

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang berperan dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis pada peserta didik. Pada level sekolah dasar, matematika tidak hanya menekankan kemampuan berhitung, tetapi juga menuntut penguasaan konsep-konsep dasar sebagai fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya (Rahmalia & Safari, 2024). Meskipun demikian, matematika sering dianggap sulit karena karakteristiknya yang abstrak, sehingga banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep secara utuh.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital, khususnya media interaktif, dinilai mampu menjembatani kesenjangan antara abstraksi konsep matematika dan kebutuhan siswa akan visualisasi pembelajaran. Media digital interaktif juga memungkinkan pembelajaran yang lebih bermakna, efektif, dan berpusat pada siswa, karena menyediakan representasi visual, animasi, serta interaksi yang dapat mempermudah proses pemahaman konsep (Nursyahira et al., 2024). Dalam konteks globalisasi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahkan menjadi tuntutan agar proses pendidikan tetap relevan, adaptif, dan sesuai kebutuhan abad 21 (Laimeheriwa, 2025).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika belum sepenuhnya optimal, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan data Kemendikbud (2021), sekitar 60% guru di Indonesia belum menguasai TIK, sehingga media pembelajaran digital belum banyak digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri Cijoho melalui wawancara dengan guru kelas V yang menyampaikan bahwa “*Saya biasanya cuma pake buku paket aja. Saya pernah pake media dalam*

pembelajaran, tapi cuma media yang ada di sekitar sekolah. Kalo teknologi, saya belum bisa pake karena saya kurang paham dan usia saya juga kan sudah sepuh, jadi agak sulit mengikuti perkembangan teknologi sekarang” (Wawancara NR, 01 Desember 2025). Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran masih mengandalkan buku paket dan media konkret sederhana, serta belum memanfaatkan teknologi karena keterbatasan kemampuan pedagogik digital. Dampaknya terlihat pada rendahnya capaian pemahaman konsep matematis siswa, di mana 23 dari 30 siswa (76,7%) memperoleh nilai di bawah KKTP dan hanya 23,3% yang mencapai ketuntasan.

Permasalahan rendahnya pemahaman konsep tersebut sejalan dengan pandangan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan harus dikonstruksi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pada tahap operasional konkret, siswa sekolah dasar membutuhkan bantuan berupa representasi visual dan aktivitas interaktif agar mampu memahami konsep abstrak, termasuk konsep matematika yang berkaitan dengan simbol dan data (Zihniatul Ulya, 2024).

Senada dengan itu, teori representasi Bruner menjelaskan bahwa pemahaman konsep berkembang melalui tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menyediakan visualisasi, animasi, dan interaksi dipandang selaras dengan kebutuhan proses kognitif siswa dalam membangun pemahaman konsep secara bertahap dan mendalam (Rahmania et al., 2025).

Pemahaman konsep merupakan kemampuan esensial yang mencakup kemampuan siswa dalam menyatakan ulang konsep, mengorganisasi informasi, memberikan contoh dan noncontoh, serta menggunakan konsep dalam pemecahan masalah (Martiasari, 2021). Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan peserta didik untuk menguasai konsep-konsep matematika, memahami hubungan antar konsep, serta mengaplikasikannya secara tepat dalam berbagai konteks masalah

matematis (Nabila & Azizah, 2023). Kemampuan ini tidak cukup hanya didasarkan pada hafalan, tetapi memerlukan proses konstruksi makna melalui representasi visual dan interaksi yang memadai. Lemahnya pemahaman konsep akan berdampak langsung pada rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar matematika (Lutfiana & Handayani, 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi representasi visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media salindia interaktif berbasis canva, yaitu presentasi digital berbasis multimedia yang dilengkapi fitur interaktif seperti animasi, ilustrasi, video, audio, kuis, dan hyperlink (Simamora & Cendana, 2021). Media ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan tidak linear, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga partisipan aktif. Melalui Canva sebagai platform penyusunan, salindia interaktif dapat dirancang secara menarik dan sistematis serta mendukung pembelajaran berdiferensiasi, termasuk penyajian materi dan latihan soal secara terintegrasi (Revalina Hidayat et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis, terdapat *research gap* dalam konteks penggunaan salindia interaktif berbasis canva, khususnya pada materi piktogram di tingkat sekolah dasar. Walaupun multimedia interaktif telah banyak diteliti, penggunaan media salindia interaktif berbasis canva masih jarang dikaji. Penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada video animasi, website, atau e-modul, sehingga efektivitas salindia interaktif berbasis canva yang bersifat non-linear belum banyak diuji secara empiris, terutama pada sekolah yang integrasi teknologinya masih terbatas seperti SD Negeri Cijoho. Gap ini memperkuat urgensi penelitian karena efektivitas media belum diketahui secara spesifik dalam konteks materi piktogram dan karakteristik siswa SD.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar, di mana skor Pre-Test berada pada rentang 35–85 dan umumnya di bawah KKTP (74), sedangkan Post-Test meningkat menjadi 60–100 dengan mayoritas siswa melampaui KKTP. Tingkat ketuntasan akhir mencapai 71% (27 dari 38 siswa). Rata-rata N-Gain sebesar 0,483 atau peningkatan 48,3% termasuk kategori sedang. Temuan tersebut menegaskan efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa (Sukrawan et al., 2025).

Penelitian lain menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika. Penggunaan video pembelajaran animasi membuat siswa lebih antusias, fokus, dan mudah memahami materi karena penyajiannya visual dan menarik. Temuan ini menegaskan bahwa multimedia interaktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak (Handayani & Wandini, 2020).

Temuan-temuan ini semakin menegaskan bahwa media digital berbasis visual dan interaktif berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman konsep. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menguji pengaruh media salindia interaktif menggunakan Canva pada materi piktogram di SD, terutama dalam konteks sekolah yang belum optimal memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Salindia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Konsep Matematis”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini, yakni :

1. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih dianggap sulit oleh banyak siswa.

2. Pemahaman konsep matematis siswa di SD Negeri Cijoho masih rendah.
3. Media pembelajaran berbasis teknologi belum pernah digunakan dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran bersifat satu arah, sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini terfokus pada permasalahan yang akan di teliti. Peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan media salindia interaktif berbasis Canva.
2. Pembelajaran matematika materi piktogram pada siswa kelas V SD Negeri Cijoho.
3. Instrumen yang digunakan dibatasi pada tes pemahaman konsep matematis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media salindia interaktif berbasis canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media salindia interaktif berbasis canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan adalah :

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media salindia interaktif berbasis canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media salindia interaktif berbasis canva dengan kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkuat teori terkait efektivitas media pembelajaran interaktif, khususnya media salindia interaktif berbasis canva dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengkaji penggunaan media digital sebagai alternatif solusi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. Hasil penelitian ini juga dapat mendorong sekolah untuk menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran digital dan memberikan pelatihan kepada guru dalam

penggunaan media salindia interaktif berbasis canva maupun teknologi pembelajaran lainnya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, dan efektif untuk membantu guru menyampaikan materi matematika secara lebih visual dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan media salindia interaktif berbasis canva sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat langsung berupa pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan penggunaan salindia interaktif berbasis canva, siswa dapat lebih mudah memahami konsep abstrak melalui visualisasi, animasi, dan kegiatan interaktif yang tersedia. Media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis mereka.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pengalaman berharga dalam menerapkan metode penelitian kuantitatif serta menganalisis pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar. Temuan penelitian juga dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan atau penerapan media digital dalam pembelajaran.