

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan menjadi bagian penting dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran yang dirancang secara terarah dan berkesinambungan.¹ Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar proses pembelajaran menjadi lebih relevan, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang efektif bukan hanya sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan Keberhasilan dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki posisi strategis dalam membentuk cara berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Matematika tidak hanya dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Selain itu, matematika berperan penting dalam melatih ketelitian, ketekunan, dan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.² Pemahaman matematika yang baik dapat membantu peserta didik dalam mengambil keputusan yang tepat diberbagai situasi kehidupan. Tidak hanya dalam ranah akademik, keterampilan berhitung dan berpikir matematis juga sangat dibutuhkan dalam dunia kerja.³ Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar lebih

¹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek, *Peta Jalan Pendidikan Indonesia: Membangun SDM Unggul dan Berkarakter* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), hlm. 12.

² T. Y. E. Siswono, A. W. Kohar, dan S. Hartono, "Mathematical Problem-Solving Proficiency: Structural Equation Modeling on Critical Thinking and Mathematical Disposition," *International Journal of Instruction* 15, no. 3 (2022): hlm. 418.

kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.³ Dengan demikian, matematika dapat menjadi sarana efektif untuk mencetak generasi yang kritis, kreatif, dan inovatif.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah Keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar merupakan konstruksi psikologis berupa dorongan internal dan eksternal pada diri peserta didik yang sedang menjalani proses pembelajaran, yang berfungsi memberikan arah, kekuatan, dan ketekunan pada tindakan belajar demi mencapai kompetensi akademik yang diharapkan⁴. Keberhasilan yang tinggi mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan pantang menyerah dalam belajar. Sebaliknya, Keberhasilan yang rendah membuat siswa cepat bosan dan tidak maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menghadirkan suasana belajar yang mampu membangkitkan Keberhasilan siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Pemilihan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, serta sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Seiring dengan perkembangan era digital, banyak tersedia media berbasis teknologi yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan Keberhasilan belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.⁵ Selain itu, media yang inovatif mampu membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.⁶ Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

³ M. R. Mahmud dan I. M. Pratiwi, "Literasi Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Abad 21," *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)* 17, no. 1 (2023): hlm. 48.

⁴ Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications*. Pearson Higher Ed.

⁵ Sadiman, A. S. "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya". Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

⁶ Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran". Jakarta: Rajawali Pers, 2017

Salah satu aplikasi yang populer dan mudah digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain grafis, presentasi, poster, hingga materi pembelajaran interaktif. Dengan tampilan visual yang menarik, warna yang cerah, dan adanya elemen animasi, Canva dapat menjadi solusi untuk menyajikan pembelajaran matematika yang lebih hidup dan sesuai dengan minat belajar siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan efektivitas media berbasis Canva dalam meningkatkan Keberhasilan belajar siswa. Implementasi Canva dalam pembelajaran berhasil meningkatkan Keberhasilan belajar siswa sekolah dasar⁷. Sejalan dengan hasil penelitian Huneroh dkk., yang menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan mampu mendongkrak capaian hasil belajar serta menumbuhkan Keberhasilan intrinsik peserta didik. Adanya fitur multimedia yang variatif pada Canva membuat instruksi pembelajaran matematika menjadi lebih kontekstual, menarik, dan tidak monoton.⁸ Temuan eksperimen dari Hernawati dkk. memberikan dasar teoritis dan empiris yang kuat bahwa integrasi media Canva berkorelasi positif secara signifikan terhadap peningkatan Keberhasilan belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Melalui desain penelitian eksperimen yang ketat, studi tersebut membuktikan bahwa variabel media Canva bertindak sebagai stimulus eksternal yang efektif untuk memicu Keberhasilan intrinsik siswa, sebuah temuan yang memperkuat urgensi penerapan media serupa dalam pembelajaran matematika guna mencapai hasil belajar yang optimal.⁹

MI Ma'arif NU 1 Sawangan merupakan lembaga pendidikan dasar yang berdiri kurang lebih 10 tahun yang lalu dan masih dalam tahap berkembang. Sebagai sekolah yang berada di pinggiran desa, MI Ma'arif NU 1 Sawangan

⁷ Nur Fitriana, dkk, "*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar*", Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI), 2024.

