

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Berbasis Etnomatematika pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar

Eny Wijayanti^{1*}, Nurul Choirina², Sukiyanto³, Pardimin⁴

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4}

enywj.duty@gmail.com^{1*}, nurulkurniawan041009@gmail.com²,

sukiyanto.math@ustjogja.ac.id³, pardimin@ust.ac.id⁴

Abstrak: Pembelajaran matematika di SD masih belum kontekstual sehingga hasil belajar matematika belum mencapai kategori cakup. Hal ini menjadi salah satu sebab hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan. Riset ini ditujukan untuk mengkaji keefektifan penggunaan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika pada proses belajar matematika kelas IV SD. Metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam melaporkan hasil penelitian ini. Subjek data dari penelitian ini berasal dari 10 peserta didik kelas IV SD Negeri Sidoharjo. Pemerolehan data aktivitas peserta didik dilakukan melalui observasi saat pembelajaran dan tes digunakan untuk mengukur keberhasilan kognitif. Teknik kuantitatif dan kualitatif dipilih untuk menganalisis data. Merujuk data hasil penelitian, dampak keberhasilan peserta didik meningkat dengan penggunaan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika. Peningkatan hasil pembelajaran matematika materi dekomposisi dan komposisi bangun datar mengalami peningkatan sebesar 29 % dari hasil belajar sebelumnya. Pada saat tes awal tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik yaitu 48%, setelah mengalami perlakuan menjadi 77%. Pemerolehan data ini dilihat dengan membandingkan pelaksanaan tes sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru sesudah inovasi dilakukan. Melalui hasil analisis SPSS 26 juga diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar *pre test* berbeda dengan *post test*, yang menandakan hasil belajar meningkat. Peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran terlihat dari keaktifan peserta didik dan antusias mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dalam proses pembelajaran. Hasil ini membuktikan penggunaan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika dapat membuat motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar meningkat.

Kata kunci: *canva*; etnomatematika; matematika; media pembelajaran; sekolah dasar.

Analysis of the Use Ethnomathematics Based Canva Learning Media to Improve Mathematics Education in Elementary Schools

Abstract: Mathematics is still not yet contextual so that the learning outcomes have not reached the proficient category. That was one of the reasons why students learning outcomes need to be improved, especially in elementary school. This study aim to examine the effectiveness of using ethnomathematics based *canva* learning media on mathematics learning in grade fourth elementary school. Quantitative and qualitative descriptive method have used. The data subject came from 10 students on fourth grade of Sidoharjo state elementary school. Data on students activities is obtained through observation during learning and test are used to measure cognitive succes. The data analysis used quantitative and qualitative tehniques. From the data, student motivation and learning outcomes are increased. The increase in mathematics learning outcomes for the material on decomposition and composition of two dimentional figure has increased by 29%. During the initial test, the learning outcomes was 48%, after undergoing treatment it became 77%. This data acquisition is seen from comparison before and after using ethnomathematics based *canva* learning media. From the SPSS 26 analysis, it was also conclude increased. The increase student's learning motivation can be seen from actively and enthusiastic student to completing assigments. This shows effectiveness the use of ethnomathematics based *canva* could improve motivation and the learning outcomes student in fourth grade elementary school.

Keywords: *canva*; ethnomathematics; mathematic; learning media; elementary school.

1. Pendahuluan

Berdasarkan kurikulum pendidikan di sekolah dasar, matematika menjadi bagian dari mata pelajaran yang penting dipelajari. Hal ini diperlukan, karena matematika melatih peserta didik untuk dapat memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2024).

Matematika merupakan gagasan-gagasan abstrak berupa simbol yang konsepnya harus dipahami dulu sebelum dimanipulasi (Agusdianita et al., 2023). Seperti konsep aljabar, geometri dan kalkulus. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kontekstual menjadi salah satu penunjang agar hasil belajar matematika dapat maksimal.

