

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengoperasikan fasilitas teknologi sekolah yang relevan dengan perkembangan zaman. Lebih lanjut, guru wajib memiliki wawasan luas mengenai media pembelajaran agar mampu memanfaatkan sarana yang tersedia secara efisien dan ekonomis demi tercapainya target instruksional yang ditetapkan.

Sejalan dengan hal tersebut guru pada zaman sekarang di tuntut untuk selalu menciptakan inovasi dalam mengembangkan pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkann media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan lebih efektif dan efisien. Melalui media pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.¹⁰

Secara etimologis, istilah media berakar dari bahasa Latin *medius* yang bermakna "tengah" atau "perantara".¹¹ Mendefinisikan media sebagai instrumen penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai saluran pesan instruksional yang bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 3

¹¹ Abdul,Didik, Junaedi dkk. (2021).Media Pembelajaran Matematika.Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.¹²

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan Keberhasilan belajar siswa. Melalui media yang menarik, siswa terdorong untuk lebih aktif memperhatikan dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip psikologi belajar yang menyatakan bahwa perhatian dan minat merupakan prasyarat penting bagi terjadinya proses belajar yang efektif. Media yang variatif juga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan sesuai dengan keragaman siswa. Selain itu, pemanfaatan media yang tepat dapat menghemat waktu, memperjelas penyajian, serta mengurangi kesalahpahaman dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa dapat di simpulkan bahwa di tengah kemajuan teknologi, guru wajib memiliki kompetensi dalam mengembangkan dan mengoperasikan media pembelajaran yang inovatif serta efisien. Sebagai perantara pesan guru dan murid. media berperan penting dalam mengonkretkan materi yang abstrak, meningkatkan Keberhasilan siswa, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik). Dengan mengintegrasikan media yang tepat dan kontekstual, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif dan inklusif, tetapi juga mampu meminimalisir miskonsepsi serta mempercepat pencapaian target belajar siswa secara optimal.

¹² Abdul,Didik, Junaedi dkk. (2021).Media Pembelajaran Matematika.Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan transformasi pesan edukatif antara pendidik dan peserta didik. Secara umum, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif¹³. Namun, lebih dari sekadar alat bantu, media memiliki fungsi strategis dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Kehadiran media dalam proses pendidikan menjadi jembatan yang menghubungkan materi abstrak dengan pemahaman nyata siswa.¹⁴

Melalui pemanfaatan media, materi pelajaran yang rumit dapat disederhanakan sehingga lebih mudah diserap oleh peserta didik. Visualisasi yang dihasilkan oleh media mampu menarik perhatian siswa agar tetap fokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru. Peserta didik akan merasa lebih terKeberhasilan untuk belajar karena materi disampaikan melalui tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media yang variatif juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa yang berbeda-beda di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang berkualitas sangat berdampak pada kualitas serapan informasi oleh siswa.

Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital, seperti platform desain kreatif, memberikan pengalaman belajar yang baru dan modern. Teknologi ini memungkinkan guru untuk menyusun konten instruksional yang lebih berwarna dan penuh dengan unsur multimedia. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi diskusi karena

¹³ D. Surani, "Studi Literatur: Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Keberhasilan dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 2 (2020): hlm. 145

¹⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2020): hlm. 38.

merasa terlibat langsung dengan media yang ditampilkan. Keberhasilan dalam penggunaan media ini pada akhirnya akan bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengelola media menjadi kunci utama dalam meningkatkan standar pendidikan di sekolah

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu: menggerakkan Keberhasilan atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Dalam fungsinya sebagai penyaji informasi, media mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik belaka. Hal ini memungkinkan siswa untuk menangkap makna materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga meminimalisir terjadinya miskonsepsi dalam proses belajar.¹⁵ Studi kontemporer menunjukkan bahwa optimalisasi media visual interaktif sangat efektif dalam menjembatani pemahaman konseptual siswa dan mengeliminasi distorsi pemahaman atau miskonsepsi dalam pembelajaran matematika¹⁶

Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan psikologis siswa. Melalui media yang variatif dan inovatif, perhatian siswa dapat terfokus secara optimal, yang pada gilirannya akan meningkatkan Keberhasilan dan minat belajar.¹⁷ Media juga berperan sebagai instrumen untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang inklusif.¹⁸ Dengan demikian, fungsi media bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan sebagai bagian cara dalam mencapai efektivitas dan efisiensi tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

¹⁵ J.E. Kemp dan D.K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (New York: Harper & Row, 1985), hlm. 28. (Catatan: Ini adalah sitasi asli untuk sumber utama buku klasik Kemp dan Dayton).

