

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan model STAD pada pembelajaran Matematika SD

Atikah Aprilia Hidayat¹, Adi Nurjaman², Sylvia Rabbani³

^{1,2,3} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

¹ atikahaprilia3004@gmail.com, ² nurjamanadi@ikipsiliwangi.ac.id,

³ sylviarabbani@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The low ability to understand mathematical concepts among elementary school students indicates the need to develop learning media that can support student engagement in the learning process. This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of Canva-based learning media combined with the Stad model. The novelty of this study lies in the integration of Canva-based media combined with the Stad model to support elementary school students' understanding of mathematical concepts. This study uses a research and development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The experiment was conducted through a limited test on 10 students and a broad test on 25 elementary school students. Data were collected through expert validation, student response questionnaires, and a mathematical concept understanding ability test. Effectiveness analysis was conducted using the Wilcoxon signed-rank test and the n-gain test. The results showed that the average student score increased from 58.00 to 80.20. The Wilcoxon test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest results. Furthermore, the n-gain value of 0.5513 is in the moderate category. These results indicate that Canva-based learning media combined with the STAD model has good potential and is quite effective in supporting elementary school students' understanding of mathematical concepts.

Keywords: Canva-based media, STAD model, understanding of mathematical concepts.

Abstrak

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis canva yang dipadukan dengan model stad. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media berbasis canva yang dipadukan dengan model stad untuk mendukung pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode research and development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba dilakukan melalui uji terbatas pada 10 siswa dan uji luas pada 25 siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respon siswa, serta tes kemampuan pemahaman konsep matematika. Analisis efektivitas dilakukan menggunakan uji wilcoxon signed rank test dan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,00 menjadi 80,20. Hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, nilai n-gain sebesar 0,5513 berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva yang dipadukan dengan model stad memiliki potensi yang baik dan cukup efektif dalam mendukung peningkatan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media berbasis canva, model stad, pemahaman konsep matematika.

1. Pendahuluan

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Melalui pembelajaran matematika siswa dapat melatih kemampuan berhitung, berpikir logis, serta dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (Afsari et al., 2021). Salah satu bidang ilmu yang paling penting bagi siswa untuk belajar adalah matematika. Fungsinya adalah sebagai bahasa simbolik yang memfasilitasi komunikasi dengan cara yang akurat

dan tepat (Nurjaman et al., 2024). Matematika merupakan suatu pendidikan yang bidang ilmunya menekuni pola struktur, pergantian ruang, serta ilmu bilangan dan angka (Ashari, 2015) (Hayati & Jannah, 2024). Dengan belajar matematika, maka siswa bisa berpikir kritis serta terampil berhitung dan mempunyai keahlian mengaplikasikan konsep matematika pada pelajaran lain ataupun pada matematika itu sendiri serta dalam kehidupan (Afsari et al., 2021).

Kompetensi tersebut dibutuhkan supaya siswa bisa mempunyai keahlian mendapatkan, mengelola, serta menggunakan data dalam menghadapi masa depan. (Febriyani et al., 2022). Pendidikan matematika di perlukan sebagian komponen bahan ajar, media pendidikan, sumber belajar serta suasana belajar serta guru selaku pemenuh sarana di dalam pendidikan (Matematika et al., 2012) (Lubis & Nuriadin, 2022). Pendidikan matematika ditingkat sekolah dasar (SD) memiliki 2 tujuan utama, ialah mempersiapkan siswa supaya sanggup dan terampil dalam pemakaian matematika dan membagikan pendidikan dalam proses penalaran yang terpaut dengan matematika (Ananda & Wandini, 2022).

