



## Integrasi *Canva* Sebagai Media Presentasi Kolaboratif Dalam Pembelajaran Matematika

Ni Wayan Ulandari\*, Ketut Agustini, I Gde Wawan Sudatha

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*ulandari@student.undiksha.ac.id

### Abstract

*This study systematically reviews the use of Canva in mathematics learning, focusing on integration strategies, its role as a collaborative presentation media, its contribution to students' creativity and presentation skills, and its impact on learning outcomes. A Systematic Literature Review (SLR) was conducted following the PRISMA guidelines, with 28 eligible articles analyzed thematically. The synthesis reveals that Canva is effective when implemented through structured planning, implementation, and evaluation, and when used to enhance visual representation and mathematical communication. Canva also supports the development of visual creativity, presentation skills, conceptual understanding, and learning motivation. However, this review identifies limited longitudinal studies and a lack of research at the senior high school level. Conceptually, these findings highlight visual digital media as a pedagogical mechanism in 21st-century mathematics learning, while practically emphasizing the importance of task design, teacher facilitation, and students' digital literacy readiness.*

**Keywords:** *Canva; Mathematics Learning; Collaborative Media; Systematic Literature Review (SLR); PRISMA*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis penggunaan *Canva* dalam pembelajaran matematika dengan fokus pada strategi integrasi, perannya sebagai *collaborative presentation media*, kontribusinya terhadap kreativitas dan keterampilan presentasi siswa, serta dampaknya terhadap hasil belajar. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)* mengacu pada pedoman *PRISMA*. Sebanyak 28 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dianalisis secara tematik. Hasil sintesis menunjukkan bahwa *Canva* efektif ketika diintegrasikan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur, serta mampu memperkuat visualisasi konsep dan *mathematical communication*. *Canva* juga berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas visual, keterampilan presentasi, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa. Namun, kajian ini menemukan keterbatasan berupa minimnya *studi longitudinal* dan penelitian pada jenjang SMA. Secara konseptual, temuan ini menegaskan peran media digital visual sebagai *pedagogical mechanism* dalam pembelajaran matematika abad ke-21, sementara secara praktis menekankan pentingnya *task design*, peran guru, dan kesiapan *digital literacy* siswa.

**Kata Kunci:** *Canva; Pembelajaran Matematika; Media Kolaboratif; Systematic Literature Review (SLR); PRISMA*

### Pendahuluan

Matematika merupakan disiplin ilmu yang menuntut kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun, praktik pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa

cenderung pasif serta mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep abstrak dengan penerapannya dalam kehidupan nyata (Purba, 2022). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan terbatasnya pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Padahal, pembelajaran matematika pada abad ke-21 tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menuntut penguasaan kompetensi kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (4C) (Putra et al., 2024). Sejalan dengan tuntutan tersebut, paradigma pembelajaran abad ke-21 mengharuskan guru bertransformasi dari sekadar menyampaikan informasi menjadi fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar aktif, reflektif, dan bermakna (Baihaqi & Fadly, 2024).

Siswa diharapkan mampu mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah secara kolaboratif, bukan sekadar menghafal rumus dan prosedur matematis (Jannah et al., 2023). Tantangan yang masih dihadapi adalah dominannya metode ceramah di kelas, sehingga diperlukan inovasi media dan strategi pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan menarik (Hanifah, 2022). Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar untuk mendukung transformasi pembelajaran tersebut. Digitalisasi memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan kolaboratif, serta memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan media digital (Ainia, Nisa & Nur, 2025).

Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menuntut kesiapan pedagogis guru agar integrasi teknologi tidak hanya bersifat teknis, tetapi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi siswa (Shudiq et al., 2024). Salah satu inovasi teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Canva*, yaitu aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan pembuatan media visual seperti presentasi, video pembelajaran, dan infografis secara mudah dan kreatif (Zahrani & Hidayat, 2024). *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media kolaboratif yang mendukung kreativitas, komunikasi, dan kemampuan berpikir visual peserta didik (Ramadhan & Khomsani, 2024).

