

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak sangat besar terutama pada pendidikan. Menurut Syahputra et al (2021), pendidikan adalah kegiatan yang dibentuk secara sistematis untuk memberikan pengetahuan kepada Masyarakat. Fatimah et al (2023) menurut (Widuri et al., 2024), mengungkapkan bahwa tujuan dari pendidikan yaitu untuk membantu peserta didik dalam menumbuh kembangkan potensi dirinya, sehingga dapat mencapai tujuan manusiawi. Masalah utama yang masih banyak terjadi di dalam dunia pendidikan adalah belum adanya media yang menarik dalam mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan metode konvensional (ceramah) masih banyak digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Sari & Pratikto, 2022) menurut (Widuri et al., 2024) .

Pembelajaran adalah sistem yang terdiri dari berbagai kegiatan atau peristiwa yang bertujuan untuk menciptakan interaksi timbal balik antara siswa, guru, dan sesama siswa. Tujuan pembelajaran adalah untuk membantu siswa mengubah sikap dan perilaku mereka (Purnamasari et al., 2019) menurut (Widuri et al., 2024). Tujuan pembelajaran, menurut Fatanah et al. (2023), adalah pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan siswa miliki setelah belajar. Proses belajar dapat gagal karena keterbatasan pada media pembelajaran yang kurang interaktif, terutama dalam pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Dalam Priangga (2019) menurut (Hafizah & Samosir, 2023) , National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk memberikan peserta didik pengetahuan baru tentang materi matematika melalui pemecahan masalah. Pemecahan masalah adalah kumpulan tindakan yang diambil untuk menyelesaikan masalah dan mencapai hasil yang diinginkan. Mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah ini pasti akan membuat mereka terbiasa memecahkan masalah apa pun yang dihadapi setiap hari. Pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran dalam kurikulum (Cahyani, 2016). Beberapa alasan mengapa proses pemecahan masalah sangat penting adalah sebagai berikut: ada aplikasi dan penerapan dalam matematika; masalah matematika memiliki motivasi intrinsik, memecahkan masalah dapat menyenangkan; dan dapat membantu siswa mengembangkan teknik memecahkan masalah (Annizar, 2020). Menurut pendapat ini, kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematis sangat penting selama proses pembelajaran matematika.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran sehingga siswa dapat lebih memperhatikan, berminat, berpikir, dan merasa senang saat belajar, menurut Kristanto (2016: 6). Jika siswa memiliki pemahaman yang tepat tentang materi pelajaran, pembelajaran akan lebih bermakna. Dalam kenyataannya, metode pembelajaran matematika di sekolah masih cenderung berfokus pada penggunaan buku teks dan kurangnya penggunaan media digital. Untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik, perlu digunakan berbagai sarana dan prasarana sekolah yang sesuai dengan keadaan siswa dan lingkungan sekolah

Aplikasi Canva adalah salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran.

Pembelajaran abad 21 menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran berbasis teknologi (Fasa & Purwanti, 2023) menurut (Hafizah & Samosir, 2023) . Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka kurikulum pun diperbaharui. Saat ini selain menggunakan kurikulum 2013, pendidikan juga telah memakai kurikulum merdeka. Menurut (Nugraha, 2022), kurikulum merdeka adalah kurikulum yang lebih menitik beratkan kebutuhan dan fokus kepada siswa dibandingkan dengan guru. Media pembelajaran adalah instrumen yang menjembatani ilmu yang diajarkan dari guru kepada para siswa. Perkembangan teknologi telah berdampak pada perkembangan media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan tersebut semakin beranekaragam dari semula yang hanya berwujud gambar maupun diagram dan grafik, telah berkembang ke media yang lebih canggih dengan memanfaatkan teknologi komputer atau smartphone. Dengan penerapan teknologi tersebut, keluaran dari media pembelajaran dapat berupa audio dan visual. Media pembelajaran yang dianggap cocok guna diterapkan salah satunya adalah memanfaatkan aplikasi Canva.

Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang di ikuti. Motivasi merupakan faktor penting dalam belajar, karena motivasi mampu memberi semangat pada seorang anak dalam kegiatan belajarnya. (Muhammad Fathurrohman, 2012:126) . Motivasi dibutuhkan oleh setiap individu agar bisa mencapai hasil yang maksimal dalam melakukan sesuatu, begitu juga dengan

siswa dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Motivasi ada internal dan eksternal. Motivasi internal terwujud dengan kesadaran akan pentingnya belajar, sedangkan motivasi eksternal bisa didapatkan siswa melalui berbagi macam hal, salah satunya dari guru disekolah. motivasi eksternal dari guru perlu dihadirkan untuk memupuk keinginan siswa agar tekun dalam belajar (Lina,dkk. 2020:44) .