Kemampuan pemahaman konsep perlu ditanamkan sejak sekolah dasar karena pada tahap ini siswa masih berada pada fase berpikir konkrit. Pemahaman konsep membantu siswa tidak hanya menghafal rumus tetapi memahami makna dari materi yang di ajarkan. Siswa yang sedang bersekolah di tingkat sekolah dasar sedang menjalani fase krusial dalam perkembangan fisik dan mental. (Radiusman, 2020). Meskipun pemahaman ini sulit untuk dicapai, pentingnya dan manfaatnya menjadikan kemampuan ini seharusnya diajarkan kepada siswa disemua jenjang pendidikan. Ini menunjukan bahwa pemahaman adalah aspek yang sangat vital bagi setiap siswa dalam kehidupan mereka untuk membantu mengatasi berbagai masalah. (Rabbani et al., 2021). Memahami konsep matematika adalah kemampuan siswa dalam menguasai pengertian dari suatu materi matematika, yang menunjukkan keberhasilan mereka setelah menjalani proses pembelajaran. (Apriliyana et al., 2023).

Indikator dari kemampuan pemahaman matematis menurut Yudhanegara (Pujiani, 2017) yang diterapkan pada penelitian ini meliputi: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Mengklasifikasikan objek menurut tertentu sesuai dengan sifatnya, (3) Mengidentifikasi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, (4) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, serta (5) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah. Menurut (Meidianti et al., 2022) tujuan pemahaman konsep matematika adalah agar siswa mampu memahami gagasan-gagasan dasar matematika secara mendalam tidak sekadar menghafal prosedur. Dengan pemahaman konsep, siswa diharapkan bisa menggunakan konsep itu sebagai dasar untuk belajar materi berikutnya, serta mampu menerapkannya dalam berbagai soal atau konteks berbeda.

Akan tetapi dari hasil observasi di lapangan banyak ditemukan permasalahan yang terjadi, ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih di dominasi dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang di ajarkan. Pada tingkat sekolah dasar, anak-anak berada di fase perkembangan yang berorientasi pada pengertian yang nyata, sehingga mereka memerlukan dukungan visual, alat yang dapat digunakan, atau pengalaman secara langsung dalam belajar. Alat-alat pendidikan seperti media, film animasi, permainan yang mendidik, dan aplikasi berbasis digital berfungsi sebagai alat yang mungkin membantu memenuhi kebutuhan tersebut. (Idris & Amir, 2025). Media pembelajaran memiliki tiga peran penting: (1) meningkatkan ketertarikan dan motivasi, (2) menginformasikan, dan (3) mengajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran diharapkan bisa memupuk ketertarikan siswa serta mendorong mereka untuk berbuat, seperti mengambil tanggung jawab, mendukung proses belajar, dan memperdalam pengetahuan. (Maflikha, 2020) (Inayah & Safari, 2025).

Dari hasil kajian literatur ditemukan bahwa Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menjadi panduan guru dalam dalam merancang dan melaksanakan proses

pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi terencana dan terarah (Naimah et al., 2025) selain itu menurut Prasetya (2015) (Zohiri et al., 2024), Model pembelajaran adalah cara yang dikuasai oleh pendidik atau guru untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa di dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok, agar siswa dapat memahami, menyerap, dan memanfaatkan materi tersebut dengan baik. Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah model kooperatif tipe stad. Model ini menyoroti pentingnya kolaborasi dalam kelompok yang beragam sehingga siswa dapat berdiskusi, saling mendukung, dan bertukar pandangan dalam memahami materi yang diajarkan. (Sihombing et al., 2021).

Model kooperatif jenis STAD ini adalah salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dengan komposisi yang beragam. (Zohiri et al., 2024). Menurut Suparmini (Arafah et al., 2024) mengungkapkan bahwa Model STAD fokus pada kegiatan dan interaksi antar siswa untuk saling mendukung dalam memahami materi pelajaran. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, siswa dikelompokkan dalam tim belajar agar dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pengajar. Menurut Erniati, interaksi dalam pembelajaran kooperatif yang menggunakan model STAD dapat mendorong motivasi dan merangsang pemikiran, yang sangat bermanfaat bagi proses pendidikan yang berkelanjutan. (Isjoni, 2016). (Ariningsih et al., 2023). Pada proses pembelajarannya, belajar Kooperatif tipe STAD melalui lima tahapan yang meliputi: 1) tahap penyajian materi, 2) tahap kegiatan kelompok 3), tahap tes individual, 4) tahap penghitungan skor perkembangan individu 5) Tahap pemberian penghargaan kelompok. (Slavin 2005).