Dalam pembelajaran matematika, *Canva* berperan penting dalam membantu visualisasi konsep-konsep abstrak, seperti geometri, fungsi, dan statistik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Yuliana et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Hapsari & Zulherman, 2021; Kurnia & Sunaryati, 2023). Selain itu, *Canva* dinilai sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis dan kolaboratif, karena mendorong siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui kolaborasi digital (Saputra & Rohman, 2024).

Temuan-temuan ini menegaskan potensi *Canva* sebagai media pembelajaran digital yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Di sisi lain, *Canva* juga berkembang sebagai media presentasi kolaboratif yang memungkinkan interaksi dan kerja sama antarsiswa melalui fitur berbagi, komentar, dan kolaborasi secara *real-time* (Ramadhan & Khomsani, 2024). Pemanfaatan fitur tersebut dalam pembelajaran matematika menciptakan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi dalam menyusun visualisasi konsep, infografis rumus, serta presentasi hasil pemecahan masalah secara kelompok (Saputra & Rohman, 2024).

Pendekatan ini berkontribusi pada penguatan kemampuan komunikasi matematis dan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam aspek kolaborasi dan komunikasi (Yuliana et al., 2023; Febrianti, 2025). Meskipun demikian, hasil telaah terhadap berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar kajian masih menekankan peningkatan motivasi dan hasil belajar secara individual, sementara pembahasan mengenai proses kolaborasi digital melalui *Canva* dalam pembelajaran matematika masih terbatas. Selain itu, penelitian yang mengkaji faktor-faktor pendukung dan penghambat efektivitas

integrasi *Canva*, seperti kesiapan digital siswa, kompetensi pedagogis guru, serta budaya belajar kolaboratif, juga masih relatif minim (Ahmadillah et al., 2023; Amirah et al., 2025).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran matematika, khususnya sebagai media presentasi kolaboratif. Kajian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA untuk mengidentifikasi strategi integrasi *Canva*, perannya dalam mendukung kolaborasi, kontribusinya terhadap kreativitas dan keterampilan presentasi siswa, serta dampaknya terhadap hasil belajar matematika secara komprehensif dan sistematis.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji secara sistematis pemanfaatan *Canva* sebagai media presentasi kolaboratif dalam pembelajaran matematika. Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah yang diperoleh dari *database* Google Scholar melalui aplikasi Publish or Perish. Teknik penentuan sumber data dilakukan dengan menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi, meliputi topik penggunaan *Canva* dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika, aspek kolaborasi, kreativitas, dan hasil belajar, serta rentang publikasi tahun 2020-2025. Instrumen penelitian berupa lembar seleksi artikel dan tabel ekstraksi data yang digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik penelitian, fokus kajian, serta temuan utama setiap artikel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel secara sistematis. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif-kualitatif dengan pendekatan sintesis tematik untuk mengelompokkan dan menginterpretasikan temuan penelitian berdasarkan tema integrasi *Canva*, pembelajaran kolaboratif, kreativitas, hasil belajar, serta faktor pendukung dan penghambat implementasinya dalam pembelajaran matematika.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Gambaran Umum Artikel yang Direview

Sebanyak 28 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dianalisis menggunakan metode PRISMA. Proses seleksi artikel dilakukan secara manual mengikuti empat tahap utama sesuai pedoman PRISMA, yaitu: 1) *Identification*: tahap identifikasi awal menghasilkan 155 artikel dari Google Scholar menggunakan *Publish or Perish*; 2) *Screening*: sebanyak 55 artikel dihapus karena merupakan duplikasi sehingga tersisa 100 artikel untuk disaring berdasarkan judul dan abstrak. Dari tahap ini, 52 artikel dieliminasi karena tidak relevan dengan fokus penelitian; 3) *Eligibility*: terdapat 48 artikel yang masuk tahap penilaian kelayakan (*full-text review*), tetapi 9 artikel tidak dapat diakses karena link rusak atau hanya tersedia versi berbayar.