⁸ Huneroh, Darmini & Widiawati, "*Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keberhasilan Siswa pada Pembelajaran Matematika*", Cendikia" Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2023

⁹ Hernawati, Robandi & Sukaesih, "*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Kelas VI SD*", Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2024

memiliki suasana lingkungan yang asri dan kondusif untuk kegiatan belajar mengajar. Namun demikian, fasilitas penunjang pendidikan yang dimiliki sekolah masih terbatas sehingga belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan pembelajaran yang optimal. Ruang kelas yang tersedia hanya dilengkapi dengan sarana pembelajaran sederhana, sementara media berbasis teknologi masih minim digunakan. Meskipun demikian, sekolah ini memiliki keunggulan berupa akses jaringan internet yang relatif baik, sehingga memungkinkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Keterbatasan fasilitas justru menjadi tantangan bagi guru untuk lebih berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, upaya menghadirkan media pembelajaran interaktif di MI Ma'arif NU 1 Sawangan menjadi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya Keberhasilan belajar matematika pada siswa kelas 2 MI Ma'arif NU 1 Sawangan perlu segera diatasi melalui pendekatan yang lebih inovatif. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meKeberhasilan, sekaligus relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul: "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 2 MI Ma'arif NU 1 Sawangan."

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran matematika siswa kelas 2 MI Ma'arif Sawangan?
2. Bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa kelas 2 MI Ma'arif Sawangan?

C. Cakupan dan Batasan

1. Cakupan Penelitian

Penelitian ini mencakup penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran mata pelajaran Matematika di kelas 2 MI Ma'arif NU 1 Sawangan. Fokus penelitian terletak pada bagaimana guru menggunakan Canva sebagai media bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan Keberhasilan belajar peserta didik. Cakupan penelitian meliputi:

- a. Media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada tiga format digital spesifik, yaitu:
 - 1) Presentasi Interaktif Canva: Digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan konsep dan materi inti matematika di kelas secara visual dan sistematis.
 - 2) Infografis Matematika: Digunakan sebagai ringkasan materi visual digital atau lembar bantu (*handout*) untuk menyederhanakan materi atau pola rumus matematika agar lebih konkret.
 - 3) Video Pembelajaran Sederhana: Memanfaatkan fitur animasi dan audio-visual pada Canva untuk mensimulasikan langkah-langkah pemecahan masalah matematika secara kontekstual.
- b. Aspek pembelajaran yang diteliti terbatas pada mata pelajaran Matematika dengan beberapa materi dasar penjumlahan dan Pengurangan kelas 2 MI.
- c. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2 MI Ma'arif NU 1 Sawangan tahun pelajaran 2025/2026
- d. Aspek yang dikaji berfokus pada Keberhasilan belajar peserta didik, bukan pada hasil belajar kognitif atau prestasi akademik.

2. Batasan Penelitian

Untuk menjaga fokus penelitian agar tidak terlalu luas, maka batasan penelitian ditetapkan sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya membahas implementasi media Canva, tidak membandingkannya dengan media pembelajaran digital lainnya.
- b. Penelitian difokuskan pada materi pelajaran Matematika kelas 2, tidak mencakup mata pelajaran lain.
- c. Lokasi penelitian dibatasi di MI Ma'arif NU 1 Sawangan, sehingga hasil penelitian tidak secara langsung digeneralisasikan untuk sekolah lain.
- d. Waktu pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar semester berjalan, sehingga penerapan Canva dilakukan dalam beberapa pertemuan pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pelajaran matematika kelas 2 MI Ma'arif Sawangan.
2. Mengetahui peningkatan implementasi media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan Keberhasilan belajar peserta didik

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

- a. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
- b. Memperkaya literatur tentang strategi peningkatan Keberhasilan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.