Selain dengan model pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi Solusi dari permasalahan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis canva, canva merupakan aplikasi desain berbasis internet yang menawarkan berbagai macam alat, di antaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain-lain yang tersedia dalam aplikasi Canva. (Alfian et al., 2022). Aplikasi Canva merupakan perangkat desain grafis yang bisa diakses secara daring dan sangat ramah untuk pengguna baru. Aplikasi ini tersedia untuk pengguna smartphone dan juga komputer. Berbagai fitur yang ada di aplikasi Canva ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) media tersebut merupakan media yang tidak banyak memakan waktu belajar dan sangat kondusif ketika digunakan dikelas dan guru tidak kesulitan dalam menggunakan media tersebut.

Hal ini didukung oleh penelitian Menurut Triningsih (Jannah et al., 2023). Pemanfaatan alat belajar, seperti aplikasi Canva, memberikan variasi dan mencegah kebosanan dalam kegiatan belajar. (Khasanah et al., 2024). Canva mampu mendukung proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan siswa sesuai dengan peranan teknologi, kemampuan, kreativitas, serta keunggulan lainnya, karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana dan materi pembelajaran yang menarik. Canva merupakan sebuah alat yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik karena dilengkapi dengan berbagai desain yang siap digunakan, sehingga mempermudah pekerjaan bagi pengajar.. (Febriana et al., 2023). Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan pengalaman belajar matematika sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh selama proses belajar, karena aplikasi ini memiliki desain yang menarik. Aplikasi Canva dirancang sesuai dengan kebiasaan siswa yang sudah akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat siswa merasa nyaman meskipun terdapat variasi dalam penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi.. (Jannah et al., 2023)

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sedangkan model stad mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan media berbasis canva dengan model stad untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya fokus pada

penggunaan canva sebagai media pembelajaran atau penerapan model stad secara terpisah. Selain itu, kajian yang secara khusus menegembangkan media pembelajaran berbasis canva yang dirancang sesuai dengan sintaks stad pada materi sudut di sekolah dasar masih jarang dilakukan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis canva yang diintegrasikan secara sistematis dengan sintaks model pembelajaran stad pada materi sudut untuk mendukung kemampuan pemahaman onsep maemtika siswa sekolah dasar. Integrasi tersebut tidak hanya fokus pada penyajian materi secara visual tetapi juga mengakomodasi aktivitas diskusi kelompok, kerja sama, dan evaluasi individu sesuai tahapan stad.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana karakteristik pembelajaran berbasis canva untuk pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematika, 2) Bagaimana kelayakan pembelajaran berbasis canva dalam pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematika, 3) Bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis canva dalam pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematika, 4) Bagaimana kendala pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran berbasis canva

2. Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development*, yang lebih dikenal sebagai R and D, dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap imlementasi, produk telah dinyatakan layak oleh validator dan diuji kepada siswa menggunakan desain one-group pretest-posttest untuk memperoleh data efektivitas media yang dikembangkan. Dengan demikian, desain pretest-posttest digunakan sebagai bagian dari tahap implementasi dalam penelitian pengembangan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, serta tes kemampuan pemahaman konsep matematika. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli untuk memastikan kesesuaian isi, bahasa, dan kontruk instrumen. Tes kemampuan pemahaman konsep matematika disusun berdasarkan indikator kemapuan konsep yang meliputi, kemampuan menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu, mengidentifikasi contoh dan bukan contoh, menggunakan prosedur tertentu, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah.