Sebanyak 39 artikel kemudian dianalisis secara penuh, dan 11 di antaranya didiskualifikasi karena berbayar atau tidak memenuhi relevansi isi; 4) *Inclusion*: tahap akhir menghasilkan 28 artikel yang memenuhi semua kriteria dan digunakan dalam analisis serta sintesis tematik penelitian ini. Distribusi artikel berdasarkan tahun publikasi, jenis penelitian, serta jenjang pendidikan dan mata pelajaran disajikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Artikel Berdasarkan Tahun Publikasi

Tahun	Jumlah	Percentase (%)
2020	1	3,6
2021	2	7,1
2022	4	14,3
2023	7	25,0
2024	8	28,6
2025	6	21,4
Total	28	100

Tabel 2. Distribusi Artikel Berdasarkan Jenis Penelitian

Jenis Penelitian	Jumlah	Percentase (%)
Kuantitatif	10	35,7
Kualitatif	5	17,9
<i>Mixed Methods</i>	3	10,7
R&D	6	21,4
Pengabdian Masyarakat	4	14,3
Total	28	100

Tabel 3. Distribusi Artikel Berdasarkan Jenjang Pendidikan dan Mata Pelajaran

Kategori	Rincian	Jumlah	Percentase (%)
Matematika	SD	9	32,1
	SMP	5	17,9
	SMA	1	3,6
Non-Matematika	Berbagai Jenjang	13	46,4
Total		28	100

Analisis tematik mengelompokkan fokus penelitian ke dalam empat tema utama, yaitu: 1) Strategi integrasi *Canva* dalam pembelajaran matematika, 2) *Canva* sebagai media presentasi kolaboratif, 3) Pengembangan kreativitas dan keterampilan presentasi siswa dan 4) Efektivitas *Canva* terhadap hasil belajar matematika.

## 2. Strategi Integrasi *Canva* Dalam Pembelajaran Matematika

Hasil sintesis terhadap artikel yang direview menunjukkan bahwa integrasi *Canva* dalam pembelajaran matematika umumnya mengikuti tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pola ini muncul secara konsisten pada lintas studi, yang menunjukkan bahwa *Canva* digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai media presentasi. Pada tahap perencanaan, guru cenderung memilih materi matematika yang memerlukan visualisasi, seperti geometri, grafik fungsi, dan statistika. Perencanaan mencakup pemilihan *template Canva*, penyusunan panduan penggunaan, pembentukan kelompok belajar, serta pembagian peran siswa.

Sintesis lintas artikel menunjukkan bahwa perencanaan yang terstruktur berperan penting dalam menjaga kesesuaian antara desain visual dan ketepatan konsep matematika. Tahap pelaksanaan umumnya berbasis aktivitas proyek, di mana siswa mengembangkan media visual menggunakan *Canva* untuk menjelaskan konsep atau prosedur matematika. Fitur kolaborasi dimanfaatkan untuk diskusi dan revisi selama proses pembelajaran. Secara konsisten, artikel-artikel yang direview melaporkan peningkatan keterlibatan siswa dan intensitas komunikasi matematis. Namun demikian, terdapat variasi dalam tingkat kendali guru, mulai dari pembelajaran yang terstruktur hingga pendekatan yang memberi ruang eksplorasi lebih luas bagi siswa. Pada tahap evaluasi, penilaian dilakukan terhadap produk dan proses pembelajaran. Produk dinilai berdasarkan ketepatan konsep

matematika dan kualitas visual, sedangkan proses dinilai dari partisipasi dan kolaborasi siswa. Beberapa studi juga melaporkan pemanfaatan fitur komentar pada *Canva* sebagai sarana umpan balik. Sintesis lintas artikel menunjukkan bahwa evaluasi yang menilai proses dan produk secara bersamaan mendorong refleksi belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil SLR menunjukkan bahwa strategi integrasi *Canva* dalam pembelajaran matematika membentuk pola pembelajaran yang menekankan visualisasi konsep, kolaborasi, dan evaluasi proses, dengan *Canva* berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran berbasis aktivitas dan kerja kelompok.