¹⁶ R. Sari dan A. K. Wardani, "Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Mereduksi Miskonsepsi Siswa pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Kontemporer* 4, no. 1 (2023): hlm. 15.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 25

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 2.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengklasifikasian media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis media pembelajaran terus mengalami transformasi dari bentuk sederhana hingga berbasis digital¹⁹. Pengelompokan ini biasanya didasarkan pada cara penyampaian pesan, baik melalui indera penglihatan, pendengaran, maupun gabungan keduanya. Dengan memahami klasifikasi tersebut, guru dapat menentukan perangkat mana yang paling efektif untuk menjelaskan konsep tertentu di kelas. Pemilihan media yang terukur akan sangat membantu dalam meminimalkan hambatan komunikasi saat proses belajar mengajar berlangsung²⁰.

Secara garis besar, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi media visual, audio, dan media audio-visual yang lebih kompleks. Media visual fokus pada penggunaan gambar atau teks diam, sedangkan media audio lebih menekankan pada aspek suara untuk menyampaikan pesan. Perkembangan terkini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis perangkat lunak kini mulai banyak digunakan karena kemampuannya dalam melibatkan siswa secara aktif. Setiap jenis media memiliki keunggulan tersendiri dalam membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penggolongan ini penting dilakukan agar penggunaan media di sekolah tetap efisien dan tepat sasaran.

Adaptasi teknologi digital dalam klasifikasi media juga memberikan kemudahan bagi pendidik untuk membuat konten yang lebih menarik secara mandiri. Guru kini tidak hanya menggunakan media cetak saja, tetapi juga memanfaatkan platform desain untuk menciptakan materi yang kaya akan unsur multimedia. Penggunaan media digital ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa di era

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021), hlm. 35

²⁰ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2021), hlm. 78.

modern. Selain menarik secara visual, media tersebut juga memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Kesesuaian antara jenis media dengan karakteristik siswa pada akhirnya akan menentukan seberapa besar Keberhasilan belajar yang muncul di dalam kelas. Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok utama sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini terdiri dari media visual yang tidak diproyeksikan (seperti foto, poster, gambar, grafik, dan kartu) serta media visual proyeksi (seperti *slides* atau transparansi). Fungsi utama media visual adalah untuk menyederhanakan informasi yang kompleks dan memperjelas sajian ide agar lebih mudah diingat oleh siswa.²¹

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif atau hanya dapat didengar. Contoh media ini meliputi rekaman suara, radio, dan *podcast*. Media audio sangat efektif untuk melatih keterampilan menyimak, penguasaan bahasa, dan apresiasi sastra, namun memerlukan pemusatan perhatian yang tinggi dari peserta didik.²²

c. Media Audio-Visual

Media ini merupakan kombinasi dari unsur suara dan gambar yang bergerak. Media audio-visual dinilai lebih efektif karena melibatkan lebih banyak indera dalam menyerap informasi. Contoh dari media ini adalah film dokumenter, video pembelajaran tutorial, dan tayangan televisi edukasi. Penggunaan video dalam pembelajaran

²¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 3.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 44

terbukti mampu meningkatkan retensi ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari.²³

d. Media Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai format (teks, audio, video, dan grafis) dan memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dengan media tersebut. Contohnya adalah aplikasi pembelajaran berbasis komputer (CAI), *e-learning*, dan simulasi *game* edukatif. Media jenis ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing.²⁴

e. Media Realia (Benda Nyata)

Media realia merupakan penggunaan benda-benda asli atau tiruan sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar langsung (*direct experience*) kepada siswa, seperti membawa spesimen tumbuhan ke kelas atau melakukan kunjungan ke situs sejarah. Media ini sangat efektif untuk menghilangkan sifat verbalisme dalam belajar.²⁵

4. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal berperan strategis dalam memfasilitasi interaksi edukatif antara guru dan siswa. Kehadiran media tidak sekadar menjadi alat bantu, melainkan instrumen esensial yang menjamin proses transfer ilmu berjalan lebih sistematis. Media yang dirancang dengan baik mampu mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Hal ini membuat pesan-pesan instruksional dapat tersampaikan dengan bahasa visual yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui media yang tepat, guru dapat

²³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 32.