Menurut Saubaki et al. (2024), bentuk prestasi yang berasal melalui pengamatan, pengukuran, dan refleksi diri (*self-assessment*) sebagai bagian dari perjalanan belajar peserta didik dapat disebut hasil belajar. Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang sesuai. Begitu juga, peningkatan minat peserta didik pada proses pembelajaran matematika, sebagaimana disampaikan oleh Amelia et al. (2025). Peningkatan minat inilah yang kemudian mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran matematika. Walaupun pembelajaran matematika ini penting, namun kenyataannya mata pelajaran ini dipandang sulit oleh peserta didik. Anggapan ini adalah salah satu penyebab nilai matematika rendah (Krisdiana et al., 2024).

Hasil pengamatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sidoharjo sebagai salah satu fakta pendukung pendapat tersebut. Data yang diperoleh pada pengamatan, memperlihatkan nilai hasil belajar matematika hanya sekitar 40 % yang memenuhi pencapaian Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) matematika didapatkan dari seluruh peserta didik. Keadaan ini terjadi karena dalam kelas, guru belum menggunakan media kontekstual yang menarik minat peserta didik dalam belajar. Guru memberikan penjelasan dengan contoh abstrak dan pengerjaan contoh soal disertai hafalan rumus. Proses pembelajaran belum menggunakan hal-hal penunjang yang memberi kesempatan peserta didik untuk kreatif menemukan konsep dari materi yang dipelajari (Dewi & Suniasih, 2022).

Pendekatan pembelajaran matematika yang berdasar pada kebudayaan daerah setempat. Pendekatan ini ditujukan sebagai pembangun konsep, sehingga yakin dapat menghadapi masalah yang ada merupakan pengertian dari pendekatan etnomatematika (Ajmain et al.,

2020). Pendekatan pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal (etnomatematika) yang dikemas melalui media pembelajaran, dijadikan alternatif yang inovatif dan menjanjikan untuk menyelesaikan permasalahan matematika tersebut.

Dalam hal ini, peneliti memilih materi geometri, yaitu mengenai dekomposisi dan komposisi bangun datar. Bangun datar adalah salah satu materi abstrak dalam matematika karena berbentuk dua dimensi. Etnomatematika diharapkan mampu mendukung proses belajar yang bermakna. Karena dianggap mampu menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan nyata melalui kearifan lokal budaya. Sehingga dapat berpengaruh pada minat, aktifitas dan prestasi peserta didik, juga mampu mengurangi efek lupa pada materi yang telah dipelajari (Dewi & Agustika, 2022). Jika peserta mengalami sendiri atau familiar dengan materi, maka ingatannya akan terekam lama (Turmuzi, 2022). Hal ini dapat diwujudkan dengan guru menghadirkan media yang berisi materi ajar yang berhubungan dengan kebudayaan sekitar, agar pembelajaran lebih berkesadaran dan bermakna.

Beberapa studi sebelumnya terkait etnomatematika menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar. Uskono et al. (2020) misalnya, meneliti efektivitas pendekatan matematika realistik yang dipadukan dengan etnomatematika, dan hasilnya sejalan dengan temuan dari Turmuzi (2022). Sementara itu, penelitian sebelumnya berfokus pada pelestarian permainan tradisional "tebak-tebak buah manggis" di Banyuwangi, digunakan untuk mengajarkan konsep penjumlahan dan perkalian melalui media buah manggis dalam bentuk permainan tradisional (Rahmaniah, 2017 dalam Andriyono, 2021). Berdasarkan beberapa penemuan sebelumnya ini, diperoleh kesimpulan, dengan penggunaan media pembelajaran yang mengandung unsur etnomatematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Pada riset ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika agar motivasi dan pencapaian belajar matematika pada materi dekomposisi dan komposisi bangun datar peserta didik kelas IV SD dapat ditingkatkan. *Canva* dipilih sebagai bagian dari solusi karena dapat mempermudah guru merancang media dengan menarik. Dengan *canva*, guru dapat membuat presentasi, poster, kartu, spanduk, logo dan desain lainnya. Beragam desain dan akses yang mudah dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang

menawan dan tepat. Program ini juga membuat waktu guru lebih efektif dan efisien (Silviana & Mawardi, 2025).

