

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan berfungsi sebagai kunci dalam memberantas kebodohan, memerangi kemiskinan, meningkatkan taraf hidup masyarakat, serta membangun harkat dan martabat bangsa. Oleh karena itu, pemerintah memberikan perhatian serius untuk mengatasi berbagai persoalan pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi melalui penyediaan alokasi anggaran yang signifikan, penyusunan kebijakan peningkatan kualitas pembelajaran, hingga berbagai inovasi untuk memperluas akses pendidikan bagi seluruh lapisan masyarakat.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan melalui pembelajaran adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi argumen, menarik kesimpulan yang logis, dan mengambil keputusan secara rasional (Brian, 2024). Dalam pembelajaran Matematika, berpikir kritis tidak hanya mencakup perhitungan matematis, tetapi juga kemampuan menghubungkan konsep dengan situasi kehidupan nyata, menyusun argumen matematis, serta memilih strategi yang tepat untuk memecahkan masalah (Fernandes et al., 2024). Kemampuan ini perlu

difasilitasi melalui pengalaman belajar yang mendorong eksplorasi aktif, interaksi sosial, serta refleksi kognitif yang terstruktur.

Selain berpikir kritis, keberhasilan pembelajaran juga bergantung pada partisipasi aktif siswa. Partisipasi aktif mencakup keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan partisipasi aktif, siswa tidak hanya menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, tetapi juga mampu bekerja sama dengan teman serta mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri (Depita, Teti, Purwanto, 2024). Partisipasi aktif menjadi faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendorong pencapaian kompetensi siswa secara optimal.

Namun demikian, kondisi ideal belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya di Gugus Pattimura Kecamatan Kesugihan. Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan September 2025 terhadap pembelajaran Matematika di gugus ini, ditemukan bahwa capaian ketuntasan belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Matematika masih rendah. Wawancara dengan beberapa guru kelas V menunjukkan bahwa rendahnya capaian ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal yang berpusat pada guru. Kedua, kurangnya variasi model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses konstruksi pengetahuan. Ketiga, minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Observasi kelas menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Matematika masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat

selama proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta minimnya kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Fenomena ini menegaskan perlunya inovasi dalam pembelajaran Matematika, baik dari segi pendekatan pembelajaran maupun media yang digunakan. Salah satu model yang dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan ini adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata sebagai stimulus utama untuk menggali dan membangun pengetahuan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, melakukan diskusi kelompok, dan merefleksikan proses serta hasil pembelajaran. Dengan demikian, PBL mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah secara sistematis (Masitoh, 2023).

Agar penerapan PBL lebih optimal dan kontekstual, diperlukan dukungan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu media yang potensial adalah Canva, sebuah platform desain grafis digital yang mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa. Canva memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk visual, seperti infografis, poster, presentasi, hingga animasi sederhana. Dengan fitur desain yang menarik dan kolaboratif, Canva dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Matematika secara lebih konkret dan visual. Selain itu, penggunaan Canva mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif,

misalnya melalui kegiatan merancang solusi visual terhadap permasalahan yang diberikan dalam PBL.

Pemanfaatan teknologi digital seperti Canva sejalan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 yang menuntut dunia pendidikan untuk bertransformasi menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media digital interaktif tidak hanya mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memperluas akses terhadap sumber belajar yang bervariasi. Penelitian (Raihan et al., 2021) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, integrasi spesifik model *Problem Based Learning* dengan media interaktif Canva dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya cenderung menguji PBL dengan media PowerPoint interaktif (Auliana et al., 2023), sedangkan penelitian ini secara khusus menggunakan Canva sebagai alat bantu visualisasi dan kolaborasi digital yang lebih interaktif. Kedua, pengukuran dampak secara simultan terhadap dua variabel dependen, yaitu kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa dalam satu desain penelitian. Penelitian terdahulu umumnya hanya mengukur satu variabel, seperti hasil belajar (Eiviota & Liangco, 2023) atau minat belajar (Azwari et al., 2025). Ketiga, analisis hubungan korelatif antara kemampuan berpikir kritis dan

partisipasi aktif untuk memahami dinamika interaksi kedua variabel dalam pembelajaran berbasis PBL. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang lebih komprehensif dalam pengembangan strategi pembelajaran Matematika berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Canva terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Partisipasi Aktif Siswa SD." Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan era digital, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus partisipasi aktif siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva terhadap partisipasi aktif siswa sekolah dasar?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan

model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menguji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.
2. Menguji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva terhadap partisipasi aktif siswa sekolah dasar.
3. Menganalisis hubungan antara kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa :

Manfaat penelitian bagi peserta didik yaitu:

- 1) Memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui pembelajaran berbasis masalah dengan media interaktif Canva yang menarik dan kontekstual.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam pembelajaran Matematika melalui aktivitas pemecahan masalah yang sistematis dan kolaboratif.
- 3) Mengembangkan keterampilan literasi digital yang selaras dengan kebutuhan dan tantangan di era Revolusi Industri 4.0.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu:

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.
- 2) Memperluas wawasan dan kompetensi guru tentang pemanfaatan teknologi digital, khususnya media Canva, dalam pembelajaran di era digital.
- 3) Memberikan solusi atas kendala pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Menjadi rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Memberikan dasar pertimbangan dalam pengadaan sarana

prasarana pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

d. Bagi Peneliti :

- 1) Menjadi sumber referensi untuk penelitian lanjutan dalam bidang model pembelajaran inovatif berbantuan teknologi di sekolah dasar.
- 2) Memberikan gambaran empiris tentang implementasi Problem Based Learning berbantuan Canva yang dapat dikembangkan pada konteks lain dengan karakteristik serupa.