²⁴ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 125.

²⁵ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1993), hlm. 17.

menciptakan alur penjelasan materi yang lebih menarik dan berorientasi pada hasil yang maksimal.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar juga terbukti efektif dalam memancing rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang baru. Siswa cenderung lebih cepat menangkap konsep matematika yang abstrak ketika dibantu dengan tampilan gambar atau grafik yang jelas. Keberhasilan belajar mereka akan meningkat secara alami karena proses belajar tidak lagi terasa membosankan atau monoton. Selain itu, media pembelajaran yang variatif dapat membantu mengatasi rasa jenuh siswa selama jam pelajaran berlangsung di kelas. Fokus perhatian siswa menjadi lebih terpusat pada materi yang sedang didemonstrasikan oleh guru melalui layar proyektor.

Interaksi dua arah yang tercipta melalui media pembelajaran akan memperkuat kedekatan emosional antara pendidik dan peserta didik. Guru bisa lebih mudah memberikan umpan balik kepada siswa berdasarkan apa yang mereka lihat dan pelajari dari media tersebut. Hasil belajar siswa juga cenderung lebih stabil karena mereka memiliki pemahaman konsep yang lebih kuat melalui pengalaman visual. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam menggunakan media akan melatih kemandirian mereka dalam memecahkan soal-soal latihan. Kesuksesan transformasi ilmu ini pada akhirnya ditentukan oleh seberapa mahir guru mengelola media sebagai bagian dari perencanaan pengajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta konsep sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan²⁶

a. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

Guru Bagi guru, media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam membantu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain sebagai berikut:

²⁶ Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020b). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

- 1) Sebagai pedoman dan arah pengajaran yang sistematis, sehingga guru dapat menyusun kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
 - 2) Membantu penyajian materi secara lebih konkret, terutama dalam menjelaskan konsep yang abstrak agar mudah dipahami oleh peserta didik.
 - 3) Memberikan variasi metode dan media pembelajaran, sehingga proses belajar tidak monoton dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
 - 4) Meningkatkan rasa percaya diri dan efisiensi waktu mengajar, karena guru terbantu dengan media yang mendukung penyampaian materi secara efektif dan menarik.
- b. Manfaat Media Pembelajaran bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan Keberhasilan belajar, melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Mempermudah pemahaman materi pelajaran, karena media membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi, gambar, video, atau model digital.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dan memiliki minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran.

5. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya berfungsi untuk

menyederhanakan penguasaan materi bagi siswa, tetapi juga menjadi dalam meningkatkan minat, Keberhasilan, serta kreativitas. Pemilihan media yang tepat secara langsung berkontribusi pada peningkatan kompetensi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi media yang relevan menjadi kunci dalam menciptakan interaksi edukatif yang harmonis serta mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi solusi efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikatakan efektif karena mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.²⁷

Dalam penelitian ini, peran media pembelajaran diimplementasikan melalui sebuah platform digital berbasis *Canva*. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran Matematika dengan menyajikan representasi objek visual yang bervariasi, sehingga mampu mendorong pola belajar siswa yang aktif, eksploratif, dan antusias. Sejalan dengan berbagai studi terdahulu, pemanfaatan media ini di MI Ma'arif NU 1 Sawangan berfungsi sebagai instrumen strategis yang melampaui sekadar alat bantu tradisional, yakni untuk mengoptimalkan minat, kehadiran, serta rasa minat peserta didik dalam proses Pembelajaran.