Oleh karena itu, untuk memberikan solusi pada pembelajaran matematika yang belum kontekstual dan masih menggunakan contoh abstrak maupun hafalan, media pembelajaran ini dibuat. Media ini diharapkan menjadi media yang kontekstual dengan contoh-contoh dan penjelasan dekomposisi maupun komposisi bangun datar yang dikemas melalui *canva* berbasis etnomatematika. Penggunaan media pembelajaran ini mudah diakses dan menyenangkan. Karena dilengkapi kuis interaktif yang dapat dimainkan peserta didik sehingga tidak bosan. Oleh karena itu, diharapkan, pemanfaatan media *canva* yang mengangkat konsep etnomatematika dapat mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika, terutama pada materi dekomposisi dan komposisi bangun datar.

2. Metode Penelitian

Metode campuran digunakan dalam riset ini, dengan memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperkuat temuan riset. Metode yang diterapkan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Studi ini dilaksanakan di SD Negeri Sidoharjo Samigaluh, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan melibatkan 10 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian pada bulan April 2025. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka pada mata pelajaran matematika dengan fokus materi dekomposisi dan komposisi bangun datar.

Teknik pemerolehan data kuantitatif yang digunakan adalah mengamati perbandingan hasil tes yang dilakukan sebelum penggunaan media dengan hasil tes setelah penggunaan. Selain itu, teknik observasi, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data secara kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi tes tertulis berupa soal uraian untuk *pre test* dan *post test*, lembar observasi, serta pedoman wawancara. Soal tes dianalisis secara kuantitatif, dilihat berdasarkan KKTP yang

telah ditetapkan. Selain itu, dilakukan teknik kuantitatif ini dilengkapi dengan uji normalitas data dan Uji T menggunakan SPSS versi 26.

Data juga dianalisis dengan teknik kualitatif melalui pengumpulan data hasil observasi dan wawancara. Pengumpulan data ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung maupun setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Kemudian hasil perolehan data, direduksi untuk dipilih mana yang sesuai dengan fokus penelitian. Data selanjutnya disajikan secara sistematis agar dapat ditarik kesimpulan (Miles et al., 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media dalam proses belajar matematika materi dekomposisi dan komposisi bangun datar di kelas IV, akan digunakan peneliti sebagai data untuk dianalisis menggunakan teknik kuantitatif melalui SPSS 26.

Kegiatan awal penelitian dimulai dengan peserta didik mengerjakan soal *pre test*. Tes dilakukan manual bukan dengan komputer, berbentuk uraian dengan materi jenis-jenis bangun datar, dekomposisi dan komposisi bangun datar. Tes ini berupa lima soal uraian dan dikerjakan dalam waktu 10 menit. Setelah tes awal selesai dilakukan, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika pada pembelajaran matematika dekomposisi dan komposisi bangun datar. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Tahap akhir yaitu dengan pemberian tes evaluasi (*post test*) pada pertemuan kedua. Tes evaluasi dilaksanakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika dalam pembelajaran matematika pada materi dekomposisi dan komposisi bangun datar. Tes ini menggunakan lima soal dengan waktu pengerjaan 10 menit.

Melihat dari tabel 1, hasil pelaksanaan tes, dituliskan pada tabel data hasil belajar peserta didik di bawah ini.

Tabel 1. Data hasil belajar peserta didik

No	Nama	Pre test		Post Test	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1.	Davin	40	Perlu bimbingan	70	Cukup baik
2.	Via	40	Perlu bimbingan	80	Baik
3.	Dhiky	20	Perlu bimbingan	60	Cukup baik
4.	Nadine	80	Baik	100	Sangat baik
5.	Elang	80	Baik	100	Sangat baik
6.	Vira	60	Cukup baik	80	Baik
7.	Suci	40	Perlu bimbingan	80	Baik
8.	Andre	40	bimbingan	80	Baik
9.	Sambang	60	Cukup baik	80	Baik
10.	Catur	20	Perlu bimbingan	40	Perlu Bimbingan
	Rerata	48	Perlu bimbingan	77	Baik

Berdasarkan hasil tes kognitif yang telah didapatkan, kemudian dianalisis berdasarkan rentang nilai menggunakan tabel 2 Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) Matematika kelas IV SD Negeri Sidoharjo di bawah ini.