Tabel 1. Skor Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Tabel 2. Rentang Persentase dan Kelayakan

Skor Dalam Persen	Kategori Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Setelah validator menilai bahwa media tersebut sesuai, uji efektivitas dilakukan dengan metode satu kelompok pretest dan posttest, yang melibatkan perbandingan prestasi belajar siswa sebelum dan setelah pemanfaatan media.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas V disalah satu sekolah dasar yang berada di kota Lembang Kabupaten Bandung Barat. Jumlah sample pada penelitian ini yaitu sebanyak 25

siswa yang mencakup 10 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan media yang akan digunakan di lokasi penelitian terhadap karakteristik siswa dan fasilitas pendukung sekolah dengan melaksanakan observasi. Pada tahap desain peneliti menyusun konsep media berbasis canva dengan materi sudut, desain tersebut di susun sesuai dengan langkah dari model pembelajaran stad supaya dengan mudah menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya yaitu pengembangan media berbasis canva dari hasil penyusunan konsep sebelumnya, dan melaksanakan validasi produk kepada ahli untuk memastikan bahwa media layak digunakan dan di implementasikan didalam pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu implementasi media dengan melaksanakan uji terbatas kepada 10 siswa dengan kemampuan pemahaman yang heterogen, pada uji coba terbatas peneliti membagikan angket kepada siswa guna memperoleh umpan balik dari siswa setelah menggunakan media uji terbatas dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Setelah mendapatkan umpan balik peneliti melaksanakan tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji luas dengan jumlah 25 siswa. Pada tahap uji luas peneliti memberikan siswa tes pengetahuan pretest dan posttest pada akhir pembelajaran guna mengetahui pemahaman siswa. Selain itu pada akhir pembelajaran siswa diberikan angket untuk mengetahui umpan balik dari siswa mengenai media. Uji coba luas dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan.

Pada tahap evaluasi dilakukan analisis data secara kuantitatif untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan. Data hasil pretest dan posttest terlebih dahulu melakukan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji wilcoxon signed rank test. Selanjutnya, peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika dianalisis menggunakan N-Gain.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

3.1.1 Proses pengembangan media berbais canva dengan berbantuan model stad dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar

Tahap Pertama Analisis (*Analyze*), pada tahap ini data diperoleh melalui observasi lapangan data hasil wawancara dan observasi bersama guru kelas V di salah satu sekolah dasar di Lembang Kabupaten Bandung Barat. Didapatkan bahwa sekolah tersebut masih jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa sulit konsentrasi, pasif, dan tidak mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Tahap Kedua Perancangan, pada tahap ini peneliti membuat perancangan atau deskripsi tertulis mengenai tampilan yang terdapat dalam media yang dikembangkan, yang mencakup objek dan elemen yang akan di simpan dalam media berbasis canva. Terdapat fitur tampilan awal, menu utama, tujuan pembelajaran, materi yang di sajikan, soal kelompok, dan soal individu yang nantinya akan diintegrasikan dengan lkpd berbentuk fisik. Proses selanjutnya yaitu mengumpulkan materi dan latihan soal untuk di simpan di media, untuk fitur dam objek seperti navigasi, hyperlink, gambar, background, di unduh langsung dari canva.

Tahap Ketiga Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti mulai merancang halaman tampilan di media canva, dengan mencakup berbagai navigasi, objek, materi serta elemen lainnya yang dibutuhkan di media, semua bahan di susun dan di gabungan sesuai dengan deskripsi perancangan sebelumnya.

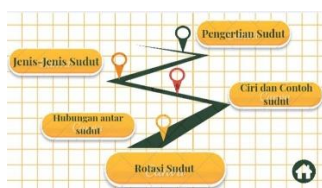
Tabel 3. Tampilan Media Berbasis Cava



Tampilan awal media



Tujuan pembelajaran



Materi yang disajikan



Latihan soal kelompok



Latihan soal individu



Penghargaan kelompok

Tahap Keempat Implementasi (*implementation*), Tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian penggunaan, yang dilakukan dalam dua fase, yaitu pengujian terbatas yang melibatkan 10 siswa dan pengujian luas yang melibatkan 25 siswa. Penerapan media dilakukan di kelas V di salah satu sekolah dasar yang terletak di Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Pengujian dilaksanakan dari tanggal 02 Februari hingga 31 Maret 2026.