B. Media Canva

1. Pengertian Canva

Canva merupakan platform desain berbasis daring (*online*) yang menawarkan kemudahan aksesibilitas bagi penggunanya, termasuk bagi pemula. Hal ini dikarenakan tersedianya berbagai fitur dan templat desain yang fleksibel untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan. Bagi tenaga pendidik, pemanfaatan Canva memberikan efisiensi waktu dan kemudahan dalam memproduksi bahan ajar yang visualnya menarik dan variatif. Canva

²⁷ Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan²⁸

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang pertama kali diluncurkan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Sebagai perangkat desain yang intuitif, Canva dirancang untuk membantu pengguna, khususnya pemula, dalam menciptakan, merancang, dan menyunting berbagai produk visual secara *online*.²⁹ Keberagaman fitur dalam Canva memungkinkan pengguna untuk memproduksi berbagai jenis media, mulai dari materi presentasi, kartu ucapan, poster, brosur, hingga infografis yang menarik. Fleksibilitas aplikasi ini juga didukung oleh aksesibilitasnya yang lintas platform, sehingga dapat dioperasikan melalui peramban web maupun perangkat seluler berbasis Android dan iOS.³⁰

Penggunaan Canva dalam konteks pendidikan memiliki sejumlah keunggulan signifikan. Aplikasi ini menyediakan beragam desain grafis yang variatif, sehingga mampu mengasah kreativitas guru sekaligus menghemat waktu dalam proses pembuatan bahan ajar. Selain bersifat praktis dan memiliki kualitas resolusi gambar yang tinggi, Canva juga mendukung fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna bekerja bersama dalam satu proyek secara *real-time*.³¹ Hasil desain dalam Canva juga dapat diunduh dengan mudah ke dalam berbagai format standar seperti JPG, PNG, maupun PDF, sehingga sangat mendukung distribusi materi pembelajaran baik secara digital maupun cetak.³²

²⁸ Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79–96.

²⁹ G. W. Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol. 8, No. 2 (2020), hlm. 82.

³⁰ Muhammad Rijal Fadli, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Inovatif," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 1 (2021), hlm. 35.

³¹ Elsa Syafitri dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 3, No. 1 (2023), hlm. 144.

³² S. Tanjung dan A. Faiza, *Canva sebagai Media Pembelajaran Era Digital* (Jakarta: PT Pusaka, 2022), hlm. 56

1. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Canva

1. Masuk Canva Web atau Menunduh Aplikasi Canva

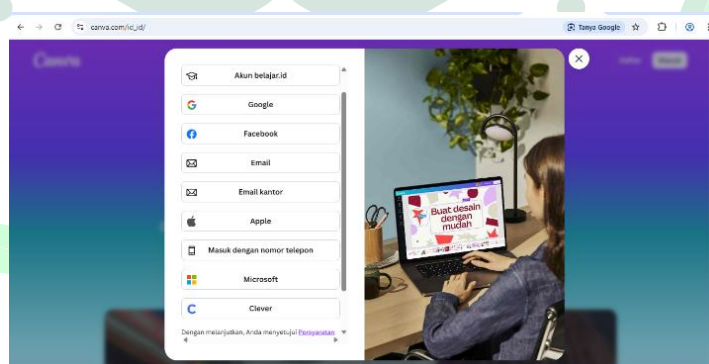
Langkah pertama yang dilakukan Adalah membuka di *Broswer* atau mengunduh aplikasi Canva melalui Google Play Store atau App Store pada perangkat smartphone. Setelah aplikasi berhasil diunduh, peneliti melakukan proses instalasi dan membuka aplikasi tersebut untuk memulai pembuatan media pembelajaran.



Gambar 2. 1 Logo Aplikasi Canva

2. Log In Akun Canva

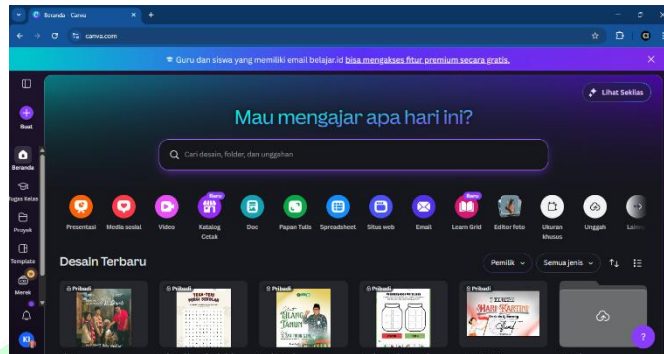
Setelah aplikasi terbuka, peneliti melakukan proses pendaftaran akun dengan memilih menu Sign Up. Pendaftaran dapat dilakukan menggunakan alamat email, akun Google atau banyak pilihan yang lain. Akun ini digunakan untuk mengakses seluruh fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva.



