JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, Oktober 2026
Page 11970-11981
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF DIGITAL BERBASIS CANVA AI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II

Devi Lestari[1], Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto[2*], Yohanes Edi Gunanto[3]
[1,2*,3]Universitas Pelita Harapan, Indonesia

*Email: imanuel.wulanata@uph.edu

Check for updates OPEN ACCESS
DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3788

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 31 October 2026

Keywords:
Digital Interactive Media
Canva AI
Learning Outcomes
Mathematics

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Canva AI-based digital interactive media on the mathematics learning outcomes of second-grade students in addition and subtraction, as these outcomes remain low. The study used a quantitative quasi-experimental method with a nonequivalent control group pretest-posttest design. The sample consisted of 63 students from two classes selected through saturated sampling: 31 students in the experimental group, who learned using Canva AI-based digital interactive media, and 32 students in the control group, who learned without the media. Data were collected using a content-validated learning outcome test and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, a t-test, and N-gain. The posttest data were normally distributed and homogeneous. The mean posttest score of the experimental group (12.03) was higher than that of the control group (10.44). The t-test yielded a two-tailed significance value of 0.005 ($p < 0.05$), and the experimental group's N-gain was 0.408 (moderate category). This study provides experimental evidence, using a control group comparison, that Canva AI-based interactive media significantly improves second-grade students' addition and subtraction learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif digital berbasis Canva AI terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Penelitian ini penting dilakukan karena hasil belajar matematika siswa kelas II masih tergolong rendah. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen semu dengan desain nonequivalent control group pretest-posttest. Sampel berjumlah 63 siswa dari dua kelas yang ditentukan melalui sampling jenuh, yaitu 31 siswa pada kelompok eksperimen yang belajar menggunakan media interaktif digital berbasis Canva AI dan 32 siswa pada kelompok kontrol yang belajar tanpa media. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang telah diuji validitas isinya, lalu dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, serta uji N-gain. Data posttest berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen 12,03 lebih tinggi daripada kelompok kontrol 10,44. Uji-t menghasilkan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,005 < 0,05, dan N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,408 yang termasuk kategori sedang. Penelitian ini memberikan bukti eksperimen dengan pembanding kelompok kontrol bahwa media interaktif digital berbasis Canva AI berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika di kelas rendah.

Kata kunci: *Media Interaktif Digital; Canva AI; Hasil Belajar; Matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Memasuki abad ke-21, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan di berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. (Mulyani & Haliza, 2021). Perkembangan tersebut mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran, dari pembelajaran yang hanya bersumber dari buku, sekarang dapat memanfaatkan berbagai teknologi digital sebagai pendukung proses belajar. (Anwariyah et al., 2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran saat ini tidak hanya sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Rahayu et al., 2025).

Berbagai perangkat dan platform digital mulai dimanfaatkan guru untuk membantu menyampaikan materi, memfasilitasi interaksi belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi pengalaman belajar yang lebih beragam serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka di kelas (Nadila, 2024). Kondisi ini menuntut guru untuk adaptif dan inovatif dalam meningkatkan kompetensinya menghadapi perkembangan teknologi, terutama dalam memilih dan memanfaatkan teknologi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa (Nurini, 2025). Dengan demikian, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting untuk mendukung kebutuhan belajar siswa di era digital (Oktianah et al., 2025).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan (Setiowati et al., 2024). Melalui pembelajaran matematika, siswa tidak hanya mampu berhitung tetapi diharapkan mampu memahami konsep secara mendalam, melatih kemampuan bernalar, serta menerapkan pengetahuan matematika dalam berbagai situasi di kehidupan sehari-hari (Destari et al., 2026). Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa, sehingga konsep-konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan hasil belajar mengalami peningkatan, khususnya pada siswa kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, penggunaan pengalaman langsung dan bantuan visual menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Kemampuan matematika siswa di Indonesia masih menjadi salah satu tantangan dalam peningkatan kualitas pendidikan. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2025 yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), Indonesia memperoleh skor matematika sebesar 364 poin, masih berada di bawah rata-rata OECD sebesar 463 poin (OECD, 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih perlu mendapat perhatian, khususnya dalam membangun pemahaman konsep dan menerapkan pengetahuan matematika untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II-C di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Tangerang, hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) tahun ajaran 2026/2027 yang menunjukkan bahwa 15 siswa

mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan. Sementara 16 siswa mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan. Jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dari jumlah siswa yang tuntas, sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Rendahnya hasil belajar matematika bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berdasarkan hasil observasi, siswa masih kesulitan memahami beberapa konsep matematika, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi. Tidak hanya itu, terdapat siswa yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran, cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran, dan mudah kehilangan fokus, sehingga dapat berdampak terhadap hasil belajar matematika. Data hasil ASTS matematika siswa kelas II-C disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) Matematika Kelas II-C

Status	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	15	48,39 %
Belum tuntas	16	51,61 %
Total	31	100 %

(Sumber: Data ASTS matematika kelas II-C)

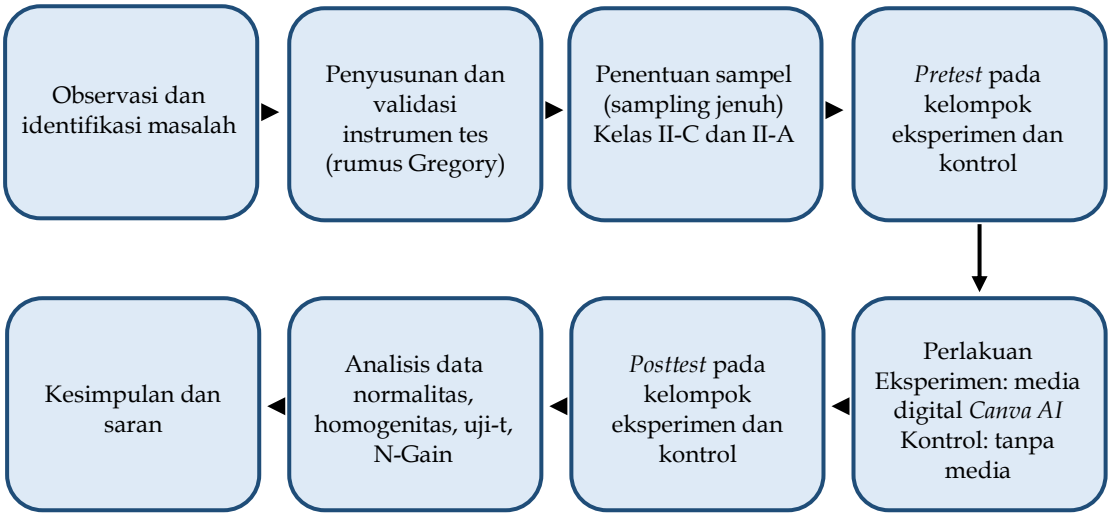
Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah, sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat menyajikan konsep matematika secara lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami untuk menjembatani sifat materi dengan karakteristik siswa, terutama siswa kelas II masih berada pada tahap berpikir operasional konkret (Rahmah et al., 2026). Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk memvisualisasikan konsep, mendorong keaktifan dan minat belajar siswa adalah media interaktif digital berbasis Canva *Artificial Intelligence* (*Canva AI*). *Canva AI* adalah salah satu fitur berbasis kecerdasan buatan yang terdapat dalam platform Canva dan dapat membantu pengguna dalam menghasilkan serta mengembangkan berbagai bentuk konten visual secara lebih praktis (Arifin et al., 2025). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain visual yang menarik hanya dengan memberikan perintah tekstual sederhana (Muhaemin, 2023). *Canva AI* dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran digital yang memadukan unsur teks, gambar, ilustrasi, animasi, dan aktivitas interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan *Canva AI* memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran lebih cepat dan efisien tanpa memerlukan kemampuan khusus dalam desain (Mun'amah et al., 2025). Hal ini menjadi salah satu kelebihan *Canva AI*, yaitu guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas (Fadila et al., 2026).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mun'amah et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva AI* efektif dalam membantu guru membuat media pembelajaran digital yang menarik, kreatif, dan inovatif. *Canva AI* memberikan solusi yang praktis bagi guru dalam membuat konten visual berkualitas tanpa harus memiliki kemampuan desain yang profesional, sehingga membantu meningkatkan proses pembelajaran di kelas dengan media yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Aritonang et al., (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dan Wordwall layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas II SD, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan. Merujuk pada pemaparan tersebut, penggunaan media interaktif berbasis *Canva AI* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika (Dhana et al., 2026)

Keterbaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif digital berbasis *Canva AI* untuk mengukur perubahan hasil belajar matematika pada kelas II sekolah dasar dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berbeda dengan penelitian Mun'amah et al. (2025) dan Aritonang et al., (2026) yang berfokus pada pengembangan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini menguji pengaruh media interaktif digital berbasis Canva AI melalui desain kuasi-eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media interaktif berbasis *Canva AI* terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Canva AI* terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2026/2027 di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Tangerang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II-A dan II-C yang berjumlah 63 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan memasukkan semua anggota populasi sebagai sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2022). Sampel penelitian terdiri atas kelas II-C sebanyak 31 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif digital berbasis *Canva AI*, sedangkan kelas II-A sebanyak 32 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Langkah-langkah penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Langkah-Langkah Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi isi oleh dua validator menggunakan rumus Gregory (Setemen, 2018). Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *pretest* kepada

kedua kelompok, melaksanakan pembelajaran sesuai perlakuan masing-masing kelompok, kemudian memberikan *posttest* kepada kedua kelompok.

Data dianalisis menggunakan *IBM SPSS* versi 24 melalui statistik deskriptif, uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas *Levene's test*, uji hipotesis menggunakan uji-t, dan uji N-Gain. Data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen apabila nilai Sig. > 0,05, sedangkan terdapat perbedaan yang signifikan apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Peningkatan hasil belajar dikategorikan berdasarkan nilai N-Gain, yaitu tinggi ($g \geq 0{,}70$), sedang ($0{,}30 \leq g < 0{,}70$), dan rendah ($g < 0{,}30$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes hasil belajar terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi menggunakan rumus Gregory. Uji ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian butir instrumen dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan diukur (Setemen, 2018). Hasil skor penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Skor Penilaian Kedua Validator

Item	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
I	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3
II	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