### **3. *Canva* Sebagai Media Presentasi Kolaboratif dalam Pembelajaran Matematika**

Sintesis terhadap 28 artikel menunjukkan bahwa *Canva* berfungsi sebagai media presentasi kolaboratif yang memungkinkan siswa membangun pemahaman matematis secara bersama, bukan sekadar menyusun tampilan visual. Dalam berbagai konteks pembelajaran, *Canva* digunakan sebagai ruang kerja digital bersama yang memfasilitasi pembagian peran, diskusi konsep, serta revisi representasi matematis secara berkelanjutan. Pola ini menegaskan bahwa fungsi utama *Canva* dalam pembelajaran matematika terletak pada kemampuannya mengintegrasikan kolaborasi, visualisasi, dan komunikasi konsep dalam satu aktivitas terpadu.

Secara konsisten, studi-studi menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mendorong kolaborasi bermakna ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun grafik, diagram, atau langkah penyelesaian soal. Kolaborasi ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kognitif, karena siswa saling menegosiasikan makna, memeriksa ketepatan konsep, dan memperbaiki representasi matematis. Dalam konteks ini, *Canva* berperan sebagai medium yang memperkuat diskusi matematis dan memperjelas proses berpikir siswa melalui visualisasi bersama. Dampaknya terlihat pada meningkatnya kualitas komunikasi matematis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun, terdapat perbedaan pendekatan berdasarkan konteks pembelajaran. Pada jenjang SD, *Canva* lebih sering dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami konsep dasar melalui visual sederhana dan kerja kelompok terbimbing. Sementara itu, pada jenjang SMP dan SMA, *Canva* digunakan untuk presentasi konsep yang lebih kompleks, seperti grafik fungsi atau analisis data, dengan tingkat kemandirian kolaboratif yang lebih tinggi. Selain itu, dalam pembelajaran daring, *Canva* berfungsi sebagai pengganti ruang diskusi tatap muka, sedangkan dalam pembelajaran luring atau hybrid, *Canva* melengkapi diskusi kelas dengan dokumentasi visual dan refleksi kelompok.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa efektivitas *Canva* sangat dipengaruhi oleh desain pedagogis dan karakteristik peserta didik. Di sisi lain, beberapa artikel juga mengungkap keterbatasan penggunaan *Canva*, seperti ketergantungan pada koneksi internet, perbedaan literasi digital antar siswa, serta kecenderungan sebagian kelompok lebih fokus pada estetika dibandingkan ketepatan konsep matematis. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Canva* tidak dapat berdiri sendiri sebagai solusi pembelajaran, melainkan membutuhkan peran aktif guru dalam memberikan scaffolding, pengawasan proses kolaborasi, dan penekanan pada akurasi matematis.

Secara keseluruhan, lintas studi memperlihatkan bahwa *Canva* berfungsi sebagai mekanisme pembelajaran kolaboratif yang efektif ketika digunakan untuk mendukung interaksi, visualisasi konsep, dan refleksi bersama. Dalam pembelajaran matematika, *Canva* tidak hanya meningkatkan kualitas presentasi kelompok, tetapi juga berkontribusi pada penguatan pemahaman konseptual dan keterampilan kolaboratif siswa. Dengan desain pembelajaran yang tepat, *Canva* dapat menjadi media strategis yang menjembatani abstraksi matematika dengan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

#### **4. Canva Untuk Mengembangkan Kreativitas dan Keterampilan Presentasi Siswa**

Hasil sintesis terhadap artikel yang dikaji menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kreativitas visual dan keterampilan presentasi siswa melalui aktivitas desain yang terintegrasi dengan pembelajaran kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran matematika, *Canva* mendorong siswa untuk mengekspresikan ide dan konsep abstrak ke dalam bentuk visual yang lebih konkret, seperti grafik, diagram, infografik, dan ilustrasi langkah penyelesaian soal. Proses ini menuntut siswa tidak hanya berpikir estetis, tetapi juga mempertimbangkan ketepatan representasi matematis, sehingga kreativitas yang muncul bersifat fungsional dan berorientasi pada pemahaman konsep.

