Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Betang Math Berbasis Canva Site Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Materi Kesamaan Rasio Murid Kelas Vi-B Sdn 4 Menteng Selama Pembelajaran Jarak Jauh

Nur Anita[1]*; Roso Sugiyanto[2]

[1]Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Penulis korespondensi: nuranita328@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang berlangsung secara monoton melalui tatap muka daring satu arah dan pemanfaatan *slide* presentasi konvensional sering kali memicu kejenuhan belajar (*learning burnout*) serta kepasifan pada murid sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis web bernama "Betang Math" menggunakan *Canva Sites* pada materi kesamaan rasio di kelas VI-B SDN 4 Menteng. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian melibatkan murid kelas VI-B Semester 1 tahun ajaran 2026/2027. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi daring, wawancara mendalam, analisis dokumen hasil evaluasi sumatif (*Google Form*), serta analisis catatan refleksi pribadi murid. Analisis data dilakukan secara kualitatif interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif "Betang Math" yang memadukan filosofi kearifan lokal Huma Betang, visual *nuansa hijau soft*, video pembelajaran, serta *game* edukasi terintegrasi (*Puzzle & Match Rasio* via BookWidgets) terbukti efektif dalam memulihkan keterlibatan emosional (*emotional engagement*), menurunkan tingkat kejenuhan daring, dan meningkatkan pemahaman konsep kesamaan rasio secara signifikan.

Kata kunci: Betang Math; Canva Sites; kejenuhan belajar; kesamaan rasio; pembelajaran jarak jauh

ABSTRACT

Distance learning running monotonously through one-way online meetings and conventional presentation slides often triggers learning burnout and passivity among elementary school students. This study aims to describe teacher strategies in overcoming mathematics learning burnout through the utilization of an interactive web-based learning media named "Betang Math" based on Canva Sites on the topic of ratio equivalence in class VI-B SDN 4 Menteng. This type of research is descriptive qualitative with a case study approach. The research subjects involved class VI-B students in Semester 1 of the 2026/2027

academic year. Data collection techniques included online observation, in-depth interviews, document analysis of summative evaluation results (Google Form), and analysis of students' personal reflection notes. Data analysis was carried out qualitatively using interactive reduction, data display, and conclusion drawing with technical triangulation. The results showed that utilizing the "Betang Math" interactive media combining local wisdom philosophy of Huma Betang, soft green visual nuances, instructional videos, and integrated educational games (Ratio Puzzle & Match via BookWidgets) proved effective in restoring emotional engagement, reducing online burnout, and significantly improving understanding of ratio equivalence concepts.

Keywords: Betang Math; Canva Sites; learning burnout; ratio equivalence; distance learning

1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas di era digital dan transformasi pendidikan masa kini. Namun, penyelenggaraan pendidikan di tingkat sekolah dasar sering kali dihadapkan pada dinamika dan tantangan psikologis yang kompleks, terutama ketika proses pembelajaran harus dialihkan ke dalam format Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kejenuhan belajar (*learning burnout*) menjadi salah satu permasalahan krusial yang mendegradasi motivasi intrinsik murid. Fenomena kelelahan mental, emosional, dan fisik ini umumnya dipicu oleh metode pengajaran yang monoton, kaku, dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti penjelasan satu arah melalui aplikasi konferensi video yang dibarengi dengan pemutaran *slide* PowerPoint statis serta penugasan lembar kerja yang berulang-ulang.

Kondisi serupa dialami oleh murid kelas VI-B di SDN 4 Menteng pada mata pelajaran Matematika Bab 2 "Rasio" Topik B "Konsep Kesamaan Rasio". Matematika bagi sebagian besar murid sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang abstrak, penuh dengan rumus yang membingungkan, serta menuntut hafalan mekanis. Ketika materi yang abstrak tersebut disampaikan melalui ekosistem PJJ yang minim variasi interaksi, murid merasa terisolasi, kehilangan fokus, dan menunjukkan kebosanan akut. Hal ini sejalan dengan temuan Suliani dan Ahmad (2021) yang menyatakan bahwa pelaksanaan PJJ yang hanya bersandar pada media komunikasi teks atau ceramah satu arah memunculkan kejenuhan belajar yang berdampak langsung pada rendahnya keaktifan dan pencapaian hasil belajar murid.