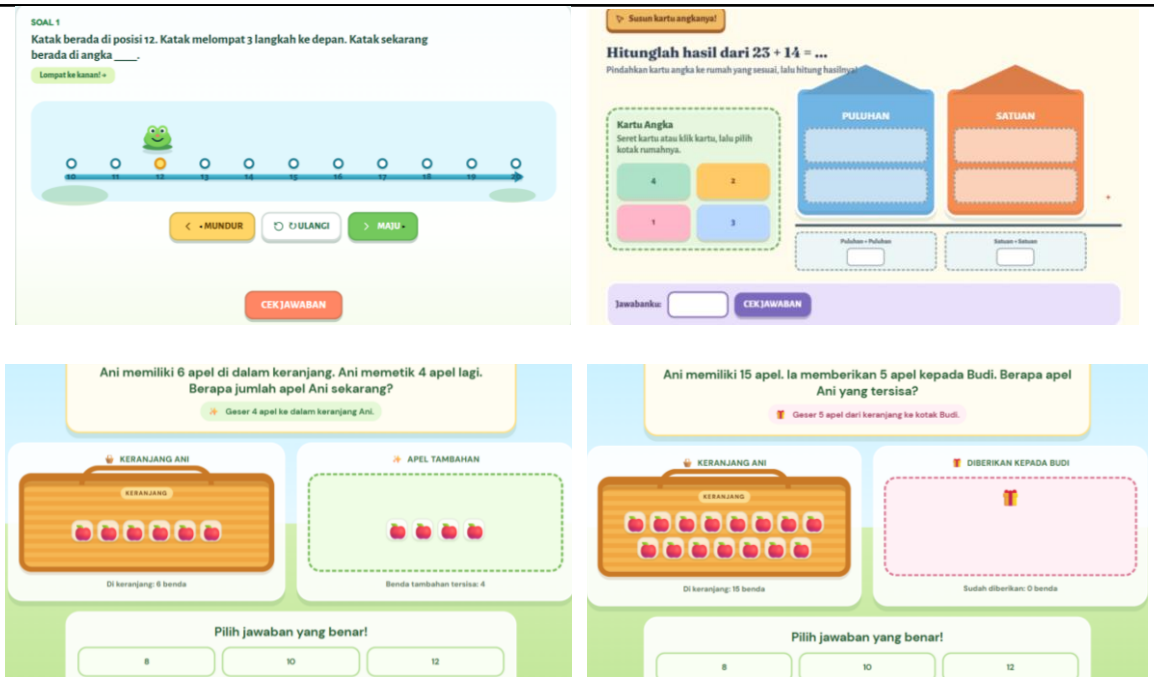
Tabel 3. Tabulasi Silang 2x2

Tabulasi Silang 2x2		Validator I	
		Kurang relevan (skor 1 atau 2)	Sangat relevan (skor 3 atau 4)
Validator II	Kurang relevan (skor 1 atau 2)	A	B
	sangat relevan (skor 3 atau 4)	C	D

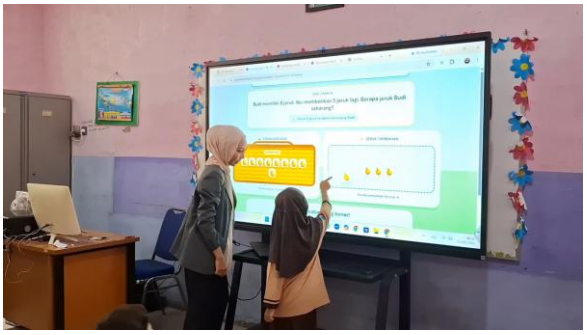
(Sumber: Setemen, K, 2018)

Berdasarkan skor yang diperoleh pada Tabel 2 dan hasil tabulasi pada Tabel 3, diperoleh total skor yaitu A=0, B=0, C=0, dan D=15. Dengan demikian hasil perhitungan menggunakan rumus Gregory diperoleh nilai CV=1,00. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga instrumen tes hasil belajar dinyatakan memiliki validitas isi yang baik dan layak digunakan dalam penelitian. Meskipun demikian, beberapa butir soal memperoleh penilaian yang harus diperbaiki berdasarkan saran dari validator sebelum instrumen digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

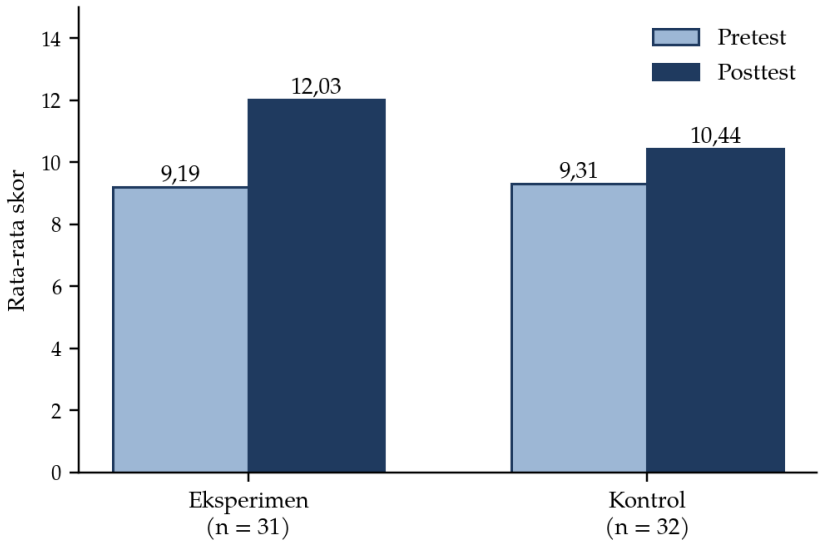
Penelitian ini melibatkan 63 siswa kelas II yang terdiri atas 31 siswa pada kelompok eksperimen dan 32 siswa pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif digital berbasis *Canva AI*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Tampilan media interaktif dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3. Data skor hasil belajar *pretest* dan *posttest* disajikan pada Gambar 4.



Gambar 2. Media Interaktif Digital Berbasis *Canva AI*



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 4. Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 4, rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen adalah 9,19, sedangkan kelompok kontrol adalah 9,31. Perbedaan rata-rata awal kedua kelompok relatif kecil. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva AI,

rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 12,03. Sementara, kelompok kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan media tersebut rata-ratanya meningkat menjadi 10,44. Dengan demikian, secara deskriptif terdapat kenaikan rata-rata sebesar 2,84 poin pada kelompok eksperimen dan 1,13 poin pada kelompok kontrol.