Tabel 2. KKTP Matematika Kelas IV SDN Sidoharjo

No	Nilai	Deskripsi
1.	0-59	Perlu bimbingan
2.	60-75	Cukup baik
3.	76-89	Baik
4.	90-100	Sangat Baik

Berdasarkan analisis KKTP didapatkan bahwa, rerata kelas saat *pre test* menunjukkan, kelas masih pada tahap perlu bimbingan. Ketercapaian tujuan pembelajaran baru berkembang. Ada capaian pembelajaran yang belum muncul sesuai harapan.

Setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika, terjadi perubahan. Berdasarkan nilai *post test*, kelas menunjukkan peningkatan. Rerata kelas berada pada tahap baik.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa dari hasil belajar rata-rata kelas IV mengalami peningkatan pada tahap cakap, yang ditandai dengan tercapainya sebagian besar indikator sesuai tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pretest	245	.090	.892	10	.177	
Posttest	267	.041	.880	10	.130	

a. Lilliefors Significance Correction

Data nilai hasil pembelajaran yang sudah didapatkan, selanjutnya diolah untuk dilakukan uji normalitas data. Data peserta didik yang diambil berjumlah 10 peserta didik. Karena < 30 peserta didik, digunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Perolehan uji normalitas disajikan pada tabel 3, hasil uji normalitas data di atas menunjukkan nilai sig 0,177 untuk hasil tes sebelum (*pre test*) dan 0,130 untuk hasil tes sesudah (*post test*), berarti keduanya bernilai > 0,05. Maka, data dinyatakan berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke analisis selanjutnya, yaitu Uji T.

Berdasar data pada tabel 4, yaitu tabel statistik deskriptif diperoleh hasil rerata kelas yang meningkat. Pada tes awal didapatkan rerata

kelas 48,000 sedangkan setelah penggunaan media kemudian diberi tes evaluasi menjadi 77,000. Dengan kata lain, secara deskriptif terdapat kenaikan pada rata-rata hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Tabel Statistik Deskriptif

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48.0000	10	21.49935	6.79869
	Posttest	77.0000	10	17.66981	5.58768

Tabel 5. Hasil Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	10	.889	.001

Berdasarkan tabel 5 hasil *paired sample correlations* diatas, diperoleh koefisien korelasi 0,889 dengan sig 0,001. Karena taraf Sig. kurang dari 0,05, maka benar antara tes sebelum dan sesudah pembelajaran terdapat hubungan.

Tabel 6. Paired Sample Test

Paired Samples Test										
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	Pretest - Posttest	-29.000	6.944	2.142	-33.114 -24.886	-13.588	9	.001		

Hasil analisis menggunakan uji T disajikan dengan tabel 6 *paired samples test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,000, yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik secara nyata setelah diterapkannya media pembelajaran *canva* berbasis etnomatematika. Temuan tersebut menguatkan, dengan menggunakan media pembelajaran kontekstual dan interaktif, mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik, terutama dalam materi matematika yang bersifat abstrak.

Kesimpulan tersebut membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran *canva* bermuatan etnomatematika berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini juga didukung oleh penelitian terdahulu bahwa ada perbedaan signifikan pada hasil prestasi belajar antara pembelajaran matematika secara konvensional dibanding

menggunakan pembelajaran etnomatematika (Handayani et al., 2025).