Gambar 2. 2 Login Akun Canva

Setelah berhasil melakukan login, pengguna akan diarahkan ke halaman utama aplikasi yang menampilkan berbagai menu seperti Create

Project, Explore, dan My Project dan menu yang lainnya. Menu ini digunakan untuk membuat serta mengelola desain sesuai kebutuhan.



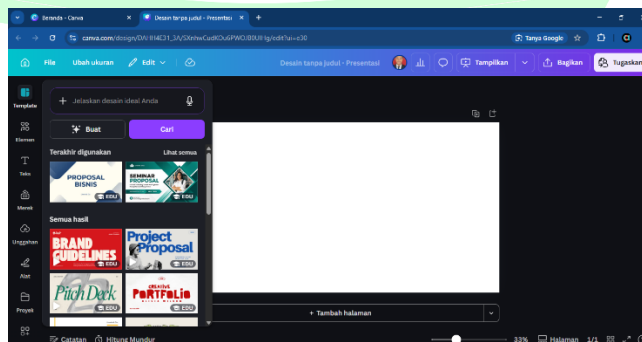
Gambar 2. 3 tampilan menu awal aplikasi Canva

3. Tampilan Menu Awal Canva

Setelah sudah membuat akun di Canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan Canva sesuai kebutuhan. Aplikasi Canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, Photo, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi Canva, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

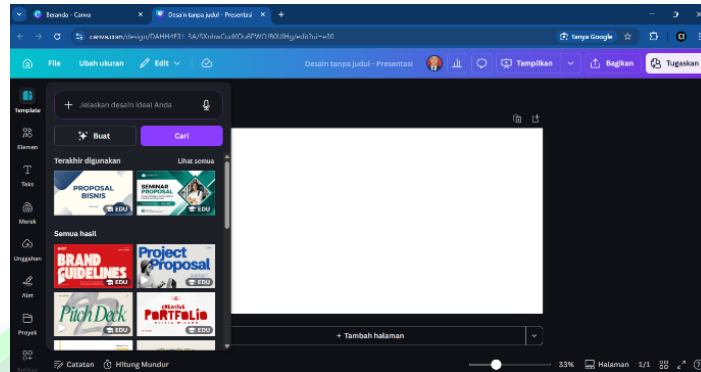
4. Membuat Desain Pembelajaran Dari Canva

Pada tahap ini peneliti memilih menu Create Project untuk memulai pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Peneliti dapat memilih banyak template yang tersedia atau membuat proyek baru dengan mengklik tanda plus di pojok kiri atas.