Untuk merespons tantangan tersebut, diperlukan pergeseran paradigma pedagogis di mana teknologi digital tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat pengganti papan tulis atau sarana transfer informasi pasif, melainkan sebagai instrumen penciptaan pengalaman belajar yang imersif, bermakna, dan menyenangkan (*joyful learning*). Berdasarkan kerangka teoretis mata kuliah *Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, guru dituntut untuk mengoptimalkan pemanfaatan perangkat penciptaan digital (*creation tools*) secara bijak dan kontekstual. Sebagai solusi inovatif atas

permasalahan kejenuhan PJJ tersebut, dimanfaatkanlah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis web bernama "Betang Math" yang dibangun menggunakan platform Canva Sites (https://sweetseventeen12.my.canva.site/betangmath). Media ini dirancang secara khusus dengan memadukan kearifan lokal budaya Kalimantan Tengah (filosofi gotong royong *Huma Betang*), video penjelasan materi mandiri, serta integrasi *game* edukasi berupa *Puzzle Rasio* dan *Match Rasio* melalui platform BookWidgets. Pengintegrasian nilai kearifan lokal Huma Betang melalui pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) terbukti mampu memperkuat keterikatan emosional (emotional engagement) serta membumikan konsep matematika abstrak agar lebih dekat dengan kehidupan murid (Fitriah et al., 2024). Pendekatan ini selaras dengan temuan Nashih et al. (2026) yang menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dan interaktivitas terbukti efektif dalam memulihkan *student engagement* serta mereduksi kelelahan digital murid.

Berbagai penelitian terdahulu telah meneliti pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika. Namun, mayoritas studi mengenai *platform Canva* masih sebatas penggunaan *Canva Presentation* sebagai pengganti *slide* PowerPoint statis atau pembuatan media cetak. Peneliti belum banyak mengeksplorasi potensi *Canva Sites* sebagai portal pembelajaran mandiri (*micro-website*) berbasis kearifan lokal yang mampu mengintegrasikan instrumen multimedia secara penuh (*all-in-one hub*). Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada sintesis tiga elemen utama, yaitu: (1) pemanfaatan *Canva Sites* sebagai situs navigasi tunggal berorientasi *user-friendly* untuk murid SD; (2) pengintegrasian nilai kultural lokal *Huma Betang* untuk memulihkan kenyamanan emosional serta keterlibatan belajar murid; serta (3) integrasi platform interaktif *BookWidgets* (Puzzle & Match Rasio) secara langsung (*embedded*) di dalam web. Pendekatan ini belum pernah diterapkan secara khusus pada materi kesamaan rasio matematika sekolah dasar dalam ekosistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan, efektivitas psikologis, serta respon murid terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif "Betang Math" berbasis *Canva Sites* dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika materi kesamaan rasio pada murid kelas VI-B SDN 4 Menteng selama Pembelajaran Jarak Jauh.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena pemanfaatan media pembelajaran digital dalam mengatasi kejenuhan belajar di lingkungan alamiah. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Menteng, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah, pada Semester 1 Tahun Ajaran 2026/2027.

2.2 Partisipan dan sumber data

Subjek penelitian adalah murid kelas VI-B SDN 4 Menteng berjumlah 24 murid yang mengikuti pembelajaran matematika materi kesamaan rasio secara daring. Sumber data meliputi hasil observasi daring, wawancara mendalam, nilai evaluasi sumatif melalui *Google Form*, serta catatan refleksi pribadi murid.