Pengumpulan data kualitatif dalam proses pembelajaran dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi selama kegiatan belajar bertujuan untuk mengetahui keterlibatan peserta didik, seperti memperhatikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, aktif dalam kuis, serta menyelesaikan LKPD dengan sungguh-sungguh.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi 2 kali pertemuan

Gambar 1 diatas, yaitu gambar diagram hasil observasi 2 kali pertemuan, menunjukkan kondisi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan satu mereka mulai aktif berdiskusi merencanakan proyek yang akan dikerjakan dan menyusun jadwal. Pada pertemuan dua, tampak peserta didik antusias memperhatikan saat guru memberikan penguatan. Beberapa juga aktif bertanya. Mereka semangat bermain kuis. Pengerjaan proyek dekomposisi dan komposisi bangun datar yang diberikan guru pun dikerjakan dengan sangat antusias dan disiplin. Sehingga semua tampak bergotong royong dan bekerja sama dalam kelompok. Terlihat asyik dan semangat.

Ada peningkatan aktivitas belajar pada pertemuan II dibandingkan dengan pertemuan I. Pada data observasi, terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Suasana kelas menjadi menyenangkan dan aktif. Hal ini menunjukkan motivasi belajar matematika meningkat. Keadaan ini selaras dengan pendapat bahwa saat seseorang berpartisipasi dan giat beraktivitas belajar serta menunjukkan semangat dalam mengerjakan tugas adalah beberapa indikasi keberhasilan meningkatnya motivasi belajar (Suparman dan Junaidin, 2023 dalam Auliyasari et al., 2025).

Wawancara yang peneliti lakukan memuat berbagai pertanyaan refleksi, antara lain bagaimana perasaan setelah mengikuti

pembelajaran menggunakan media berbasis etnomatematika, dan harapan pada pembelajaran matematika selanjutnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, semua peserta didik merasa lebih senang mengikuti pembelajaran ini, dikarenakan mereka merasa memahami materi. Hal tersebut diungkapkan peserta didik dalam data wawancara sebagai berikut.

"Saya lebih bisa memahami yang bu guru jelaskan jika memakai alat yang dibuat tadi." (Peserta 2, 15 Mei 2025)

"Biasanya Bu Guru membacakan teks dan menjelaskan, dan saya bosan. Saya suka yang seperti ini." (Peserta 10, 15 Mei 2025)

"Saya lebih paham jika dijelaskan seperti tadi daripada biasanya." (Peserta 4, 14 Mei 2025)

"Saya ingin belajar yang seperti ini lalu dilanjutkan kuis. Setelah itu yang bisa menjawab dapat hadiah." (Peserta 6, 15 Mei 2025)

"Kalau pelajaran sering seperti ini akan sangat menyenangkan." (Peserta 1, 21 Oktober 2024)

Pemahaman peserta didik jika menggunakan media pembelajaran ini berdasarkan data wawancara, lebih mudah dipahami. Alasan mudah dipahami ini, dikarenakan peserta didik merasa senang dengan penyajian materi ajar. Selain itu, hampir semua peserta didik berharap untuk diterapkan media ajar ini saat pelajaran. Tentunya hal ini adalah sebagai salah satu alternatif pembelajaran saja. Perlu kiranya variasi pembelajaran lain agar tidak bosan.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa melibatkan kearifan lokal ke dalam kelas dalam penelitian ini sebagai media, dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Mahmudah & Arif, 2022). Etnomatematika menyajikan kearifan lokal yang beragam untuk membantu menunjang pembelajaran matematika. Diantaranya dengan batik ecoprint yang disajikan dalam modul digital (Firdausia et al., 2024), dan studi literatur permainan tradisional damprak dan engklek untuk pembelajaran matematika (Syifa, 2025). Apabila memanfaatkan media kontekstual, tentu membuat penjelasan lebih mudah dimengerti. Hal tersebut terjadi karena yang disajikan bukan merupakan konsep abstrak dan benda-benda yang dipilih pun lebih akrab dalam kehidupan sehari-hari.

4. Simpulan dan Saran

Dari riset yang dilakukan, peneliti menyimpulkan hasil yaitu pemanfaatan media Canva yang mengintegrasikan unsur

etnomatematika pada materi dekomposisi dan komposisi bangun datar terbukti dapat membuat prestasi peserta didik kelas IV SD Negeri Sidoharjo meningkat. Nilai rata-rata peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Jika sebelumnya hasil pretest berada pada kategori “perlu bimbingan,” maka setelah pembelajaran berlangsung, nilai posttest meningkat ke kategori “baik,” yang mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Secara statistik, hasil uji T menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05, menandakan perbedaan signifikan, yang artinya ada kenaikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Temuan ini menguatkan bahwa penerapan media pembelajaran *canva* yang memadukan etnomatematika di dalamnya, mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Khususnya, media ini membantu peserta didik memahami materi dekomposisi dan komposisi bangun datar dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi selama dua kali pertemuan, tampak adanya peningkatan dalam aktivitas belajar peserta didik. Mereka menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, mengikuti kuis dengan semangat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan proyek kelompok. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan respon positif dari peserta didik. Mereka merasa lebih memahami materi ketika disampaikan melalui media berbasis etnomatematika. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih senang dengan pembelajaran yang menggunakan media visual dan kuis interaktif dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Keinginan peserta didik untuk mengulang model pembelajaran seperti ini menjadi indikator bahwa media *Canva* berbasis etnomatematika berhasil menghadirkan kegiatan belajar sebagai pengalaman yang berkesan dan menyenangkan.

Maka, belajar matematika dengan mengaitkan konsep abstrak dengan budaya lokal melalui media digital seperti *Canva* diyakini membuat kualitas pembelajaran hasilnya menjadi lebih baik, menjadi lebih optimal dan familiar membuat peserta didik lebih mudah

memahami materi, sedangkan desain menarik dari *Canva* menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru mulai mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis etnomatematika dan digital seperti *canva* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Guru juga perlu menggali potensi budaya lokal yang bisa dijadikan sumber belajar agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, diperlukan pelatihan atau workshop bagi guru agar semakin terampil menggunakan aplikasi desain seperti *canva* dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media ini juga dapat divariasikan dengan pendekatan pembelajaran lain untuk menghindari kebosanan dan menjaga semangat belajar peserta didik

Untuk selanjutnya, dimungkin pemanfaatan kearifan lokal yang beragam untuk pembuatan media etnomatematika yang dapat menunjang pembelajaran matematika pada materi ajar yang lainnya. Sehingga, peserta didik akan merasa senang dalam belajar matematika dengan pendekatan yang bervariasi dan hasil belajar akan optimal.

Daftar Pustaka

- Agusdianita, N., Supriatna, I., & Yusnia, Y. (2023). Model Pembelajaran Problem Based-Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), 145–154. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82317>
- Ajmain, Herna, & Masrura, S. I. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12(1), 45–54.
- Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Auliyasari, V. T., Indrawati, D., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). Pengembangan E-LKPD Etnomatematika Bermotif Batik Surya Majapahit Meningkatkan Motivasi Belajar Unsur. 13(3), 726–740.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar

- Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45350>
- Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar. *ARTICLEINFO Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>
- Firdausia, L., Pardimin, & Sukiyanto. (2024). *Pengembangan Modul Digital Batik Ecoprint Berbasis Tri-N Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada*. 186–199.
- Handayani, N. E. L. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). *Berbasis Etnomatematika Terhadap Motivasi Dan*. 15(1), 62–70.
- Krisdiana, M., Pujiastuti, H., & Rosmilawati, I. (2024). Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 2020-2029. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1286>
- Mahmudah, U., & Arif, S. (2022). Etnomatematika Sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Mengintegrasikan Nilai Kearifan Lokal dan Konsep Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Cakrawala Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 6(2), 173–183. <https://doi.org/10.33507/cakrawala.v6i2.1041>
- Miles, M. B., Huberman, A., Michael, J., & Saldafia, J. (2014). *Qualitative Data Analysis - A Methods Source Book 3th Edition*. SAGE Publication Inc.
- Putri, J. K., Agusdianita, N., & Oktariya, B. (2024). *Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Pada Hasil Belajar Siswa : Tinjauan Literatur Sistematis*.
- Silviana, & Mawardi, D. N. (2025). *Systematic Literature Review : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Syifa, M. (2025). *Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika di Sekolah Dasar*. 3(1), 32–45.
- Turmuzy, M. (2022). Meta Analisis: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1525–1534. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1525-1534>