Uji prasyarat analisis diperoleh dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat dilakukan sebelum uji-t. Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah data sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut memiliki distribusi normal atau tidak. Teknik pengujian normalitas data dilakukan melalui uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan *IBM SPSS* versi 24. Jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	***Sig.***	
	Pretest	*Posttest*
Eksperimen	0,063	0,135
Kontrol	0,200	0,200

Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig. dari data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh masing-masing 0,063 dan 0,200 > 0,05. Sementara, nilai Sig. dari data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh masing-masing 0,135 dan 0,200 > 0,05. Temuan analisis menghasilkan bahwa kedua data kelompok tersebut memiliki distribusi normal.

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Levene's test*. Data sampel dinyatakan homogen jika nilai Sig. > 0,05. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	***Sig.***	**Keputusan**
Pretest	0,068	Homogen
Posttest	0,226	Homogen

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai Sig. masing-masing sebesar 0,068 dan 0,226 > 0,05. Temuan analisis menghasilkan bahwa kedua varian data tersebut homogen.

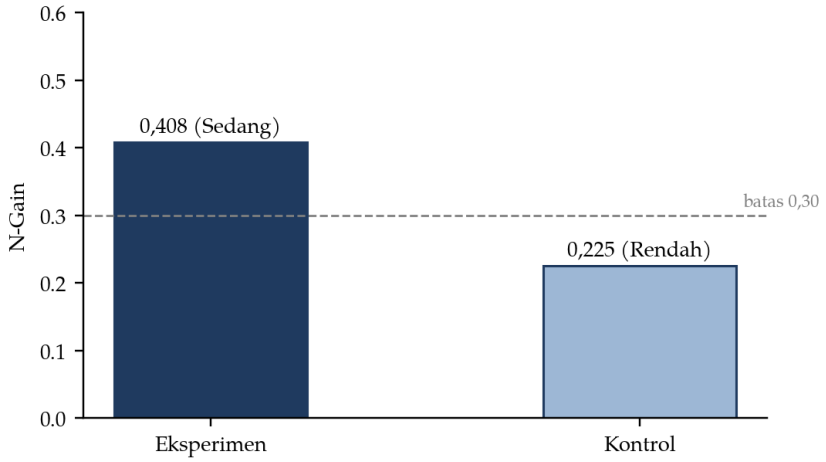
Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t, yang dihitung melalui *IBM SPSS* versi 24. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	***Sig. (2-tailed)***	**Keputusan**
Eksperimen Kontrol	0,005	Ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan analisis menghasilkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif digital berbasis Canva AI terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Uji N-Gain dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan melihat skor rata-rata. Hasil uji n-gain disajikan pada gambar berikut.



Gambar 5. Perbandingan Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar di atas didapatkan nilai perhitungan n-gain untuk kelas eksperimen adalah 0,408 yang berada dalam kategori sedang. Sedangkan untuk kelas kontrol hasil perhitungan n-gain adalah 0,225 yang berada dalam kategori rendah. Temuan analisis menghasilkan bahwa penggunaan media interaktif digital berbasis *Canva AI* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dengan lebih baik.

Pembahasan

Peningkatan skor rata-rata pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media interaktif digital berbasis *Canva AI* membantu siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan lebih baik. Pada saat *pretest*, sebagian siswa belum memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, terutama dalam menentukan operasi hitung yang sesuai dengan soal. Siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menghitung menggunakan cara bersusun serta menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan. Setelah pembelajaran menggunakan media interaktif, siswa lebih mampu memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, melakukan perhitungan dengan cara bersusun, serta menentukan operasi hitung yang digunakan dalam menyelesaikan soal cerita. Siswa juga lebih mampu membedakan situasi yang menunjukkan penjumlahan, seperti jumlah yang bertambah atau mendapat lagi, dan situasi yang menunjukkan pengurangan, seperti mencari sisa atau selisih. Temuan ini sejalan dengan penelitian Handayani et al. (2026) yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar matematika dari 25,93% pada prasiklus menjadi 88,89% pada siklus II setelah penggunaan media interaktif berbasis Canva.

