



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Code Artificial Intelligence (AI) Pada Pembelajaran Matematika kelas VI Ibnu Sina di SD Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Alvi Mahessa¹

¹Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

e-mail: Alvimahessa3@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 15, 2026

Revised August 08, 2026

Accepted August 11, 2026

Keywords:

Implementation, Interactive Learning Media, Canva Code AI, Fraction Multiplication.

ABSTRACT

Technology-based interactive media can make elementary mathematics learning more engaging and meaningful. This study aimed to describe the implementation of interactive learning media based on Canva Code Artificial Intelligence (AI), identify supporting and inhibiting factors, and describe students' responses to its use in Grade VI Ibnu Sina at SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru. The study employed a descriptive qualitative approach involving the Grade VI homeroom teacher and 10 students. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and verification. The findings show that the implementation was carried out in three stages: preparation, implementation, and evaluation. Preparation included developing the teaching module, designing the Canva Code AI media, and preparing the laptop, LCD projector, internet connection, speaker, and other supporting equipment. The implementation consisted of orientation, independent learning, individual assistance, enrichment, and transfer. Evaluation was conducted through exercises, quizzes, questions, and observation of students' understanding. Supporting factors included teacher readiness, availability of learning media and facilities, teacher competence in operating the media, and student enthusiasm. Inhibiting factors included limited instructional time, technical problems with the projector or internet connection, and the need for individual assistance for some students. Students showed positive responses, including greater attention, participation, enthusiasm, confidence, and easier understanding of fraction multiplication. The study recommends that teachers optimize interactive digital media while preparing technical alternatives and sufficient time for student assistance.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 15, 2026

Revised August 08, 2026

Accepted August 11, 2026

Keywords:

Implementasi; Media Pembelajaran Interaktif; Canva Code AI; Perkalian Pecahan.

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran Matematika yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code Artificial Intelligence (AI), mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaannya pada kelas VI Ibnu Sina SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek wali kelas VI Ibnu Sina dan 10 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan



bahwa implementasi media berlangsung melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi penyusunan modul ajar, perancangan media Canva Code AI, serta penyiapan laptop, LCD proyektor, jaringan internet, speaker, dan perangkat pendukung. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui orientasi, belajar mandiri, penanganan individu, pengayaan, dan transfer. Tahap evaluasi dilakukan melalui latihan, kuis, pertanyaan, dan pengamatan terhadap pemahaman siswa. Faktor pendukung meliputi kesiapan wali kelas, ketersediaan media dan sarana pembelajaran, kemampuan mengoperasikan media, serta antusiasme siswa. Faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, kendala teknis proyektor atau jaringan internet, serta kebutuhan pendampingan individual bagi beberapa siswa. Respons siswa menunjukkan hasil positif yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, antusiasme, kepercayaan diri, dan kemudahan memahami materi perkalian pecahan. Penelitian merekomendasikan agar guru mengoptimalkan media digital interaktif dengan menyiapkan alternatif teknis dan waktu pendampingan yang memadai.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Alvi Mahessa¹

¹Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

e-mail: Alvimahessa3@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi, keterampilan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perkembangan teknologi digital turut mengubah proses pembelajaran karena teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media digital memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, latihan, dan aktivitas interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Hernawan Sulistyanto, 2025)

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva Code Artificial Intelligence (AI). Canva Code AI membantu guru menghasilkan media digital dan aktivitas interaktif dengan lebih praktis. Media yang dibuat dapat memuat materi, ilustrasi, contoh soal, latihan, kuis, permainan, video, dan tombol navigasi. Penggunaan Canva sebagai media interaktif juga telah menunjukkan potensi dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Amalia et al., 2024).

Berdasarkan kondisi awal di SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi belum digunakan secara maksimal. Dalam pembelajaran Matematika, khususnya materi perkalian pecahan, diperlukan media yang dapat membantu siswa memahami konsep melalui penyajian yang lebih visual dan interaktif. Sekolah telah memiliki sarana seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet yang dapat mendukung penggunaan media digital. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code AI pada pembelajaran Matematika.

Penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code AI pada materi perkalian pecahan di kelas VI Ibnu Sina SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi media,



mengetahui faktor pendukung dan penghambat, serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media. Penelitian ini penting karena memberikan gambaran nyata mengenai penerapan media berbasis AI dalam pembelajaran sekolah dasar, termasuk kesiapan guru, proses pelaksanaan, kendala, dan respons peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas wali kelas VI Ibnu Sina, yaitu Ibu Lulu Kanisa, S.Pd., dan 10 siswa kelas VI Ibnu Sina SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru. Objek penelitian adalah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code AI pada pembelajaran Matematika materi perkalian pecahan. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas serta siswa, sedangkan data sekunder berupa profil sekolah, data guru dan siswa, perangkat pembelajaran, modul ajar, media Canva Code AI, dan dokumentasi kegiatan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code AI pada materi perkalian pecahan berlangsung dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dengan menyusun modul ajar berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran, merancang media sesuai materi, serta menyiapkan perangkat pendukung. Media yang dirancang memuat halaman awal, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, contoh, latihan, kuis, permainan, video, dan tombol navigasi. Perangkat yang disiapkan meliputi laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan speaker.

Tahap pelaksanaan merupakan inti pembelajaran dan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu orientasi, belajar mandiri, penanganan individu, pengayaan, dan transfer (PENARUBAN & AINI, n.d.). Pada tahap orientasi, wali kelas membuka pembelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan, memperkenalkan media, dan menjelaskan fungsi menu serta tombol navigasi. Pada tahap belajar mandiri, siswa mempelajari konsep perkalian pecahan, mengamati ilustrasi dan contoh, serta mengerjakan latihan melalui media. Wali kelas berperan sebagai fasilitator dan tetap menggunakan buku Matematika kelas VI sebagai sumber belajar.

Pada tahap penanganan individu, wali kelas memberikan bimbingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep, menyelesaikan perkalian pecahan, atau menggunakan media. Pada tahap pengayaan, siswa mengerjakan latihan dan kuis dengan tingkat kesulitan yang bervariasi serta mendiskusikan hasilnya. Pada tahap transfer, siswa mengerjakan soal penerapan yang berbeda dari contoh sebelumnya dan mempresentasikan hasil pekerjaan. Secara umum, siswa mampu mengikuti tahapan tersebut dengan aktif, meskipun beberapa siswa masih membutuhkan arahan.

Tahap evaluasi dilakukan setelah rangkaian pembelajaran selesai. Wali kelas memberikan soal melalui media, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan secara mandiri, melakukan tanya jawab, dan mengamati proses pengerjaan. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan soal dengan baik. Beberapa siswa masih memerlukan arahan, terutama pada penyederhanaan hasil perkalian pecahan. Latihan dan contoh yang terdapat dalam media membantu siswa lebih percaya diri ketika mengerjakan evaluasi.



Tabel 1. Ringkasan Implementasi Media Interaktif Berbasis Canva Code Artificial Intelligence (AI)

Tahap	Kegiatan Utama	Temuan Penelitian
Persiapan	Modul ajar, media Canva Code AI, perangkat dan sumber belajar disiapkan	Media dan perangkat dapat digunakan sesuai tujuan pembelajaran.
Pelaksanaan	Orientasi, belajar mandiri, penanganan individu, pengayaan, transfer.	Siswa aktif mengamati, mencoba, berdiskusi, berlatih, dan menerapkan konsep.
Evaluasi	Soal, latihan, kuis, tanya jawab, dan pengamatan.	Sebagian besar siswa mampu mengerjakan soal; beberapa masih memerlukan bimbingan.

Faktor pendukung implementasi meliputi kesiapan wali kelas dalam merancang dan mengoperasikan media, ketersediaan modul ajar dan buku Matematika, laptop, LCD proyektor, jaringan internet, serta antusiasme siswa. Faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, kendala teknis seperti jaringan yang kurang stabil dan penggunaan proyektor yang kurang optimal, serta kebutuhan pendampingan bagi beberapa siswa. Kendala tersebut tidak menghentikan pembelajaran karena wali kelas melakukan persiapan, memberikan pendampingan, dan menyesuaikan strategi pembelajaran.

Respons siswa terhadap penggunaan media menunjukkan hasil positif. Siswa terlihat lebih antusias, memperhatikan penjelasan, aktif mengikuti latihan dan kuis, berani bertanya dan menjawab, serta lebih mudah memahami materi. Penyajian gambar, video, animasi, contoh, latihan, dan kuis membuat pembelajaran lebih variatif dan tidak mudah membosankan. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media tersebut lebih menyenangkan dan membantu memahami materi perkalian pecahan.

PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code AI dalam penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi perlu diintegrasikan ke dalam perencanaan pembelajaran secara sistematis. Wali kelas terlebih dahulu menentukan capaian dan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, menyesuaikan materi, merancang media, dan memastikan perangkat siap digunakan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan media bukan hanya ditentukan oleh fitur teknologi, tetapi juga oleh perencanaan guru dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian mengenai media pembelajaran yang menempatkan media sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan perhatian peserta didik (Susanti, 2026). Pelaksanaan melalui orientasi, belajar mandiri, penanganan individu, pengayaan, dan transfer menunjukkan bahwa media digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas belajar, bukan hanya sebagai alat presentasi. Siswa memperoleh kesempatan mengamati materi, memahami contoh, mengerjakan latihan, menerima bimbingan, mengikuti kuis, dan menerapkan konsep dalam soal yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa unsur visual dan interaktivitas dapat mendukung keterlibatan siswa (Tristina et al., 2025).

Faktor pendukung dan penghambat menunjukkan bahwa implementasi media berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, sarana prasarana, karakteristik siswa, dan kondisi teknis. Ketersediaan laptop, LCD, internet, serta kemampuan wali kelas menjadi dasar



penting bagi kelancaran pelaksanaan. Sebaliknya, keterbatasan waktu, gangguan teknis, dan kebutuhan pendampingan menunjukkan perlunya alternatif teknis dan pengelolaan waktu yang baik. Temuan ini sejalan dengan (Hermawan et al., 2024) yang menekankan pentingnya kompetensi pendidik, dukungan fasilitas, dan kesiapan peserta didik dalam penggunaan pembelajaran berbasis AI. Respons positif siswa memperlihatkan bahwa media interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi. Gambar, video, animasi, contoh, latihan, dan kuis memberikan variasi dalam penyajian materi sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dalam konteks materi perkalian pecahan, media juga membantu siswa memahami langkah penyelesaian melalui contoh visual dan latihan bertahap. Dengan demikian, Canva Code AI berfungsi sebagai alat bantu guru sekaligus sarana yang mendukung keterlibatan dan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva Code Artificial Intelligence (AI) pada pembelajaran Matematika materi perkalian pecahan di kelas VI Ibnu Sina SD Muhammadiyah 01 Pekanbaru terlaksana melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi penyusunan modul ajar, perancangan media, serta penyiapan perangkat pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan melalui orientasi, belajar mandiri, penanganan individu, pengayaan, dan transfer. Evaluasi dilakukan melalui latihan, kuis, soal, tanya jawab, dan pengamatan terhadap pemahaman siswa. Faktor pendukung meliputi kesiapan wali kelas, ketersediaan media dan sarana, kemampuan mengoperasikan teknologi, serta antusiasme siswa. Faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, kendala teknis proyektor atau jaringan internet, dan kebutuhan pendampingan individual. Respons siswa tergolong positif, ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, antusiasme, kepercayaan diri, dan kemudahan memahami materi perkalian pecahan. Oleh karena itu, Canva Code AI dapat menjadi alternatif media pembelajaran Matematika yang menarik dan interaktif apabila didukung perencanaan, fasilitas, kesiapan guru, serta pengelolaan kendala yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., Nugroho, D. A., Prabowo, D. S., Pujiono, I. P., Faradhillah, N., & Syukron, A. A. (2024). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di sekolah*. Penerbit NEM.
- Hermawan, A., Sugevin, W., Lutfi, M., Wibowo, S., Della Prastoyo, A., Kurdiati, L. A., Putr, A. A., Istiqomah, G. A., Khairunnisa, S. H., & Saragih, V. R. B. (2024). *Membangun Masa Depan yang Lebih Inklusif Melalui Pendekatan STEAM dan Peran Pendidik Milenial*. Deepublish.
- Hernawan Sulistyanto, S. T. (2025). *Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Melalui Teori Dan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital*. Dunia Penerbitan buku.
- Penaruban, M. I. M., & Aini, T. (N.D.). *Implementasi Pembelajaran IPAS Dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi*.
- Susanti, T. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 3 Sarolangun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 93–104.
- Tristina, D., Haryani, P., Dewi, A. N. K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(10), 1–11.