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah menerima materi pelajaran. Dalam memberikan motivasi ada berbagai macam cara yang cukup menarik dikembangkan yaitu bagaimana guru memberikan media pembelajaran menjadi sesuatu yang memiliki daya tarik bagi siswa. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke siswa yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Mukhammad Bakhrudin,dkk 2021:189) menurut, sejalan dengan hal ini fungsi media juga merupakan alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga tidak mungkin lagi ada kesalahan (Wina Sanjaya, 2008:206) menurut (Istiningsih et al., 2018) .

Menurut Musfiqon (2012:33) menggunakan media proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat atau kecenderungan jiwa siswa membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Media bermanfaat untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Dalam menentukan media pembelajaran yang

akan digunakan tentunya guru tidak hanya menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan melainkan juga memperhatikan peserta didik yang akan menerima karakteristik siswa yang akan menerima media tersebut.

Dalam era komputer dan internet saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika adalah banyak siswa mengalami kesulitan untuk mengaitkan teori dengan dunia nyata. Ini sering menyebabkan siswa tidak tertarik dan tidak tertarik untuk belajar. pendekatan pengajaran konvensional, yang biasanya monoton dan kurang interaktif. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Kurikulum ini juga meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Dalam situasi seperti ini, penggunaan alat pembelajaran berbasis Canva menjadi sangat penting. Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat materi yang menarik secara visual dan interaktif. Ini sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika masih terbatas pada buku teks dan metode ceramah, sehingga kurang interaktif dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran juga belum optimal, di mana platform seperti Canva, yang memiliki potensi besar dalam menyajikan materi secara visual dan menarik, masih jarang digunakan. Selain itu, pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah siswa masih belum banyak didukung oleh media pembelajaran yang dirancang khusus. Guru sering mengalami kesulitan dalam mencari atau mengembangkan media yang sesuai dengan prinsip PBL, sehingga diperlukan inovasi dalam pembuatan media yang tidak hanya menarik secara visual.

Kurangnya media pembelajaran di SMP Negeri 1 Pangkatan yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar juga menjadi permasalahan, karena banyak siswa merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang didukung oleh pendekatan PBL, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa dalam matematika melalui materi yang lebih interaktif, visual, dan berbasis tantangan nyata.

Salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Pangkatan telah diwawancarai oleh peneliti. Banyak siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami, katanya. Meskipun demikian, matematika adalah pelajaran yang paling sederhana untuk dipahami. Dan alat pembelajaran yang Ibu gunakan dulu hanyalah buku paket dengan metode ceramah dan penugasan, dan tidak sering digunakan PowerPoint. Jadi, perlu ada media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Rhut alena, salah satu siswa di kelas VIII, "Di dalam kelas masih banyak yang merasa kesulitan dalam pembelajaran khususnya dalam memahami materi pelajaran matematika, seperti materi sistem persamaan linier dua variabel". Untuk memperoleh informasi mengenai media

pembelajaran yang digunakan di sekolah, peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut dan melihat modul ajar yang digunakan belum optimal, terutama pemanfaatan teknologi. Pernyataan ini didukung dari modul ajar yang digunakan oleh guru diberikan pada gambar 1.1.

Sarana dan Prasarana	Buku tulis , LKPD , power point
Target Peserta Didik	Peserta didik Reguler
Metode Pembelajaran	Ceramah , diskusi, penugasan
Model Pembelajaran	Problem Based Learning

Gambar 1. 1 Modul Ajar Guru Kelas VIII

Media yang paling sering digunakan guru adalah PowerPoint (PPT). Meskipun PPT dapat membantu guru menyajikan materi, penggunaannya masih cenderung monoton, berisi teks dan gambar statis, serta kurang interaktif. Kondisi ini membuat siswa tidak terlalu antusias mengikuti pembelajaran dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa siswa seringkali cepat bosan dan mengalami kesulitan saat dihadapkan pada soal pemecahan masalah. Kurang nya kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran .

Berdasarkan observasi yang dilakukan menunjukan bahwa pelajaran matematika masih dianggap sebagai pelajaran berhitung yang rumit dan terlalu banyak rumus. Hal ini terjadi karena guru lebih fokus dalam mengajar ketercapaian penyelesaian seluruh materi pelajaran. Sehingga guru lebih terbiasa dengan memberi soal yang bisa dikerjakan dengan rumus cepat. Selain itu, objek matematika yang abstrak juga dianggap sebagai faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep matematika kedalam

permasalahan sehari-hari yang disajikan . kelemahan siswa dalam mengaplikasikan matematika dikarenakan kemampuan pemecahan masalah siswa . Selama penulis melakukan pengamatan, penulis mengamati proses pembelajaran matematika didalam kelas. Siswa cenderung merasa takut dan cemas saat mengemukakan pendapatnya, bahkan siswa takut untuk bertanya mengenai hal yang kurang paham. Terhadap kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkatan, menghasilkan bahwa dalam proses pembelajaran menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif, guru menyampaikan materi di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang dapat diterima secara maksimal dan berdampak pada hasil belajar siswa. sebagai hasil observasi sebagai berikut:

1. Rani dan salsa pergi ke sebuah toko buku, rani membeli 4 buku dan 3 pulpen dengan harga 29.000 sedangkan salsa membeli 2 buku dan 1 pulpen dengan harga 13.000 . berapakah harga 1 buku dan 1 pulpen ?

Model matematika yang dibuat siswa masih belum tepat

Siswa tidak menuliskan metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah

Siswa tidak menjelaskan metode apa yang digunakan untuk nilai x

Handwritten work showing the system of equations and the elimination method:

$$\begin{array}{rcl} 4x + 3y & = & 29.000 \\ 2x + 1y & = & 13.000 \quad \times 2 \\ \hline 4x + 3y & = & 29.000 \\ 4x + 2y & = & 26.000 \\ \hline y & = & 3.000 \end{array}$$

$$\begin{array}{rcl} 4x + 3y & = & 29.000 \\ 4x + 3(3.000) & = & 29.000 \\ 4x + 9.000 & = & 29.000 \\ 4x & = & 29.000 - 9.000 \\ 4x & = & 20.000 \\ x & = & \frac{20.000}{4} \\ x & = & 5.000 \end{array}$$

Canva adalah program desain online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, diagram, spanduk, bookmark, dan lainnya dengan berbagai template dan desain yang menarik. Selain itu, ada banyak jenis presentasi yang tersedia. Ini termasuk presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, teknologi, dan lain-lain (Tanjung dan Faiza, 2019: 80) menurut (Toma & Reinita, 2023). Aplikasi Canva dapat digunakan dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, sebagai media presentasi yang menyajikan materi pembelajaran, gambar, video, dan animasi serta alat evaluasi seperti kuis singkat yang dirancang dengan cara yang menarik untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Aplikasi Canva memiliki banyak fungsi dan dapat digunakan melalui laptop, sehingga memungkinkan guru dan siswa menjadi lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran.

Menurut Abdurrahman (2020) menurut (Toma & Reinita, 2023), media pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat interaksi dan komunikasi lebih menarik. Baharuddin et al. (2020) menurut (Toma & Reinita, 2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik karena menggabungkan teks, suara, dan video. Mereka juga menemukan bahwa ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Kartini et al. (2021) menurut (Widuri et al., 2024) menyatakan bahwa pembuatan dan penggunaan media yang tepat berkontribusi pada keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Media interaktif, yang digunakan dalam model pembelajaran berbasis masalah, adalah salah satu contohnya.

Soeharyono et al. (2023) menurut (Widuri et al., 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis pemecahan masalah adalah pilihan yang tepat untuk digunakan karena model ini menggunakan masalah nyata sebagai konteks dalam pembelajaran, memberikan peluang kepada siswa untuk belajar, dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sekaligus memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif selain model pembelajaran. Ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian sebelumnya oleh Fadhlán Khoirur Romadhon berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur" " pada tahun 2024. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhlán Khoirur Romadhon berbeda dengan penelitian yang saya lakukan karena penelitian Fadhlán Khoirur Romadhon adalah produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk video yaitu dengan menggunakan aplikasi Canva, Sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk PPT.

Sedangkan dalam penelitian saya berdasarkan dari hasil wawancara dengan siswa kelas VIII SMP N 1 Pangkatan adalah bahwasanya metode cara pengajaran matematika yang dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan sehingga mengakibatkan pembelajaran cenderung terlalu monoton, merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa seperti halnya dengan menggunakan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi Canva. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan

penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa” .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Kurang nya Media Pembelajaran yang efektif .
2. Kesulitan dalam memecahkan masalah matematis, sehingga perlu pengembang media pembelajaran yang lebih efektif.
3. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Motivasi belajar siswa kurang dalam belajarnya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Masalah yang teridentifikasi merupakan masalah yang kompleks, agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka penulis membatasi masalah pada hal berikut:

1. Meningkatkan kemampuan PMM siswa dan motivasi siswa.
2. Meningkatkan media pembelajaran berbantuan canva yang digunakan sebagai media pembelajaran dan Kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Model yang digunakan adalah berbasis problem based learning .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran canva Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana peningkatan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran canva Berbasis *Problem Based Learning*?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan canva Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa ?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran canva Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis media pembelajaran canva yang valid Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa
2. Untuk menganalisis peningkatan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran canva Berbasis *Problem Based Learning*?
3. Untuk menemukan kepraktisan media pembelajaran canva Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa

4. Untuk menemukan efektifitas media pembelajaran canva Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa
2. Untuk meningkatkan media pembelajaran interaktif berbantuan canva berbasis model problem based learning
3. Untuk menjadikan sumber bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran canva berbasis model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa untuk keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.