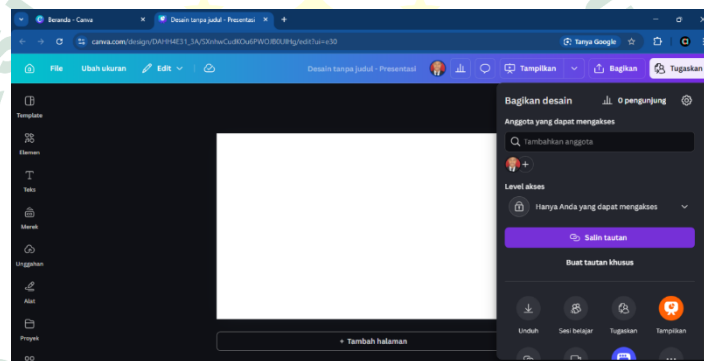


Gambar 2. 4 tampilan menu desain di aplikasi Canva

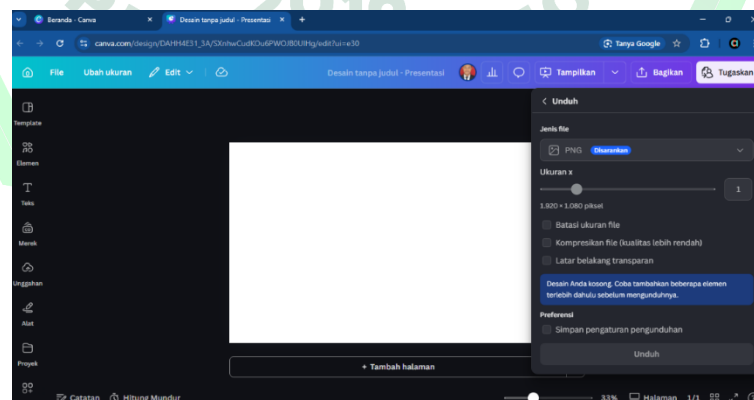
Setelah mendesain selesai unduh hasil desain dengan mengklik bagikan kemudian pilih opsi unduh. Setelah itu pilih opsi file untuk di unduh



Gambar 2. 5 tampilan menu bagikan sebelum mengunduh



Gambar 2. 6 tampilan opsi unduh



Gambar 2. 7 tampilan opsi file yang akan di unduh

2. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Sebagai platform desain yang populer dalam dunia pendidikan, Canva menawarkan berbagai kemudahan, namun tetap memiliki batasan tertentu yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Berikut adalah rincian mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan Canva dalam proses pembelajaran.

a. Kelebihan Media Berbasis Canva

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan praktis bagi guru.

- 1) Pertama, Canva memiliki antarmuka yang sangat ramah pengguna (*user-friendly*), sehingga pengguna pemula dapat mengoperasikannya tanpa harus memiliki keahlian desain grafis profesional.
- 2) Kedua, tersedianya ribuan templat siap pakai, elemen grafis, ilustrasi, dan tipografi yang variatif memungkinkan guru untuk menciptakan media ajar yang estetik dan menarik perhatian siswa dalam waktu singkat.
- 3) Ketiga, Canva mendukung fitur kolaborasi secara *real-time*, di mana guru dan siswa dapat bekerja bersama dalam satu desain yang sama, yang sangat bermanfaat untuk metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- 4) Keempat, fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat (PC, laptop, dan *smartphone*) serta pilihan format ekspor yang beragam (PDF, JPG, PNG, hingga Video) memudahkan distribusi materi ajar baik secara daring maupun luring.

b. Kekurangan Media Berbasis Canva

Di samping kelebihannya, Canva juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diantisipasi. Kekurangan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet (berbasis daring). Tanpa sinyal yang stabil, proses desain dan pengunduhan hasil kerja dapat terhambat atau bahkan tidak dapat dilakukan. Selain itu, meskipun

Canva menyediakan versi gratis, beberapa fitur premium, templat eksklusif, dan elemen grafis berkualitas tinggi hanya dapat diakses melalui akun berbayar (*Canva Pro* atau *Canva for Education*). Terakhir, kemudahan penggunaan templat terkadang membatasi orisinalitas desain jika guru hanya mengandalkan templat yang ada tanpa melakukan modifikasi yang kreatif, sehingga media yang dihasilkan cenderung memiliki kemiripan visual dengan media lainnya.

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa sekolah dasar.³³ Melalui pembelajaran matematika, siswa tidak hanya diajarkan untuk menghitung, tetapi juga dilatih dalam memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan, ruang, dan pola. Dalam kurikulum pendidikan dasar, matematika memiliki kedudukan strategis karena menjadi fondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya, seperti fisika, kimia, maupun teknologi. Dengan penguasaan konsep matematika sejak dini, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran di jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, pembelajaran matematika juga melatih disiplin, ketelitian, serta konsistensi dalam berpikir. Oleh sebab itu, matematika tidak hanya berorientasi pada hasil hitungan, tetapi juga pada pembentukan karakter berpikir yang sistematis. Hal ini menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang sangat esensial bagi pendidikan dasar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menekankan pada pengembangan pemahaman konsep yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak.³⁴ Menurut teori Piaget, anak usia sekolah

³³ Depdiknas. “*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar*”. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.

