

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Aprillia Hanna Pratiwi¹, Tarpan Suparman², Depi Prihamdani³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang,

sd17.aprilliapратиwi@mhs.ubpkarawang.ac.id¹,

tarpan.suparman@ubpkarawang.ac.id², depi.prihamdani@ubpkarawang.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to describe the analysis of the use of digital learning media in mathematics subjects at SDN Karawang Wetan I. The method used in this research is descriptive qualitative with the type of case study research. Data was obtained from class teachers and fourth grade students of SDN Karawang Wetan I. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. The data obtained was analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the use of canva-based digital media in learning can significantly improve the understanding of mathematics and learning interest of students at the elementary school level.

Keywords: digital learning media, mathematics, in primary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran matematika di SDN Karawang Wetan I. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Data diperoleh dari guru kelas dan siswa kelas IV SDN Karawang Wetan I. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh di analisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis canva dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman matematika dan minat belajar siswa-siswi di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, matematika, di sekolah dasar

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan titik awal bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan formal. Pendidikan

seperti ini adalah tonggak manusia untuk mendengar tinggi nilai-nilai karakter yang ada di dunia. Setiap manusia memiliki hak yang sama

memperoleh pendidikan yang berkualitas, karena pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting bagi setiap individu (Hamidah, 2022). Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan,

Menurut Mujahadah (2021) Pengembangan pengetahuan dan keterampilan bagi manusia mengatur pendidikan sebagai usaha pendidik. Sebagai hasilnya, pemerintah Indonesia melakukan berbagai inisiatif untuk meningkatkan standar pendidikan. Langkah pertama yang dilakukan adalah meningkatkan tingkat kualifikasi guru. Selain itu, tugas yang dilakukan adalah menyiapkan kurikulum. Pemurnian kurikulum dilakukan dengan harapan agar standar pendidikan Indonesia meningkat. Dalam hal ini, pendidikan adalah proses pembelajaran di dalam kelas.

Manfaat pembelajaran matematika adalah dapat membantu untuk berpikir lebih sistematis, hal yang sangat penting dalam menjalani kehidupan, baik dalam pekerjaan maupun keseharian.

Melalui kebiasaan berhitung, berlatih deret, dan yang lainnya. Manfaat matematika juga bisa membuat logika berpikir menjadi lebih berkembang. Seluruh aspek dalam pelajaran matematika berbicara mengenai kemampuan berpikir logis. Tidak ada asumsi praduga atau tebak-tebakan (Ompusunggu, 2022).

Matematika sangatlah dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari sekaligus memiliki peran penting pada beragam disiplin ilmu sertamemajukan daya pikir manusia (Kusumadewi 2022). Menurut Miftahul Jannah (2023) matematika merupakan hal yang penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat mempengaruhi perilaku manusia. Namun, berdasarkan apa yang dinyatakan, tidak semua siswa menikmati pelajaran matematika. Pendidikan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling penting untuk dipelajari. Namun, siswa kesulitan dengan pelajaran matematika, oleh karena itu menurut guru matematika, pelajaran matematika sulit untuk dipahami dan secara konsisten gagal memenuhi harapan.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana

penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendala (Saidah, 2024).

Pada pemanfaatan media pembelajaran digital ini menarik karena pada saat ini kemajuan zaman dimana teknologi sangat dibutuhkan dan dimanfaatkan, untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa terutama dalam pembelajaran matematika (Saidah 2024).

Pada abad ke-21 mengantarkan kita ke era digital, yang didefinisikan sebagai periode waktu di mana semua kegiatan sehari-hari membutuhkan penggunaan teknologi digital. Oleh karena itu, segala aktivitas manusia di era ini mengalami digitalisasi, seperti proses transformasi, atau perubahan bentuk, dari kegiatan yang berbasis konvensional menjadi kegiatan yang

berbasis digital yang dijelaskan secara komprehensif (Maisarah, 2023).

Digitalisasi dalam proses pendidikan terlihat dalam penggunaan media digital. Menurut Sukaryanti (2021) berpendapat bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif dan solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Guru atau pendidik harus mempunyai kreativitas tinggi untuk mendesain media yang mendukung pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan IPTEKS.

Metode penelitian kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena peneliti hendak mendeskripsikan tentang kemampuan matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SDN Karawang Wetan I. salah satu topik yang dibahas pada penelitian ini yaitu kesulitan yang dialami siswa pada kemampuan atau hasil pembelajaran matematika. Lokasi penelitian ini yaitu di SDN Karawang Wetan I kabupaten karawang, subjek yang dijadikan penelitian adalah siswa kelas IV, teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, tes dan teknik dokumentasi.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif, penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan matematika pada siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran digital. Menurut Subandi (2024) dalam bidang penelitian kualitatif, bentuk penggambaran khusus ini tidak memiliki persyaratan hipotesis, karena tujuannya bukan untuk menetapkan kebenaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis penerapan media pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran matematika di sekolah dasar dilakukan untuk melihat seberapa jauh penggunaan media digital berbasis canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

Media pembelajaran digital dapat digunakan sebagai media pengajaran yang efektif dengan fasilitas multimedia yang berupa gambar, suara dan animasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Maryani, 2015).

