagai lingkungan dan sepanjang waktu. Salah satu implementasi pendidikan diwujudkan dalam bentuk penyelenggaraan proses belajar mengajar yang dirancang secara terstruktur. (Dhana et al., 2026).

Menurut (Pratiwi et al., 2025) Kemajuan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa pengaruh yang besar terhadap bidang pendidikan, termasuk dalam metode

penyampaian materi ajar. Guru di era digital dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut melalui penciptaan lingkungan pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai karakteristik generasi digital-native. Meskipun demikian, temuan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru, termasuk guru Matematika di tingkat SMP, masih bergantung pada pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, dapat menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menarik. Akibatnya, minat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran cenderung menurun.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan cepat telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dewasa ini, pendidikan tidak hanya diharapkan untuk menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas, sekaligus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Muhammad et al., 2025). Seperti keterampilan dalam mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran. Penguasaan teknologi akan berdampak pada kualitas pembelajaran, guru lebih mudah menyampaikan materi, siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran interaktif menggunakan Canva mendorong guru menghadirkan bahan ajar yang lebih menarik dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Platform seperti Canva menawarkan kemudahan dalam membuat desain visual interaktif. Penggunaan platform ini secara terpadu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi estetika penyajian materi ataupun pembelajaran menjadi lebih menarik (Pratiwi et al., 2025).

Berdasarkan Teori Bruner, terdapat upaya pembaruan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui penggunaan teknologi digital yang menarik serta sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Di era digital saat ini, penguasaan teknologi oleh guru menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki dan dikuasai agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. (Aritonang et al., 2026).

Kualitas pembelajaran akan optimal jika terdapat interaksi antara guru dan siswa saat proses transfer informasi. (Ulfa et al., 2024). Dalam kegiatan penyampaian informasi, keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran, seperti buku, audio, video, serta teknologi digital. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa melalui penggunaan berbagai jenis materi dan metode pembelajaran.

Menurut (Harun et al., 2025) bahwa matematika adalah mata pelajaran wajib yang telah ada sejak Sekolah Dasar karena merupakan dasar dari semua ilmu lainnya. Matematika merupakan ilmu yang berfokus pada kajian logika, bentuk, pola, besaran, dan keterkaitan antar konsep. Matematika mengajarkan bagaimana konsep dan pemahaman diterapkan bukan cenderung pada menghafal sehingga matematika butuh pemahaman dan pengelolaan materi secara matang sebelum mengerjakan tugas yang diberikan

Berdasarkan hasil observasi dengan guru SDN 050771 Pangkalan Susu, proses pengajaran yang dilaksanakan oleh guru masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Dalam praktiknya, guru berperan sebagai pusat informasi (teacher-centered), sementara peserta didik cenderung bersifat pasif sebagai penerima materi. Selain itu, Sumber pembelajaran yang dimanfaatkan masih bergantung pada buku teks sebagai satu-satunya sarana belajar, tanpa adanya variasi media atau pemanfaatan teknologi pendukung lainnya. Kondisi ini berpotensi membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mengurangi peluang pengembangan

keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif yang seharusnya dapat difasilitasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Studi (Rahmawati & Nurafni, 2024) memperkuat bahwa penggunaan media belajar interaktif berbasis Canva dapat mengembangkan pembelajaran siswa. Sejalan dengan penelitian (Astiningsih et al., 2025) Canva dengan berbagai fitur visual dan interaktifnya, memungkinkan guru untuk menghadirkan materi yang menarik serta mudah dipahami. Diperkuat kembali oleh (Sutinah & Suryaman, 2025) Canva adalah platform desain grafis berbasis situs web dan aplikasi mobile yang memungkinkan penggunaanya membuat berbagai produk visual dengan cara yang mudah dan cepat. Aplikasi ini menyediakan beragam template menarik serta fitur yang ramah pengguna, sehingga dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, termasuk siswa sekolah dasar. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki peluang besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan visual peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan, bisa ditarik kesimpulan yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Canva tidak hanya menghadirkan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui fitur visual serta elemen interaktifnya, tetapi juga memberikan kemudahan akses dan penggunaan bagi guru maupun peserta didik. Dengan berbagai template yang menarik dan fitur yang ramah pengguna, Canva berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, khususnya di tingkat sekolah dasar. Pemanfaatannya secara optimal dapat mendukung pengembangan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan visual siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif, partisipatif, dan bermakna.

Dengan demikian, teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi media penunjang, tetapi juga berkontribusi besar dalam meningkatkan kualitas interaksi dan keaktifan siswa. Integrasi teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, terkhusus pada matapelajaran Matematika yang sering kali dianggap abstrak dan menantang. Pengabdian kepada masyarakat ini berorientasi pada implementasi media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva terhadap siswa Sekolah Dasar pada kelas IV SDN No. 050771 Pangkalan Susu, Kecamatan Pangkalan Susu, Kab.Langkat, SUMUT. Kegiatan ini difokuskan pada pembinaan dan pelatihan kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan kreatif sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, dikaji secara mendalam proses implementasi teknologi dalam pembuatan media pembelajaran Matematika di sekolah dasar yang menggunakan Canva secara interaktif. Diharapkan, kegiatan ini mampu memberikan kontribusi berupa wawasan dan keterampilan baru bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat menumbuhkembangkan motivasi, minat, serta semangat belajar matematis siswa sekolah dasar.