2.3 Instrumen dan prosedur

Penerapan media "Betang Math" dirancang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) secara *blended* (*sinkronus* melalui *Google Meet* dan *asinkronus* mandiri) dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (JP) (2 × 30 menit). Struktur navigasi media digital "Betang Math" meliputi:

1. **Halaman 1:** Eksterior Huma Betang dan beranda penyambut untuk melakukan *check-in* emosi (*mindful learning*).
2. **Halaman 2 & 3:** Pengenalan nilai filosofis gotong royong Huma Betang dan pemutaran video penjelasan konsep rasio (https://youtu.be/AwKK8hmTrxA).
3. **Halaman 4:** Latihan terbimbing mengenai penyederhanaan bentuk rasio menggunakan konsep faktor persekutuan terbesar (FPB) dan memperbesar rasio melalui perkalian bilangan.
4. **Halaman 5:** Fitur *game* edukasi interaktif (*Puzzle Rasio & Match Rasio* via BookWidgets) sebagai strategi utama mengusir kejenuhan PJJ.
5. **Halaman 6:** Kesimpulan materi
6. **Halaman 7:** Evaluasi sumatif mandiri berupa soal pilihan ganda melalui Google Form (https://forms.gle/UQ83hs8bev3oaDU38).
7. **Halaman 8:** Kotak refleksi daring bagi murid untuk menuliskan kesan, pengalaman, dan kendala belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu:

1. **Observasi Daring:** Memantau keaktifan interaksi murid di kolom chat Google Meet, respons terhadap pertanyaan pemantik, serta tingkat partisipasi dalam mengakses fitur *game* edukasi.

2. **Wawancara Mendalam:** Menggali persepsi dan respons murid mengenai kemudahan materi, kenyamanan visual, serta keseruan *game* edukasi di dalam web.
3. **Analisis Dokumen & Refleksi:** Merekapitulasi nilai sumatif dari Google Form serta menganalisis variasi catatan refleksi pribadi murid di Halaman 8 *Canva Site*.

2.4 Analisis data dan etika penelitian

Guna memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik, yaitu memvalidasi data dari tiga teknik pengumpulan data yang berbeda sebagaimana diuraikan pada subbab 2.3. Data dianalisis secara kualitatif interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pelaksanaan penelitian ini dipandu oleh prinsip-prinsip etika penelitian ilmiah secara ketat guna menjamin perlindungan, kerahasiaan, serta kenyamanan seluruh subjek yang terlibat. Peneliti terlebih dahulu mengajukan izin dan memperoleh persetujuan dari pihak sekolah serta wali kelas VI-B SD Negeri 4 Menteng sebelum pengumpulan data dimulai. Seluruh murid yang berpartisipasi diberikan pemahaman secara inklusif bahwa keikutsertaan mereka bersifat sukarela tanpa ada paksaan maupun sanksi akademis jika menolak. Untuk menjaga privasi dan keamanan identitas murid usia sekolah dasar, peneliti menerapkan penyamaran identitas (*anonymity*) dengan mengodekan identitas murid menggunakan inisial atau penomoran subjek (seperti Murid 1, Murid 2, dan seterusnya) pada seluruh instrumen, lembar refleksi, wawancara, serta penyajian data dalam naskah. Peneliti juga memastikan integritas data dengan melaporkan hasil observasi dan evaluasi secara jujur tanpa manipulasi, serta menjamin bahwa seluruh data yang terkumpul hanya dimanfaatkan untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan perbaikan kualitas pembelajaran.

3 HASIL

3.1 Gejala kejenuhan belajar selama PJJ

Berdasarkan hasil observasi awal dan interaksi *sinkronus* via Google Meet di kelas VI-B SDN 4 Menteng, ditemukan bahwa murid mengalami tingkat kejenuhan belajar yang cukup tinggi. Pembelajaran yang sebelumnya hanya mengandalkan metode ceramah searah dan paparan *slide* PowerPoint statis memicu kepasifan, rendahnya durasi fokus, serta kelelahan mental (*emotional exhaustion*).