Penggunaan *Canva* juga memperkuat keterampilan presentasi siswa karena membantu mereka menyusun materi secara runtut, logis, dan komunikatif. Visual yang terstruktur memudahkan siswa menjelaskan alur berpikir matematis, mulai dari pemahaman masalah, prosedur penyelesaian, hingga kesimpulan. Integrasi elemen multimodal, seperti animasi sederhana dan visual dinamis, memperkaya cara siswa menyampaikan ide, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperjelas komunikasi matematis di depan kelas. Dengan demikian, kreativitas visual dan keterampilan presentasi berkembang secara simultan melalui praktik representasi dan komunikasi konsep. Selain itu, kreativitas dan keterampilan presentasi semakin kuat ketika *Canva* digunakan dalam kerja kolaboratif. Aktivitas desain bersama memungkinkan siswa saling memberi umpan balik, mendiskusikan pilihan representasi, serta merevisi tampilan dan isi presentasi secara kolektif. Dalam pembelajaran matematika, kolaborasi ini mendorong munculnya berbagai perspektif dalam memvisualisasikan konsep, sehingga produk presentasi menjadi lebih kaya dan reflektif terhadap proses berpikir kelompok. Kolaborasi tersebut juga melatih siswa untuk bernegosiasi ide dan mengambil keputusan kreatif berbasis pemahaman konsep.

Secara sintesis, bentuk kreativitas yang paling dominan muncul adalah kreativitas visual-representasional, yaitu kemampuan memilih dan menyusun representasi matematis yang efektif untuk menjelaskan konsep. *Canva* paling efektif digunakan pada materi matematika yang bersifat abstrak dan visual, seperti geometri, grafik fungsi, dan statistika, karena materi tersebut sangat bergantung pada kejelasan representasi. Namun, kajian yang ada masih terbatas dalam mengeksplorasi kreativitas matematis tingkat lanjut, seperti bagaimana *Canva* mendukung pemodelan matematis atau penalaran tingkat tinggi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu mengkaji lebih mendalam hubungan antara kreativitas visual berbasis *Canva* dan pengembangan kemampuan berpikir matematis yang lebih kompleks.

#### **5. Efektivitas *Canva* Terhadap Hasil Belajar Matematika**

Hasil review menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran matematika umumnya berdampak positif terhadap pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan motivasi siswa. Visualisasi interaktif yang disediakan *Canva* membantu siswa memahami konsep abstrak, langkah penyelesaian soal, serta struktur pemecahan masalah secara lebih sistematis, sehingga mendukung pembelajaran matematika yang bersifat representasional dan prosedural. Temuan dari mata pelajaran lain juga memperkuat efektivitas *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis visual, yang dapat ditransfer ke konteks matematika melalui prinsip *multimedia learning*. Namun, sintesis lintas studi menunjukkan bahwa efektivitas *Canva* sangat bergantung pada desain tugas, peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran, serta tingkat literasi digital siswa. *Canva* memberikan dampak yang lebih optimal ketika digunakan dalam aktivitas terstruktur dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat presentasi visual.

Di sisi lain, review ini mengidentifikasi keterbatasan kajian yang ada, yaitu minimnya penelitian longitudinal serta terbatasnya studi pada jenjang SMA, karena sebagian besar penelitian masih berfokus pada sekolah dasar dan SMP. Dengan demikian, *Canva* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif secara kontekstual, namun masih memerlukan kajian lanjutan untuk memastikan konsistensi dampaknya terhadap hasil belajar matematika dalam jangka panjang dan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

## 6. Faktor Pendukung dan Penghambat

Hasil sintesis dari artikel-artikel yang direview menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi *Canva* dalam pembelajaran matematika dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang paling dominan berkaitan dengan kesiapan guru dan siswa. Dari sisi guru, pelatihan dan literasi digital menjadi faktor kunci yang secara konsisten muncul dalam berbagai studi. Guru yang memiliki pemahaman teknologi dan pedagogi digital yang baik cenderung mampu merancang aktivitas *Canva* yang selaras dengan tujuan pembelajaran matematika serta memanfaatkan fitur kolaboratif secara efektif.