2. METODE

Kegiatan ini diadakan melalui penyampaian materi dan sosialisasi secara ringkas yang dilaksanakan melalui sejumlah tahapan, yaitu:

Tahap Persiapan

Pada fase awal persiapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema implementasi media pembelajaran interaktif Matematika berbasis Canva di Sekolah Dasar, kegiatan ini difokuskan pada pengembangan dan perancangan media pembelajaran interaktif yang memuat materi bangun datar. Media tersebut disusun sebagai upaya untuk

meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif berbasis teknologi digital. Tim pelaksana melakukan serangkaian aktivitas awal berupa observasi dan penyusunan rencana kegiatan.

Pada tahap observasi, pelaksana mengidentifikasi hambatan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran matematika di SDN No. 050771 Pangkalan Susu melalui kegiatan wawancara serta pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dan kondisi lingkungan sekolah. Observasi ini juga bertujuan untuk melihat potensi dan kompetensi yang dimiliki sekolah, termasuk ketersediaan perangkat teknologi dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap penyusunan perencanaan, tim PkM merancang materi pelatihan terkait pemanfaatan Canva dimanfaatkan sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif Matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar. Selain itu, tim juga menyiapkan materi pelatihan serta media pendukung yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Pada tahap ini dilakukan pula koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan pelatihan yang disesuaikan dengan waktu dan kebutuhan peserta.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan menjadi tahap utama dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Pada tahap ini, semua rencana yang telah disusun diimplementasikan secara sistematis sesuai dengan target tujuan dan luaran yang ditetapkan. Sebagaimana kegiatan pelatihan pada umumnya, pelaksanaan PkM ini disusun dalam beberapa rangkaian acara yang terstruktur dan dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada tanggal 25 Mei 2026.

Tahap Evaluasi

Tahapan ini dilakukan setelah proses pemberian materi yang disertai diskusi dan tanya jawab guna mengukur pemahaman peserta.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Canva Terhadap Siswa Sekolah Dasar adalah adanya dukungan penuh dari pihak SDN No. 050771 Pangkalan Susu, serta tingginya minat dan antusiasme para peserta dalam mempelajari serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, ketersediaan perangkat dasar seperti laptop dan akses internet turut membantu kelancaran kegiatan pelatihan.

Di samping faktor pendukung, terdapat pula faktor penghambat, yaitu keterbatasan media dan perangkat pendukung yang dapat dipersiapkan selama pelaksanaan pelatihan. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu dalam proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang akan disosialisasikan kepada peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi serta implementasi media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva untuk siswa sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika melalui pemanfaatan teknologi digital yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru di lingkungan sekolah dasar.

Adapun kegiatan sosialisasi yang dilakukan meliputi:

1. Memberikan pemahaman kepada siswa dan guru mengenai penerapan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika.

2. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media digital untuk menaikkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam belajar matematika.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, animasi, serta penyajian materi yang komunikatif. Media ini mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang bersifat abstrak sehingga menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti. Selain itu, pembelajaran berbasis Canva dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus menarik bagi siswa.

Melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika, siswa juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui tampilan yang interaktif dan edukatif. Media berbasis Canva memungkinkan adanya penyampaian materi yang lebih variatif serta pemberian umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka dan terdorong untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika secara berkelanjutan.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran Matematika yang inovatif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan teknologi di era digital. Dengan adanya implementasi media ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman matematika yang lebih baik, tetapi juga memiliki kesiapan dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan pendidikan di masa mendatang.

Menurut (Tristina et al., 2025) bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa di sekolah dasar. Canva membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret dan menarik. Penggunaan Canva memperkuat hasil belajar dalam tiga ranah kemampuan. Canva tidak hanya meningkatkan ranah kognitif (pemahaman konsep), tetapi juga ranah afektif (minat dan sikap positif terhadap pelajaran), serta ranah psikomotor (kemampuan menggunakan media digital dan berpikir kreatif). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar bersifat menyeluruh dan berimbang.

Senada dengan penelitian (Lestari et al., 2025) berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDN Mekar Mukti 05 pada kelas IV berupa implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva telah dilaksanakan dengan lancar dan baik sesuai jadwal. Implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva yang menggabungkan elemen visual, Quiz, dan elemen atau tombol interaktif lainnya mampu mendorong siswa menjadi lebih antusias dalam belajar secara aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Harapannya aplikasi Canva ini dapat terus diterapkan dan dikembangkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Diperkuat kembali oleh (Samad et al., 2026) bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa MTs DDI Baseang. Hasil penilaian dari tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Di samping itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif dengan perolehan skor angket rata-rata sebesar 98,08%, yang menunjukkan bahwa media tersebut disukai peserta didik serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran konsep matematika di MTs DDI Baseang serta sesuai digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Canva mampu membantu guru menjadikan konsep-konsep abstrak lebih visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami materi, penggunaan Canva juga memberikan dampak positif pada ranah afektif dan psikomotor siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran matematika, serta mampu mengembangkan keterampilan menggunakan media digital dan berpikir kreatif. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva tidak hanya menitikberatkan pada pemahaman konsep, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan siswa secara komprehensif dan seimbang.