Saat proses pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran seperti canva diketahui bahwa penggunaan aplikasi canva pada pembelajaran matematika ini dapat membuat siswa senang belajar dengan menggunakan aplikasi canva hal ini dikarenakan banyak berbagai animasi yang mana siswa sangat senang. Peneliti melakukan penelitian dengan metode kualitatif untuk analisis terkait penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Menurut Faridah Hayati (2020) Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis online untuk perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan. Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Canva dapat diakses melalui website, aplikasi PC, maupun handphone.

Kegiatan pertama yang dilakukan dalam analisis

penerapan media pembelajaran berbasis canva pada pembelajaran matematika dengan kegiatan observasi. Observasi ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah pada pembelajaran matematika dan melihat apakah proses pembelajaran sudah interaktif dan menyenangkan, beberapa pendidik memilih dalam proses pembelajaran dengan menggunakan buku teks sebagai sumber pengajaran utama mereka, tanpa menggunakan media pembelajaran tambahan apapun. Hal ini sesuai dengan dalam proses penyampaian materi bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Putra 2017). Terdapat tabel penerapan media pembelajaran digital di SDN Walahar II :

Tabel 1. Hasil Observasi Pendahuluan

No	Kelas	Jenis media Pembelajaran yang digunakan	Digunakan setiap proses pembelajaran berlangsung		Digunakan setiap pembelajaran	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	IV	Gambar	√			√
2	IV	Video	√			√

3	IV	Video dan Gambar	√	√
---	----	------------------	---	---

Berdasarkan dari uraian tabel, dapat dilihat bahwa media pembelajaran secara digital dengan menggunakan canva dalam pembelajaran matematika masih belum dimanfaatkan saat proses pembelajaran yang berbasis teknologi.

Analisis penerapan media pembelajaran matematika berbasis interaktif dilakukan melalui wawancara dengan pedoman wawancara berikut ini :

1. Ketika mempertimbangkan pekerjaan yang dilakukan bapak/ibu, apa yang menjadi penyebab kesulitan siswa-siswi pada materi pembelajaran matematika?
2. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, upaya apa yang dilakukan bapak/ibu?
3. Media apa yang sering digunakan oleh bapak/ibu pada saat proses pembelajaran?
4. Menurut bapak/ibu media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk pembelajaran ?
5. Bagaimana tanggapan dan reaksis siswa-siswi terhadap

media pembelajaran yang telah digunakan ?

6. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang media pembelajaran intersktif berbasis canva?

Suatu pembelajaran matematika termasuk pembelajaran yang dianggap sangat sulit oleh siswa-siswi terutama di SDN Karawang Wetan I. hal tersebut disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga dapat menyebabkan siswa-siswi kesulitan dalam proses pembelajaran. Apalagi pada saat proses pembelajaran, dalam penyampaian materi guru masih monoton hanya menggunakan metode ceramah. Diskusi dan pembelajaran masih bersifat pasif.

Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva, menunjukkan bahwa guru atau pendidik masih menggunakan media pembelajaran manual atau konvensional, maka dari itu dibutuhkannya media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dapat mendukung jalannya proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran harus dikemas dengan baik untuk

mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Lestari 2023).

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Canva memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, namun Canva merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaannya. Canva dapat digunakan bahkan oleh orang yang berawan. Cloud disini maksudnya orang yang baru belajar atau belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya. Di aplikasi Canva, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store atau melalui website <https://www.canva.com>.

Aplikasi Canva ini bisa digunakan di iPhone, iPad, dan Android maupun di PC (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan siswa-siswi di SDN Karawang Wetan I, pembelajaran sepenuhnya masih belum menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional seperti masih memanfaatkan buku bacaan saja, sehingga kurangnya aktivitas siswa-siswi dalam proses pembelajaran masih monoton dan kurang interaktif. Metode yang digunakan guru juga dalam proses pembelajaran masih menggunakan ceramag, diskusi dan tanya jawab yang sepertinya masih kurang efektif dalam proses pembelajaran matematika. Guru bisa menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan didukung menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik.

D. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran Digital berbasis Canva pada pembelajaran matematika dapat menarik perhatian siswa-siswi dan mencitakan susasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media Digital berbasis canva dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pembelajaran matematika bagi siswa.

Media ini tidak hanya membantu siswa-siswi memhami konsep dalam pembelajaran matematika dengan lebih baik, tetapi dapat meningkatkan minat belajar, berfikir kritis, meningkatkan kreativitas peserta didik dan juga dapat menumbuhkan kerja sama antar sesama. Maka dari itu, disarankan dalam proses pembelajaran lebih baik menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis canva dalam startegi pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Hamidah, Khofiyya, F., Nidaa'an, A., & Putri, A. F. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Jarimatika Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 1(1), 115–125.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/inde>

- x.php/ijoehm/article/view/34
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/>
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/15346>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nuria, S., Firman, & Desyandri. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang.
- Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264–2273.
- Ompusunggu, V. D. K. (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan the Use of Media in Mathematics Learning and Their Benefits in Smp Negeri 1 Paranginan. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, 1(18), 4–5.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Saidah, T., M.farhurrohman, SM.Leksono, DS, Y., & Firmansyah, Y. (2024). Analisis Media Pembelajaran Digital Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.