³⁴ Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1972.

dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran matematika harus disajikan dengan benda nyata, gambar, atau media visual agar lebih mudah dipahami. Guru tidak cukup hanya menjelaskan secara abstrak, melainkan harus menghadirkan pengalaman belajar yang konkret agar siswa mampu mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam pembelajaran operasi hitung, guru dapat menggunakan benda-benda sekitar seperti buah atau kelereng sebagai alat peraga. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Penggunaan metode dan media yang tepat akan membantu siswa membangun pemahaman yang kuat terhadap konsep matematika. Oleh karena itu, strategi pembelajaran matematika harus menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Selain aspek kognitif, pembelajaran matematika juga bertujuan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pelajaran tersebut.³⁵ Tidak jarang, siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga Keberhasilan belajar menjadi rendah. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Pemanfaatan media interaktif, permainan edukatif, dan pendekatan kontekstual dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat siswa. Dengan terciptanya suasana belajar yang positif, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan tidak lagi merasa takut terhadap matematika. Hal ini penting karena sikap positif akan memengaruhi keberhasilan belajar dalam jangka panjang. Pembelajaran matematika yang menarik akan membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memecahkan soal. Dengan demikian, matematika dapat dipandang sebagai pelajaran yang menantang sekaligus bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

³⁵ Ruseffendi, E.T. *“Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA”*. Bandung: Tarsito, 2006

2. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan fondasi krusial bagi perkembangan kognitif siswa, di mana prosesnya tidak sekadar berorientasi pada hasil hitung, melainkan pada pengembangan penalaran logis. Mengingat karakteristik siswa SD/MI yang berada pada fase operasional konkret, penyampaian materi harus menjembatani konsep abstrak dengan realitas sehari-hari.³⁶ Matematika dipandang sebagai bahasa simbol yang universal, sehingga guru berperan penting dalam mentransformasikan simbol-simbol tersebut menjadi pemahaman yang bermakna bagi peserta didik.

Strategi pembelajaran yang efektif di tingkat dasar saat ini mulai bergeser dari pola konvensional-mekanistik menuju pendekatan konstruktivisme. Dalam paradigma ini, siswa didorong untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah (problem solving).³⁷ Penggunaan media pembelajaran manipulatif sangat disarankan untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep matematis yang rumit, seperti geometri atau pecahan, sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, melainkan sebuah aktivitas yang menyenangkan dan relevan.

Lebih lanjut, keberhasilan pembelajaran matematika di SD/MI sangat bergantung pada pemahaman guru terhadap keterkaitan antar topik. Struktur matematika yang bersifat hierarkis menuntut siswa untuk menguasai konsep dasar terlebih dahulu sebelum melangkah ke tingkat yang lebih kompleks.³⁸ Oleh karena itu, asesmen formatif yang dilakukan secara berkala menjadi instrumen vital untuk memetakan kesulitan belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, matematika dapat membentuk pola

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm. 185.

³⁷ Karso, *Pendidikan Matematika I* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 42.

³⁸ Ruseffendi, *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA* (Bandung: Tarsito, 2006), hlm. 156.

pikir kritis dan sistematis yang akan menjadi modal utama siswa dalam menghadapi tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya.

3. Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II

Pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan merupakan pilar utama dalam kurikulum matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Konsep ini merupakan manifestasi dari operasi hitung dasar yang menghubungkan pengalaman empiris siswa dengan simbolisme matematika formal. Penjumlahan dipahami sebagai proses menggabungkan dua kumpulan objek menjadi satu kesatuan, sementara pengurangan dipahami sebagai proses mengambil sebagian dari keseluruhan atau mencari selisih.³⁹ Guru diharapkan memulai pengajaran dengan benda-benda konkret (tahap *enactive*) sebelum beralih ke representasi gambar (*iconic*) dan akhirnya pada penggunaan angka serta simbol $+\$, \$-\$,$ dan $\$=\$$ (*symbolic*).