Implementasi media berbasis Canva yang interaktif berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan elemen visual, kuis, serta tombol interaktif pada Canva membuat siswa lebih bersemangat serta ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil validasi ahli dan respon siswa menunjukkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran sangat layak diterapkan dalam proses belajar matematika. Media ini berfungsi tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, Sebagai media pembelajaran, Canva dapat dijadikan alternatif inovatif yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini berjalan dengan dukungan berbagai faktor pendukung maupun penghambat dalam proses pelaksanaannya. Adapun faktor pendukung utama dalam kegiatan ini adalah tingginya antusiasme siswa sekolah dasar dalam mengikuti media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika dirancang guna meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar peserta didik. serta semangat para pemateri PkM dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif.

Dari aktivitas pengabdian kepada masyarakat dengan topik implementasi media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva terhadap siswa sekolah dasar ini, telah didokumentasikan dalam bentuk gambar yaitu:



Gambar-1. Pada saat aktivitas PkM



Gambar-2. Peserta kegiatan PkM

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil jalannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertopik Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Canva terhadap Siswa Sekolah Dasar di SDN No. 050771 Pangkalan Susu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran, khususnya melalui media Canva, membawa dampak yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Pertama, kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional dan yang awalnya berorientasi pada guru (teacher-centered) dapat beralih menjadi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa (student-centered) melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Media ini mampu menyajikan materi dalam bentuk visual, animasi, dan komponen interaktif yang menjadikan konsep-konsep matematika yang abstrak lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa.

Kedua, implementasi media pembelajaran berbasis Canva terbukti berperan dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi, melainkan juga aktif merespons, berinteraksi, dan mengeksplorasi materi yang dipelajari. Hal tersebut berdampak pada peningkatan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Ketiga, kegiatan PkM ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kecakapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Guru memperoleh wawasan dan keterampilan baru dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, selain bermanfaat bagi siswa, kegiatan ini juga berperan dalam meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik.

Keempat, berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memiliki kelayakan dan efektivitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran matematika. Hal ini juga diperkuat oleh respon positif dari siswa serta dukungan penuh dari pihak sekolah selama kegiatan berlangsung.

Kelima, kegiatan ini masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dalam pengembangan media dan terbatasnya perangkat pendukung. Namun, faktor-faktor tersebut tidak mengurangi keberhasilan pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan karena dapat diatasi dengan kerja sama antara tim pelaksana dan pihak sekolah.

Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dinyatakan sebagai solusi yang efektif dan sesuai dalam upaya meningkatkan kualitas

pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Ke depan, penggunaan media berbasis Canva diharapkan dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan apresiasi dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya kegiatan pengabdian ini, khususnya kepada SDN No. 050771 Pangkalan Susu, Kecamatan Pangkalan Susu, serta Universitas Royal dan LPPM Universitas Royal. Berkat dukungan dan kerja sama yang baik, kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan lancar hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, N., Budiarti, R. H., Saidah, A., & Nurussama, A. (2026). Pengembangan Media Digital Interaktif Canva Terintegrasi Wordwall Dalam Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Berlandaskan Teori Bruner. *Jimat (Jimat Ilmiah Matematika)*, 65–78.
- Astiningsih, D. M., Zahra, N. T., Yanti, R. R., Nurussama, A., Rahayu, T. G., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Guru, P., Dasar, S., ... Indonesia, U. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Berdasarkan Model Discovery Learning Pada Materi Pengolahan Data. *Pedasud : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, 02, 76–84.
- Dhana, M. B. A., Astriani, N., & Susilawati, E. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 09–17.
- Harun, A. R., Yahya, L., Katili, N Dan Ismail, S. 2025. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika: Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Materi Transformasi Geometri Refleksi Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(6), 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.91043>
- Lestari, N. A., Nurhaliza, N., Hayuningtyas, A. L., & Farahdila, F. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2251–2257. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i5.2694>
- Muhammad, Hendra, & Muslim. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 73–84. <https://doi.org/10.71049/441naw23>
- Pratiwi, S. A., Mayanti, R., Arifin, S. A. N., Sabrina, V. J., & Khaliza, D. W. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Dan Google Sites Untuk Komunitas Belajar Guru Matematika. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 1464–1473.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Numerasi Matematika Di Sd. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Samad, Irfawandi, F., & Wibowo, A. (2026). Inovasi Pembelajaran Matematika : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jimat*, 259–273.
- Sutinah, T. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah

- Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390–1402.
- Tristina, D., Haryani, P., Dewi, A. N. K., Dan Ferdinan, G. D. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Humanities, Social Sciences, And Education (Jhuse)*, 1(10), 3089–7246. <https://doi.org/10.58578/Yasin.V5i5.7293>
- Ulfa, M., Fatoni, Suryayusra, Syazili, A., Dan Irawan, D. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru Sd Negeri 11 Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2874–2880.

First Publication Right

SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