Media interaktif digital berbasis *Canva AI* berpengaruh karena media disusun dalam bentuk gambar, simbol, soal, dan aktivitas interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Unsur visual membantu siswa melihat dan menghubungkan konsep dengan bentuk yang lebih konkret, sedangkan aktivitas interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menghitung dan menentukan jawaban. Kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II yang masih membutuhkan pengalaman konkret dalam memahami materi konsep matematika (Agustyaningrum et al., 2022). Hal tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga siswa cenderung lebih mudah memahami konsep melalui benda, gambar, atau situasi yang dapat dilihat langsung (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Menggunakan media yang menghadirkan gambar, simbol, dan aktivitas interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat membantu siswa memahami

konsep penjumlahan dan pengurangan (Aritonang et al., 2026).

Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar (Sukmawati et al., 2026). Penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati gambar, mencoba menghitung, menentukan jawaban, serta memperoleh umpan balik dari kegiatan yang dilakukan. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan dan menggunakan konsep penjumlahan dan pengurangan. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebagaimana dikemukakan oleh Ardana et al. (2024) bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Khairunnisya et al. (2024) juga mengatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dapat mendukung pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif digital bukan hanya mengubah cara penyajian materi, tetapi dapat memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran (Jannah et al., 2025).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugiarti & Sakban (2026) yang mengkaji penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) melalui game edukasi berbasis *AI Canva* pada pembelajaran matematika kelas II. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Uji *independent samples t-test* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang menggabungkan unsur visual, interaksi, dan aktivitas belajar memiliki potensi untuk mendukung hasil belajar matematika siswa kelas rendah. Penelitian ini juga relevan dengan Haifani et al. (2025) melalui model *Digital Game Based Learning* (DGBL) di kelas II. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penggunaan media digital visual interaktif berhasil mendongkrak keaktifan belajar siswa yang mulanya hanya berada di angka 30% pada pra-siklus, meningkat menjadi 50% di siklus I, hingga mencapai 75% pada siklus II. Dampak dari peningkatan keterlibatan aktif ini secara nyata mampu mendongkrak capaian akademis kelas hingga nilai rata-rata siswa sukses melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya kelas II. Media interaktif berbasis *Canva AI* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menyajikan materi penjumlahan dan pengurangan dengan tampilan visual dan aktivitas yang lebih melibatkan siswa. Namun, penggunaan media tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa. Guru tetap memiliki peran sebagai fasilitator, memberikan arahan, melihat kesulitan siswa, serta memberikan penguatan selama pembelajaran. Dengan penggunaan yang tepat, media interaktif digital tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat membantu memvisualisasikan konsep, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar matematika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian, penggunaan media interaktif digital berbasis *Canva AI* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen sebesar 12,03, sedangkan kelompok kontrol sebesar 10,44. Perbedaan tersebut diperkuat dengan hasil uji *independent samples t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005 < 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif digital berbasis *Canva AI* dapat

digunakan sebagai alternatif untuk menyajikan materi penjumlahan dan pengurangan dengan tampilan visual dan interaktif. Namun, penggunaan media tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa, serta peran guru sebagai fasilitator. Penelitian ini hanya melibatkan dua kelas di satu sekolah dengan desain kuasi-eksperimen, sehingga generalisasi hasil terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar, materi dan jenjang kelas lain, serta mengukur variabel lain seperti motivasi dan keterlibatan siswa.

REFERENSI

Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana implikasinya dalam pembelajaran matematika sekolah dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 5*(1), 568–582. https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440

Anwariyah, Lulu', Yasin, Nur Ali, & Isnaini (2025). Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar yang Inovatif. *Jurnal Kajian dan Inovasi Ilmu (JKII)*, 1(1), 18–26. https://doi.org/10.64123/jkii.v1.i1.4

Ardana, A. P., Salman, S., & Sakban, S. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 15 Pekanbaru. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa, 2*(3), 157–162. https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i3.1499