Dari sisi siswa, antusiasme dan minat terhadap media visual-interaktif berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan kerja sama kelompok, yang berdampak positif pada keterlibatan belajar. Sebaliknya, faktor eksternal terutama berkaitan dengan dukungan infrastruktur dan kebijakan sekolah. Ketersediaan perangkat, akses internet yang stabil, serta dukungan kebijakan transformasi digital sekolah memperkuat implementasi *Canva*, terutama dalam pembelajaran kolaboratif berbasis daring maupun luring terbatas. Namun, keterbatasan fasilitas digital dan kesenjangan akses teknologi masih menjadi hambatan utama di sekolah dengan sumber daya terbatas, sehingga penggunaan *Canva* belum dapat berjalan optimal dan merata.

Secara keseluruhan, hasil SLR mengindikasikan bahwa integrasi *Canva* tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada kebijakan pendidikan dan pengembangan profesional guru yang berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sistemik berupa pelatihan TIK bagi guru, penyediaan infrastruktur digital yang merata, serta kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi agar pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran matematika dapat berlangsung efektif dan berkelanjutan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review*, integrasi *Canva* dalam pembelajaran matematika terbukti secara konsisten mendukung pembelajaran yang lebih visual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Secara teoretis, temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital seperti *Canva* dapat berfungsi sebagai *pedagogical mechanism* yang menjembatani representasi konsep abstrak, kolaborasi, dan konstruksi pengetahuan matematis. Secara praktis, *Canva* efektif digunakan sebagai media presentasi kolaboratif yang mendorong kreativitas, keterampilan *mathematical communication*, serta keterlibatan belajar siswa, dengan catatan implementasinya didukung oleh *task design* yang tepat, peran guru yang aktif, dan kesiapan *digital literacy*. Oleh karena itu, *Canva* layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan terkait efektivitas jangka panjang dan penerapannya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

## **Daftar Pustaka**

- Abdurrohman, A. (2023). *Pengembangan E-Modul Bimbingan Teknis Berbasis CANVA untuk Panitia Pengawas Pemilu Kecamatan di Bawaslu Kabupaten Serang*. Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ahmadillah, A., Thohir, M., Jamil, A., & Li'umah, K. (2023). Towards Digital Creativity: The Effect Of Canva Application On The Creativity Of Prospective Teacher Leaders. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(2), 72-80.
- Ainia, N., Nisa, I., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 67-77.
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(3), 977-982.
- Amirah, N., Lazuardi, D. N., Nasution, M. S., & Syahrial, S. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12224-12229.
- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 16-23.
- Aswaidar, S., Lestari, W. D., Fitriani, R., Oktaviani, R. P., Rahmantika, L. E., Alfarobi, M., & Zainuddin, D. (2025). Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Canva di SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2925-2934.
- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kualitas Pembelajaran Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611-5617.
- Febrianti, A. (2025). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kolaborasi Siswa Melalui Media Digital. *Karimah Tauhid*, 4(2), 1351-1357.
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226-233.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330-339.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.

- Paputungan, S. N., Latief, M., Mas'ud, H., Suhada, S., Pakaya, N., & Rijal, B. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva AI Terhadap Minat Belajar Siswa. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(3), 39-50.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMP. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1325-1334.
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21-27.
- Rahmadani, K., & Subroto, D. E. (2025). Media Interaktif Canva Dalam Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(4), 269-271.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Ramadhan, G. A., & Khomsani, I. (2024). Strategi Pemanfaatan Media Presentasi Canva untuk Menguatkan Ketrampilan Kolaborasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 14-23.
- Rezkyana, D., & Agustini, S. (2022). The Use Of Canva In Teaching Writing. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 71-74.
- Saputra, M. I. B., & Rohman, M. A. (2024). Transformasi Digital: Canva Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 61-65.
- Shudiq, W. J. F., Husna, D., Subaidah, S., Nabilah, M., Bambang, B., & Juhro, H. (2024). Optimalisasi Pemanfaatan Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa. *Berbakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 52-57.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 247-257.
- Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 421-440.