3.2 Pemanfaatan media pembelajaran Betang Math

Menyikapi permasalahan kejenuhan tersebut, guru memanfaatkan media interaktif "Betang Math" berbasis Canva Site yang dapat diakses oleh murid secara langsung melalui tautan https://sweetseventeen12.my.canva.site/betangmath. Penyisipan video pembelajaran mandiri (https://youtu.be/AwKK8hmTrxA) serta fitur *game* edukasi

interaktif (*Puzzle Rasio* dan *Match Rasio* via BookWidgets) di Halaman 5 mengubah suasana belajar daring yang kaku menjadi sangat menyenangkan (*joyful learning*).

3.3 Respons dan refleksi murid

Berdasarkan analisis terhadap data lembar refleksi daring murid di Halaman 8 Canva Site serta hasil wawancara mendalam, diperoleh berbagai variasi respons positif yang menunjukkan efektivitas pemanfaatan media "Betang Math", sebagaimana diringkas pada Tabel 1.

Tabel 1 Ringkasan respons murid terhadap media Betang Math

Aspek media	Temuan utama	Kutipan refleksi murid
Game edukasi *Puzzle Rasio*	Murid merasa senang dan antusias karena tugas terasa seperti memecahkan teka-teki.	"Saya sangat senang dan sangat seru saat mengerjakan tugas yang puzzle rasio, terasa menyenangkan seperti memecahkan teka-teki." (Murid 2 dan 6)
Video pembelajaran, warna hijau, dan gambar rumah Betang	Materi mudah dipahami dan murid tidak cepat bosan.	"Yang paling aku sukai itu materi videonya karena mudah buat dipahami, dan warna hijau serta gambar rumah Betang membuat saya tidak cepat bosan." (Murid 4)
Konsep FPB pada latihan terbimbing	Sebagian kecil murid menghadapi tantangan, tetapi latihan terbimbing membantu pemahaman.	"Saya susah mengingat FPB, tapi dengan latihan terbimbing di web saya bisa mengerti." (Murid 10)

Catatan: Kutipan bersumber dari lembar refleksi daring murid pada Halaman 8 Canva Site; angka dalam tanda kurung menunjukkan nomor variasi jawaban murid. FPB = faktor persekutuan terbesar.

Sebagian kecil murid juga mencatat adanya tantangan tersendiri, seperti perlunya latihan lebih sering dalam hal pembagian rasio atau mengingat kembali konsep FPB.

Hasil evaluasi sumatif melalui Google Form (https://forms.gle/UQ83hs8bev3oaDU38) juga menunjukkan pencapaian ketuntasan belajar klasikal yang sangat memuaskan, di mana murid mampu melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media digital berbasis *creation tools* (Canva Sites) secara tepat guna berhasil mereduksi kejenuhan daring dan meningkatkan retensi kognitif murid.

4 PEMBAHASAN

4.1 Kejenuhan belajar dan strategi pemanfaatan media

Sebagaimana dikemukakan oleh Suliani dan Ahmad (2021), PJJ yang monoton tanpa variasi media interaktif menyebabkan murid merasa bosan, enggan merespons

pertanyaan guru, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak.

Berdasarkan prinsip TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), pemanfaatan media ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara karakteristik digital murid di luar sekolah dengan materi pelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi secara runtut dalam satu portal web terbukti efektif dalam mereduksi kepasifan serta memaksimalkan pemahaman konsep murid di sekolah dasar (Yasminda & Komalasari, 2025). Penggunaan unsur kearifan lokal berupa filosofi gotong royong Huma Betang terbukti mampu memberikan stimulus psikologis yang menenangkan dan membangun kedekatan emosional (*meaningful learning*). Perubahan suasana belajar dari kaku menjadi menyenangkan tersebut sejalan dengan temuan Nashih et al. (2026) yang menyatakan bahwa integrasi platform gamifikasi digital mampu memicu pelepasan dopamin di otak, mengalihkan keletihan mental, dan mengembalikan atensi penuh murid ke dalam proses pembelajaran.