Tahap Kelima Evaluasi, setelah percobaan media dilakukan pada siswa menggunakan desain pretest-posttest satu grup. Data selanjutnya dianalisis secara kuantitatif menggunakan metode statistik.

3.1.2 Kelayakan

Setelah proses pengembangan media selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan validasi terdapat validasi media dan validasi materi, hasil validasi disajikan dalam uraian berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Media	89%	Sangat Layak
Ahli Materi	85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, aspek tampilan memperoleh penilaian sangat baik karena media menggunakan kombinasi yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Pada aspek kemudahan penggunaan, media dinilai mampu membantu siswa mengikuti pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi media maupun materi. Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Pada aspek media, dilakukan perbaikan mengenai kejelasan konsep dan menyesuaikan dengan cp, tp, dan atp sedangkan pada aspek materi tidak terdapat catatan perbaikan dari validator. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

3.1.3 Efektifitas

3.1.3.1 Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan analisis yang dilakukan, rata-rata skor pretest siswa adalah 58,00 dan mengalami kenaikan menjadi 80,20 pada posttest. Ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	58,0000	25	14,71960	2,94392
	Posttest	80,2000	25	11,76860	2,35372

3.1.3.2 Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Berdasarkan hasil uji wilcoxon signed rank test diperoleh nilai Z sebesar -4,399 dan nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis canva dipadukan dengan model stad. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test
Test Statistics^a

	posttest - pretest
Z	-4.399 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

3.1.3.3 Hasil N-Gain

Hasil analisis N-Gain menunjukkan angka rata-rata sebesar 0,5513, yang tergolong dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa terjadi pada tingkat yang cukup baik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis canva yang dipadukan dengan model stad. Meskipun belum berada pada kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tabel 7. Hasil N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	25	0,21	1,00	0,5513	0,19733
Ngain_Persen	25	21,43	100,00	55,1320	19,73278
Valid N (listwise)	25				

3.1.4 Kendala

Setelah siswa menggunakan media, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan guna menilai kelayakan produk yang digunakan.

Tabel 8. Hasil Angket Respon dan Kepraktisan Siswa Uji terbatas

Angket Respon Media	Angket Kepraktisan Media	Skor Maksimum
81%	84%	100%

Hasil dari presentase tersebut menunjukkan angka di atas 81% dengan kategori sangat layak, akan tetapi ada timbal balik yang harus di evaluasi dari media.

Tabel 9. Hasil Angket Respon dan Kepraktisan Siswa Uji Luas

Angket Respon Media	Angket Kepraktisan Media	Skor Maksimum
87%	90%	100%

Hasil dari presentase tersebut menunjukkan angka di atas 81% dengan kategori sangat layak, dan terdapat peningkatan dari uji terbatas.

Selama proses implementasi media pembelajaran ditemukan beberapa kendala, diantaranya masih terdapat siswa yang memerlukan pendampingan dalam mengikuti diskusi kelompok dan menggunakan media secara optimal. Selain itu, beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama kegiatan diskusi berlangsung. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui arahan guru, pembagian tugas kelompok yang jelas, serta pemberian motivasi kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3.2. Diskusi

Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu membantu siswa membangun pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Penyajian materi melalui media berbasis canva memungkinkan siswa memperoleh representasi visual yang lebih jelas sehingga konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang mereka peroleh. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam mengamati materi yang disajikan melalui media, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Proses tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep matematika secara lebih bermakna. Selain itu, hasil penelitian juga didukung oleh teori cooperative learning yang dikemukakan oleh slavin. Melalui model stad, siswa bekerja sama dalam kelompok heterogen untuk saling membantu memahami materi pembelajaran. Interaksi antar siswa selama diskusi kelompok memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan proses saling menjelaskan konsep sehingga dapat memperkuat pemahaman konsep matematika siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dasar dengan jumlah sample yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, implementasi media dilakukan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan pengaruh penggunaan media dalam jangka panjang. Ketiga, penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat sepenuhnya dikaitkan dengan penggunaan media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini memberikan implikasi pedagogis bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis canva yang dipadukan dengan model stad sebagai alternatif pembelajaran matematika yang lebih interaktif. Integrasi media visual dengan kegiatan diskusi kelompok dapat membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta mendukung pengembangan kemampuan pemahaman konsep matematika. Selain itu, media yang dikembangkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva yang dipadukan dengan model stad tergolong layak digunakan dan berpotensi mendukung kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Hasil uji wilcoxon signed rank test

menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai N-Gain 0,5513 pada kategori sedang, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi canva dan stad dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang lebih interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sample yang lebih luas dan menggunakan kelompok kontrol untuk memperoleh hasil yang lebih komperhensif.

5. Referensi

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. (2021). Systematic literature review: Efektivitas pendekatan pendidikan matematika realistik pada pembelajaran matematika. *Indonesian Journal of*, (Query date: 2025-12-02 18:53:20). <http://journal.intelekmadani.org/index.php/ijipublication/article/view/117>
- Alfian, A., Putra, M., Arifin, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian* (Query date: 2025-12-01 10:30:27). <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas/article/view/2647>
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Apriliyana, D., Masfu'ah, S. (2023). Analisis pemahaman konsep matematika siswa kelas V pada materi bangun ruang. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* (Query date: 2025-11-08 18:45:38). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/2149>
- Arafah, F., Sumarno, S., Rahayu, L (2024). Analisis Aktivitas Belajar Matematika Siswa pada Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, (Query date: 2025-11-06 11:22:18). <http://www.journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/632>
- Ariningsih, N., Fitriani, H (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Ilmu Pendidikan*, (Query date: 2025-11-06 11:22:18). <https://ejournal.lp3kamandanu.com/index.php/educatoria/article/view/214>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, (Query date: 2025-12-01 10:30:27). <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/8681>
- Febriyani, A., Hakim, A. (2022). Peran disposisi matematis terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika. *Matematika*, (Query date: 2025-11-08 18:45:38). <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/1087>
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics* (Query date: 2025-12-02 18:53:20). <https://pdfs.semanticscholar.org/2a35/eeb3ac28a77ea2cfb3c3d102f36370c8252e.pdf>
- Idris, H., & Amir, A. (2025). *Peran Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Tingkat SD. 9*.
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. 9*.
- Jannah, F., Nuroso, H., Mudzanatun, M (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan* (Query date: 2025-12-01 10:30:27). <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Kharissidqi, M., & Firmansyah, V. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of* (Query date: 2025-12-01 10:30:27). <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Khasanah, D., Masduki, M (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah* (Query date: 2025-12-01 10:30:27). <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/21323>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>

- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika*.
- Naimah, L., Sari, T., & Meita, N. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division terhadap Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, (Query date: 2025-11-06 11:22:18). <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/3134>
- Nurjaman, A., Rahmawati, A., & Juandi, D. (2024). Penerapan model problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(6), 1065–1072. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i6.26017>
- Rabbani, S., Tussa'adah, M. M., & Novriyanti, R. B. (2021). *PEMBELAJARAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA BERKARTU DI MASA PANDEMIC COVID-19 MELALUI PEMBELAJARAN DARING*. 8(1).
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, (Query date: 2025-11-08 18:45:38). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/4800/0>
- Sihombing, I., Simarmata, E., Mahulae, S., & Silaban, P. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Student Teams Achievement Division (STAD) pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, (Query date: 2025-11-06 11:22:18). <https://www.neliti.com/publications/448569/meningkatkan-hasil-belajar-siswa-dengan-menggunakan-model-student-teams-achievem>
- Zohiri, L., Kusuma, Y., Sumianto, S (2024). Peningkatan Minat Belajar dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division pada Siswa Sekolah Dasar. *Guru Sekolah Dasar*, (Query date: 2025-11-06 11:22:18). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/69210>