Strategi penyampaian materi ini sering kali menghadapi tantangan ketika siswa mulai memasuki konsep "menyimpan" pada penjumlahan dan "meminjam" pada pengurangan. Untuk mengatasi hambatan kognitif tersebut, penggunaan media blok Dienes atau kantong bilangan sangat efektif dalam menanamkan pemahaman nilai tempat (satuan, puluhan, dan ratusan).⁴⁰ Dengan memvisualisasikan bahwa satu puluhan adalah gabungan dari sepuluh satuan, siswa tidak hanya menghafal prosedur algoritma hitung, tetapi memahami logika di balik perpindahan angka tersebut. Pendekatan ini selaras dengan teori belajar bermakna yang menekankan pentingnya struktur pengetahuan yang logis dalam ingatan jangka panjang siswa.

Penyajian soal cerita dalam pembelajaran matematika berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan kenyataan di dunia nyata.

³⁹ Muhsetyo, Gatot, dkk., *Pembelajaran Matematika SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 3.12.

⁴⁰ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 25.

Siswa seringkali merasa kesulitan jika hanya dihadapkan pada angka tanpa tahu bagaimana cara menggunakannya secara praktis. Dengan soal cerita, mereka diajak untuk membayangkan sebuah situasi yang sering mereka temui di lingkungan sekitar. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa merasa materi tersebut sangat berguna bagi kehidupan mereka. Pemahaman yang mendalam ini akan membantu siswa mengingat konsep penjumlahan dan pengurangan dalam jangka waktu yang lebih lama.

Kemampuan melakukan dekonstruksi masalah menjadi langkah awal yang sangat krusial bagi siswa kelas II dalam menyelesaikan soal. Mereka harus belajar memilah mana informasi yang penting dan mana yang hanya sekadar pelengkap cerita. Setelah memahami inti masalahnya, barulah siswa bisa menentukan operasi hitung yang paling sesuai untuk digunakan. Proses berpikir logis seperti inilah yang sebenarnya menjadi tujuan utama dari pengajaran matematika di sekolah dasar. Melatih ketajaman analisis sejak dini akan membentuk pola pikir yang sistematis pada diri peserta didik.

Selain itu, variasi soal yang diberikan harus terus diperbarui agar siswa tidak merasa jenuh atau sekadar menghafal pola. Guru perlu menyusun latihan yang menantang namun tetap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak seusia mereka. Setiap latihan yang dikerjakan siswa harus segera diikuti dengan pemberian umpan balik yang membangun dan jelas. Jika siswa melakukan kesalahan dalam perhitungan, guru bisa memberikan arahan yang tepat tanpa membuat mereka merasa rendah diri. Dukungan emosional seperti ini terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa saat menghadapi soal yang lebih sulit.

Kelancaran berhitung atau *computational fluency* pada akhirnya akan terbentuk dengan sendirinya melalui pembiasaan yang konsisten. Siswa yang terbiasa berlatih akan memiliki kecepatan dan ketepatan yang lebih baik dalam mengolah angka-angka. Kemampuan ini bukan hanya

soal seberapa cepat mereka menjawab, tetapi juga seberapa paham mereka akan prosesnya. Penggunaan media yang menarik seperti visualisasi dari Canva juga bisa membantu memperjelas maksud dari soal cerita yang panjang. Dengan kombinasi metode dan media yang tepat, matematika tidak lagi menjadi momok yang menakutkan bagi para siswa.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian ini menjadi dasar penting bagi penelitian yang akan dilakukan di MI Ma'arif Sawangan. Meskipun sudah ada beberapa penelitian terkait, penerapan Canva secara khusus dalam pembelajaran matematika di kelas 2 MI masih jarang diteliti, sehingga penelitian ini memiliki unsur kebaruan. Penelitian mengenai penggunaan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Feryana N. Miftahul Jannah dengan judul *“Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”* menjelaskan bahwa penggunaan Canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi matematika secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Canva mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa karena tampilan materi lebih visual dan tidak membosankan.

Penelitian lain dilakukan oleh Aprillia Hanna Pratiwi dengan judul *“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis Canva dapat membantu meningkatkan pemahaman matematika siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Guru dan siswa juga lebih mudah berinteraksi selama pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, penelitian dari Asti Aulia yang berjudul *“Respon Siswa Kelas IV terhadap Penggunaan Media Presentasi Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”* menyatakan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Canva. Siswa menjadi lebih