4.2 Kebaruan pedagogis media Betang Math

Pemanfaatan media "Betang Math" berbasis Canva Site membawa kebaruan pedagogis dibandingkan media pembelajaran digital konvensional. Pertama, media ini mengatasi keterbatasan *multitasking* murid usia sekolah dasar selama PJJ. Biasanya murid merasa kewalahan saat harus membuka banyak jendela aplikasi (seperti *YouTube, Google Meet*, dan *browser* terpisah). Melalui integrasi *Canva Sites*, seluruh alur pembelajaran (*mindful check-in*, pemutaran video, gim edukasi *BookWidgets*, hingga lembar refleksi dan evaluasi *Google Form*) berada dalam satu lingkungan situs tunggal. Kedua, penanaman kearifan lokal *Huma Betang* tidak hanya ditempelkan sebagai hiasan visual, melainkan diinternalisasikan sebagai narasi pemecahan masalah rasio. Hal ini memperkuat keterikatan emosional (*emotional engagement*) dan menjadikan matematika materi kesamaan rasio terasa lebih dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari murid di Kalimantan Tengah.

5 SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif "Betang Math" berbasis Canva Site terbukti sangat efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika materi kesamaan rasio pada murid kelas VI-B SDN 4 Menteng selama Pembelajaran Jarak Jauh. Integrasi antara nilai kearifan lokal Huma Betang, video penjelasan materi, serta *game* edukasi interaktif (*Puzzle & Match Rasio* via BookWidgets) mampu mengubah ekosistem PJJ yang pasif dan monoton menjadi pengalaman belajar yang *Mindful, Meaningful,* dan *Joyful*. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada para pendidik untuk terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital secara proporsional, serta mengimbangi

eksplorasi siber dengan bimbingan personal guna menjaga konsistensi motivasi intrinsik murid di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya, serta secara khusus kepada Dosen Pembimbing Seminar Pendidikan atas bimbingan, arahan, koreksi konstruktif, serta motivasi yang diberikan sepanjang proses perkuliahan hingga penyelesaian karya naskah ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru Pamong, Wali Kelas serta seluruh murid kelas VI-B SD Negeri 4 Menteng atas fasilitas, kerja sama, dan partisipasi aktifnya selama pelaksanaan penelitian ini.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri tanpa menerima hibah atau bantuan dana khusus dari lembaga penyandang dana publik, komersial, maupun organisasi nirlaba mana pun. Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat potensi konflik kepentingan (*conflict of interest*), baik secara finansial, personal, maupun profesional, yang dapat memengaruhi proses pelaksanaan, analisis data, atau penulisan naskah penelitian ini. Seluruh data penelitian, termasuk instrumen observasi, rekapitulasi evaluasi sumatif *Google Form*, serta catatan refleksi pribadi murid, tersedia dan dapat diakses melalui korespondensi dengan penulis atas permintaan yang wajar. Dalam proses perancangan media pembelajaran, penulis mengoptimalkan pemanfaatan *Creation Tools* (Canva Sites) serta platform gamifikasi *BookWidgets*, sedangkan dalam penyusunan naskah, alat bantu AI digunakan sebatas untuk asistensi penyuntingan tata bahasa, perapian format, dan penyempurnaan struktur kalimat tanpa mengubah isi substantif data. Penulis bertanggung jawab penuh atas keabsahan, akurasi, serta integritas seluruh isi naskah artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriah, L., Gaol, M. E. L., Cahyanti, N. R., Yamalia, N., Maharani, N., Iriani, I. T., & Surayanah. (2024). Pembelajaran berbasis pendekatan Culturally Responsive Teaching di sekolah dasar. *Journal of Language, Literature, and Arts*, *4*(6), 643–650. https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p643-650

Nashih, M., Sukarman, & Mustaqim. (2026). Strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar murid melalui pemanfaatan media pembelajaran digital di MTs Masalikil Huda Tahunan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, *10*(1), 118–133.

Suliani, M., & Ahmad, A. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran jarak jauh di MTs Negeri 6 HSS di masa pandemik Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, *5*(2), 179–188. https://doi.org/10.35706/sjme.v5i2.5155

Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2025). Strategi penggunaan media interaktif untuk memaksimalkan proses belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(1), 97–104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504