Arifin, L. O. M., Mega Wati, A., Hadriani, Bun, S. A. L., & Nurhayati, L. (2025). Studi kepustakaan tentang implementasi Canva AI sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif. *Jambura Elementary Education Journal*, 6(2), 163–170. https://doi.org/10.37411/jeej.v6i2.4460

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: Jurnal Ilmiah Matematika dan Terapan*, *7*(1), 65–78. https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1215

Dhana, Muhammad Bayu Al, Astriani, Nurullita, Ramadhani, Andrew, Dewi, Namira Seftia, & Wati, Sukma (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Canva Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Subserve: Community Service and Empowerment Journal*, 4(2), 289–297. https://doi.org/10.67766/scsej.v4i2.195

Destari, D. E., Indriani, R., & Destari, E. E. (2026). Analisis pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Bahasa dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JIBPGSD)*, 2(1), 15–24. https://doi.org/10.61132/jibpgsd.v2i1.207

Fadila, Aulianur, Azmi, Denissa Fadilla Nurul, Afifah, Darin, Kisman, Azmiahtulhawa, Arwanto, & Wibowo, Jayaman (2026). Workshop Pemanfaatan Canva AI untuk Inovasi Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SMPN 1 Plumbon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 1807–1817. https://doi.org/10.53299/ba-jpm.v6i3.5354

Haifani, M. F., Ridho, M. R., & Putri, R. M. (2025). The Use of Digital Media to Improve Student Activity and Learning Outcomes in Mathematics Learning. *Gema Wiralodra*, 16(2), 278-287. https://doi.org/10.31943/gw.v16i2.826

Handayani, N., Lestari, B., & Suastika, I. K. (2026). Peningkatan hasil belajar matematika materi bilangan cacah melalui media interaktif berbasis Canva pada siswa kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 302–313. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.49305

Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.1744

Jannah, Novaria Lailatul, Mufidah, Lailatul, Setyawan, Zelika Jauza Bilqis, & Rahayu, Ika Putri (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 485–493. https://doi.org/10.69896/modeling.v12i4.3098

Khairunnisya, K., Fithri, R., & Salman, S. (2024). Pengaruh metode *peer teaching* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 167 Pekanbaru. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa, 2*(4), 198–204. https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.181

Muhaemin, Muhammad (2023). Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(1), 71–80. https://doi.org/10.30812/sasak.v5i1.2966

Mulyani, Fitri, & Haliza, Nur (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Mun'amah, A. N., Minanda, A. P., & Mailani, N. (2025). Pemanfaatan Canva AI dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif di SDN 72/IX Pematang Jering. *Swakarya: Jurnal Penelitian Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 109–115.

Nadila. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 37–46. https://doi.org/10.62238/jurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72

Nurini (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Sinergi Teknologi dan Inkuiri Kolaboratif pada Pembelajaran Mendalam. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(3), 2011–2018. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.2178

OECD. (2026). *PISA 2025 results (Volume I): Future-ready students*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/73451bc5-en

Oktianah, Tri Annisa, Karlimah, & Nuryadin, Asep (2025). Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 184–191. https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10224

Rahayu, Rusnai, Salsabilah, Dievelia, Siregar, Siti Aisyah, Arifin, Rabiatul Adawiyah Nur, & Syakilah (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Kualitas Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 5(4), 732–739. https://doi.org/10.51878/strategi.v5i4.7939

Rahmah, R., Putri, N., Hidayah, L. N., & Anggraini, D. M. (2026). Peningkatan pemahaman konsep siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 4(3), 195–203. https://doi.org/10.5281/zenodo.20054462

Setemen, K. (2018). Pengembangan dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 187. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.141977

Setiowati, E., Hadi, S., Ulfa, M., Dainuri, A., Sholeh, F., Surur, M., & Munawwir, Z. (2024). Analisis kemampuan literasi matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *JKPPK: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 55–68. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.321

Sugiarti, W., & Sakban. (2026). Pengaruh penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) melalui game Artificial Intelligence (AI) Canva terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Muhammadiyah IV Pekanbaru. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 3(2). https://doi.org/10.70294/6ycbdc866

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-4). Alfabeta.

Sukmawati, Sukirman & Nilam Permatasari Munir (2026). Pembelajaran Operasi Hitung Berbasis Hands-on Learning: Integrasi Metode Jarimatika untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 124–135. https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4309

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA