

**KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MEDIA CANVA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II
MIS NURUL HIKMAH SEKURA KECAMATAN TELUK KERAMAT
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

Atikah Robi'ah

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
e-mail: tikat9663@gmail.com

Topik

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
e-mail: topikamok@gmail.com

Rona

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
e-mail: ronaaulia22@gmail.com

ABSTRACT

This research originated from the phenomenon found in Grade II of MIS Nurul Hikmah Sekura regarding the use of Canva-based visual media in the mathematics learning process. The purpose of this study is to investigate: (1) How teachers integrate Canva media to improve students' cognitive abilities in mathematics subjects in Grade II of MIS Nurul Hikmah Sekura. (2) Whether Canva media is able to enhance students' cognitive abilities in solving mathematics problems in Grade II of MIS Nurul Hikmah Sekura. (3) The supporting and inhibiting factors of Canva media in improving students' cognitive abilities in mathematics subjects in Grade II of MIS Nurul Hikmah Sekura. This research employed a qualitative approach with a phenomenological design. Data collection techniques included interviews, observations, and documentation. The data analysis techniques used were data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that: (1) Teachers integrated Canva media through various creative ways, such as shaping learning attitudes, delivering materials, guiding students, directing problem-solving strategies, providing exercises, assessing comprehension, and conducting learning reflections. (2) Canva media was proven to improve students' cognitive abilities in aspects of remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, and creating. (3) The supporting factors of using Canva media included teacher creativity, student enthusiasm, and classroom facilities, while the main inhibiting factor was the lack of parental learning support at home.

Keywords: Teacher Creativity, Canva Media, Cognitive Ability, Mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari ditemukannya fenomena di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura tentang media gambar berbasis canva dalam proses pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: (1) Bagaimana guru mengintegrasikan media canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura. (2) Apakah media canva mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa ketika memecahkan soal matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura. (3) Faktor pendukung dan penghambat media canva dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Guru mengintegrasikan media canva dengan berbagai cara kreatif, seperti membentuk sikap belajar, menyampaikan materi, membimbing siswa, mengarahkan strategi pemecahan soal, memberikan latihan, menilai pemahaman, dan melakukan refleksi pembelajaran. (2) Media canva terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. (3) Faktor pendukung penggunaan media canva meliputi kreativitas guru, antusiasme siswa, serta fasilitas pendukung di kelas, sedangkan faktor penghambat utamanya adalah kurangnya dukungan belajar dari orang tua di rumah.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Media Canva, Kemampuan Kognitif, Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Dengan demikian, suatu proses pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia untuk melestarikan hidup. Oleh karena itu, pendidikan merupakan fenomena fundamental yang mempunyai sifat konstruktif. Serta dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah. Sebagai pertanggungjawaban terhadap perbuatan yang dilakukan manusia dalam proses mendidik. (Rodliyah, 2023)

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan pendidikan sebagai usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Khususnya Pasal 1

ayat 1 dan 2 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Elisabet, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas pendidikan memerlukan ilmu dan seni sebagai upaya sadar manusia yang lebih dewasa dan berbudaya membantu pihak-pihak yang kurang mampu dan kurang dewasa agar bersama-sama mencapai taraf kemampuan dan kedewasaan yang lebih baik. (Umatin, 2021). Menurut Oktavia dalam Sasli Rais, seorang pendidik yakni guru dituntut lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Bagi meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran. Penerapan kreativitas guru berupa instrumen yang mampu mengajak siswa belajar ke dunia nyata melalui visualisasi akan mampu menurunkan rasa bosan siswa dan meningkatkan minatnya pada pelajaran. (Rais, 2011). Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan pendidikan sangat diperlukan kreativitas seorang guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar berbasis canva apalagi pada mata pelajaran matematika.

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُنَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا تَهَشَّهَ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا تَهَشَّهَ هَذَا

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Shadaqah bin Al Fadil telah mengabarkan kepada kami Yahya bin Sa'id dari Sufyan dia berkata; telah menceritakan kepadaku Ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari Abdullah radliallahu 'anhu dia berkata; "Nabi shallallahu 'alaihi wasallam pernah membuat suatu galis persegi empat, dan menggaris tengah dipersegi empat tersebut, dan satu garis di luar garis segi empat tersebut, serta membuat beberapa garis kecil pada sisi garis tengah dari tengah garis tersebut. Lalu beliau bersabda: 'Ini adalah manusia dan ini adalah ajalnya yang telah mengitarinya atau yang mengelilinginya dan yang di luar ini adalah cita-citanya, sementara garis-garis kecil ini adalah rintangan-rintangannya, jika ia berbuat salah, maka ia akan terkena garis ini, jika berbuat salah lagi maka garis ini akan mengenainya." (H.R Bukhari No. 5938)

Ibnu Hajar Al-Asqalani dalam kitabnya Fathul Bari telah menafsirkan bahwa hadist ini menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat di dalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia

dalam kehidupannya di dunia. Rasulullah Saw. menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan lewat visualisasi gambar ini, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya. (Asqalani, 2010).

Media ialah bentuk komunikasi baik visual, audio ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi. Media bisa menunjang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Oleh sebab itu, media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan. Efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran. (Alti, 2022). Menurut Kustandi dan Sutjipto, pengelompokan media pembelajaran berdasarkan teknologi ini terdiri atas empat kategori, yaitu media yang dihasilkan melalui teknologi cetak, media berbasis teknologi audio visual, media yang dikembangkan menggunakan teknologi komputer atau mikroprosesor, serta media yang merupakan kombinasi dari berbagai jenis teknologi tersebut. (Batubara, 2020). Salah satu bentuk media berbasis teknologi komputer yang banyak digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang dapat diakses melalui web maupun perangkat mobile, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, canva sangat membantu menyajikan materi yang bersifat abstrak, misalnya membuat poster perkalian, infografis tentang bangun datar, atau presentasi mengenai pecahan. Melalui visualisasi yang menarik, canva mampu mempermudah siswa memahami konsep, mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, penerapan canva dalam pembelajaran Matematika dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. (Agustin, 2024).

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan, model, metode, dan media yang sesuai dengan karakteristik pendidikan. Guru dituntut memiliki keterampilan dan kreativitas agar tujuan pembelajaran tercapai, yang salah satunya dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Menurut Rusman dalam jurnal Alfonita Timu. Dkk, hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya sebatas penguasaan konsep teori, tetapi juga meliputi kebiasaan, minat, bakat, dan harapan. (Timu, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting, misalnya untuk menjelaskan konsep luas bangun datar, volume bangun ruang, operasi penjumlahan, atau perkalian. Dengan menghadirkan objek visual dari lingkungan sekitar ke dalam bentuk media gambar, perhatian dan konsentrasi siswa dapat meningkat sehingga hasil belajar lebih optimal. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Fungsi media Canva dalam pembelajaran Matematika adalah membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung dengan melihat objek dalam bentuk gambar yang menarik. Visualisasi ini memberikan kesan mendalam, meningkatkan motivasi, serta mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan guru. (Hutauruk, 2022).

Penggunaan media canva dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk memudahkan pemahaman materi dengan menggabungkan fakta dan ide, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Amir, 2016). Arsyad menyatakan bahwa media gambar mampu memperjelas konsep dan mendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam memahami materi matematika yang abstrak. (Rahimah, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Rosmayanti membuktikan bahwa setelah menggunakan media gambar dalam pembelajaran matematika, hasil belajar siswa rata-rata meningkat secara signifikan dari ulangan harian pertama ke ulangan harian kedua. (Rosmayanti, 2018). Jadi dapat disimpulkan penggunaan media gambar berbasis canva dalam pembelajaran matematika efektif dalam mempermudah pemahaman konsep, terutama yang bersifat abstrak, serta mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil pra-survei yang peneliti lakukan di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura, diketahui bahwa guru telah memanfaatkan media gambar berbasis canva dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan. Media yang digunakan berupa gambar benda-benda konkret seperti kursi, buah, dan buku. Penggunaan media ini terbukti membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, terutama dalam menyelesaikan soal cerita. Keunikan ini menunjukkan adanya kreativitas guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, yang berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi yang berfokus pada pengalaman nyata kreativitas guru

menggunakan media canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura. Penelitian dilaksanakan di MIS Nurul Hikmah Sekura, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas, dengan pertimbangan bahwa sekolah ini telah menerapkan media gambar dalam pembelajaran Matematika sehingga relevan dengan tujuan penelitian.

Data diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer mencakup hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru wali kelas II, serta siswa kelas II yang diperkuat dengan observasi langsung di kelas. Data sekunder berupa dokumen pendukung seperti profil sekolah, data siswa, perangkat pembelajaran, serta foto kegiatan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga dengan triangulasi sumber dan teknik, serta *member check* melalui konfirmasi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada informan terkait.

PEMBAHASAN

A. Guru mengintegrasikan media canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura Kecamatan Teluk Keramat

Guru mengintegrasikan media canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura Kecamatan Teluk Keramat. Menurut Mawaskin, guru kreatif adalah pengajar yang mampu mengembangkan ide-ide baru serta cara-cara inovatif dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Kreativitas ini tampak pada praktik pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Mailisa melalui pemanfaatan media canva.

Media canva digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membentuk sikap belajar siswa, khususnya dalam menumbuhkan minat, fokus, dan rasa percaya diri. Gambar-gambar yang menarik membuat siswa antusias dan berani mengajukan pertanyaan. Hal tersebut sejalan dengan dimensi mendidik dalam teori Mawaskin yang menekankan pada pengembangan kemandirian dan tanggung jawab siswa. Kreativitas guru dalam memilih dan menampilkan gambar bukan hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga mendorong kemandirian awal siswa. Ketika minat dan rasa percaya diri mereka tumbuh, siswa secara tidak langsung terlatih untuk mencari tahu dan berani mengeksplorasi tanpa menunggu instruksi. Antusiasme serta keberanian bertanya yang diamati kepala sekolah menjadi indikator bahwa media gambar berperan sebagai pendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Selain itu, media canva membantu guru menyampaikan materi matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dalam menjelaskan konsep bangun ruang, guru menampilkan gambar melalui infokus agar siswa dapat menghubungkan antara konsep abstrak dengan benda nyata. Siswa merasa lebih mudah memahami materi, karena gambar balok atau kubus yang ditampilkan tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, melainkan menjadi jembatan kognitif untuk memperkuat pemahaman. Kreativitas guru tampak dari kemampuannya menyesuaikan materi dengan gaya belajar visual sehingga mempercepat penyerapan informasi dan meminimalkan kesalahpahaman.

Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga mendampingi siswa ketika mengamati gambar bangun ruang. Guru membantu mereka mengidentifikasi bagian, bahkan mengulang penjelasan dengan gambar sederhana ketika ada kebingungan. Cara ini menunjukkan fleksibilitas dan adaptasi guru dalam memberikan bimbingan. Bimbingan tidak hanya sebatas arahan, tetapi berupa pemantauan aktif terhadap pemahaman siswa, termasuk merespons kesulitan dengan penyajian visual yang lebih sederhana. Upaya ini memastikan bahwa semua siswa tetap dapat mengikuti, bahkan mereka yang kesulitan membedakan konsep dasar seperti kubus dan balok.

Tidak berhenti di sana, guru mengarahkan siswa untuk memanfaatkan gambar dalam memecahkan soal. Siswa diajak mengamati gambar secara detail, membandingkannya dengan benda di sekitar, kemudian menghubungkannya dengan permasalahan nyata, seperti menentukan bangun ruang yang mirip dengan bentuk kotak pensil. Strategi ini mendorong siswa untuk terbiasa menganalisis sebelum menjawab soal dan membiasakan mereka menyusun langkah pemecahan masalah berdasarkan informasi visual.

Guru juga memberikan latihan berbasis gambar untuk memperkuat pemahaman, seperti menyebutkan nama dan ciri bangun ruang atau menghitung jumlah sisinya. Siswa merasa terbantu karena latihan tersebut tidak hanya berupa pengulangan, melainkan kesempatan untuk mengaplikasikan konsep yang sudah divisualisasikan. Dengan meminta siswa menghitung langsung dari gambar atau menunjuk sambil menjawab, guru menciptakan suasana belajar interaktif yang melatih keterampilan visual sekaligus meningkatkan ketepatan berpikir matematis.

Penilaian pun dilakukan dengan memanfaatkan media Canva. Siswa diminta mengisi lembar kerja bergambar, menuliskan nama bangun ruang, jumlah sisi, atau memberikan contoh benda nyata. Guru juga melibatkan siswa dengan menanyakan gambar mana yang paling membantu mereka dalam belajar. Hal ini menunjukkan bentuk penilaian formatif yang kreatif karena tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses pemahaman siswa. Pujian atas jawaban benar, bahkan pada detail kecil, serta pertanyaan

reflektif tentang efektivitas gambar menjadi bukti bahwa guru memperhatikan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi terhadap media Canva yang digunakan. Ia meninjau kembali gambar mana yang mudah dipahami, mana yang justru membingungkan, serta melakukan penyesuaian warna atau bentuk agar lebih menarik. Meskipun refleksi ini belum menjadi program resmi sekolah, kebiasaan menilai ulang efektivitas media gambar menunjukkan adanya evaluasi diri yang aktif dan kreatif. Langkah ini memastikan bahwa media canva terus dioptimalkan berdasarkan pengalaman langsung siswa, sehingga kualitas pembelajaran meningkat secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Mawaskin guru kreatif adalah seorang pengajar yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa (Oktiani, 2017).

B. Media canva mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa ketika memecahkan soal pada mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura Kecamatan Teluk Keramat.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu ranah terpenting dalam penilaian proses pembelajaran, yang terdiri dari enam tahapan yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dalam konteks pembelajaran Matematika di kelas II, media gambar berbasis Canva terbukti mampu mendukung perkembangan kemampuan kognitif siswa secara bertahap. Pada tahap mengingat, siswa lebih cepat mengenali serta menyebutkan kembali lambang atau istilah dalam materi Matematika, seperti nama-nama bangun ruang kubus, balok, dan lainnya. Hal ini dimungkinkan karena gambar yang menarik dan berwarna dari Canva berfungsi sebagai penguat visual yang kuat, membantu mengubah konsep abstrak menjadi bentuk konkret yang mudah tersimpan dalam ingatan.

Tahap berikutnya adalah pemahaman, ketika siswa mampu menjelaskan isi gambar yang berkaitan dengan konsep Matematika, seperti ciri-ciri bangun ruang, serta menghubungkannya dengan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari. Gambar yang disajikan guru tidak hanya sekedar menampilkan informasi, tetapi juga memfasilitasi proses pengolahan informasi visual menjadi pemahaman verbal. Pada tahap penerapan, siswa menggunakan gambar sebagai panduan dalam menyelesaikan soal Matematika, misalnya menghitung jumlah rusuk atau sisi pada balok. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, melainkan menjadi alat strategis untuk membantu siswa menerapkan konsep dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya, kemampuan analisis terlihat ketika siswa dapat mengenali perbedaan nilai, bentuk, atau komponen dalam gambar, misalnya membedakan antara kubus dan balok serta menjelaskan ciri khas masing-masing. Proses ini melatih keterampilan berpikir kritis, karena siswa mampu memecah informasi visual menjadi bagian-bagian kecil dan menemukan pola yang relevan. Pada tahap evaluasi, siswa menggunakan gambar untuk menentukan strategi penyelesaian soal yang tepat, menunjukkan kemampuan menilai dan mengambil keputusan berdasarkan informasi visual. Gambar berfungsi sebagai sumber data yang dipertimbangkan secara matang, sehingga siswa tidak lagi menjawab secara asal, melainkan menyeleksi langkah penyelesaian yang paling efektif.

Tahap tertinggi, yaitu menciptakan, tampak ketika siswa mampu membuat gambar secara mandiri untuk menjelaskan konsep Matematika. Misalnya, siswa diminta menggambar kembali bangun ruang untuk memperkuat pemahaman mereka. Kemampuan menciptakan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat mengolah dan mengekspresikannya kembali sesuai cara berpikir mereka. Dengan demikian, media gambar berbasis Canva bukan sekadar alat bantu pasif, melainkan mampu mendorong siswa menjadi kreator pengetahuan yang menyatukan pemahaman konseptual ke dalam bentuk visual yang bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Jean Piaget yaitu Kemampuan kognitif terdiri dari enam tahapan yaitu penegetahuan/ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan menciptakan. (Rosa, 2017).

C. Faktor pendukung dan penghambat media canva dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa mata pelajaran matematika di kelas II MIS Nurul Hikmah Sekura Kecamatan Teluk Keramat

Perkembangan kognitif anak usia dini ditentukan oleh dua faktor utama, yaitu keturunan dan lingkungan. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan memengaruhi keberhasilan proses belajar. (Umam, 2021). Dalam konteks pembelajaran Matematika dengan media Canva di kelas II, faktor pendukung yang paling menonjol adalah kreativitas guru dalam memilih dan merancang media yang menarik dan bervariasi. Kreativitas ini mampu membangkitkan rasa senang, meningkatkan fokus, serta merangsang dan mempertahankan aktivitas kognitif siswa. Antusiasme siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran juga menjadi bukti bahwa suasana kelas yang tercipta mendukung eksplorasi ide dan pemikiran. Kondisi kelas yang nyaman serta fasilitas pendukung, seperti proyektor dan buku bergambar, semakin memperkuat efektivitas media Canva. Lingkungan belajar yang demikian tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan stimulus yang kaya dan relevan bagi perkembangan kognitif siswa.

Namun, di samping faktor pendukung tersebut, terdapat pula faktor penghambat yang bersumber dari lingkungan terdekat anak, yaitu keluarga. Kurangnya dukungan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah menjadi salah satu kendala utama yang dihadapi. Padahal, keluarga merupakan lingkungan pertama dan terdekat yang seharusnya menjadi panutan serta pendukung utama dalam perkembangan anak. Minimnya keterlibatan orang tua menyebabkan proses belajar anak hanya bergantung pada sekolah, sehingga kontinuitas pengalaman belajar tidak terjaga. Hal ini berpotensi menghambat perkembangan kognitif karena anak tidak memperoleh dukungan emosional dan intelektual yang konsisten dari lingkungan keluarganya.

PENUTUP

Penggunaan media canva yang diintegrasikan secara kreatif oleh guru terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika. Kreativitas guru terlihat dari kemampuannya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi melalui media canva secara efektif. Guru tidak hanya menjadikan canva sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun minat, membentuk sikap belajar mandiri, dan mendorong siswa aktif bertanya dan berpikir kritis.

Media canva mempermudah penyampaian materi matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa mampu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan representasi visual mereka sendiri dalam menyelesaikan soal matematika. Gambar menjadi jembatan antara konsep dan kenyataan, membantu siswa menghubungkan materi dengan benda nyata di sekitar mereka.

Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain kreativitas guru dalam memilih dan membuat media yang menarik, tingginya antusiasme siswa, serta ketersediaan fasilitas seperti proyektor dan buku bergambar. Namun demikian, terdapat pula faktor penghambat berupa kurangnya dukungan dari orang tua di rumah. Minimnya keterlibatan keluarga dapat mengurangi kesinambungan proses belajar siswa, sehingga perkembangan kognitif mereka lebih bergantung pada pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Asqalani, Ibnu Hajar. 2010. *Fathul Baari Jilid 31*. Jakarta: Pustaka Azzam.
Bara, Abdul Karim Batu. 2012. "Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan" *Jurnal Iqra'*. Volume 06 Nomor 02 Oktober 2012. Hlm. 42.

- Hutauruk, Ahmad Fakhri., dkk. 2022. *Media Pembelajaran dan TIK. Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis.*
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Medan: Perdana Publishing.
- Rais, Sasli. 2011. *Pengembangan Kreativitas Guru Madrasah.* Bogor: Bukit Mas Mulia.
- Rodliyah, Siti. 2013. *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan.* Jember: IAIN Jember Press.
- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (24 November 2017): 216–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Rosa, Friska Octavia. 2017. "Eksplorasi Kemampuan Kognitif Siswa Terhadap Kemampuan Memprediksi, Mengobservasi Dan Menjelaskan Ditinjau Dari Gender" *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, Volume 5, Nomor 2, September 2017, hlm. 112.
- Umam, Aguswan Kh. & Rizqiyani, Revina. 2021. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta.