

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu investasi masa depan sebuah bangsa, baik buruknya peradaban suatu bangsa kelak sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan saat ini. Menurut Yusuf, (2018:10) Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun dalam menciptakan suasana belajar pada proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang harus diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan peran terpenting dalam memajukan suatu bangsa atau negara. Asal kata pendidikan dalam bahasa indonesia ialah dari kata didik, sedangkan “*Peadagogie*” dalam bahasa Yunani berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar maupun sekelompok orang dewasa kepada peserta didik guna untuk mengubah tingkah laku dengan proses belajar dan pembelajaran untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik.

Didalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) juga menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara Hingga saat ini teknologi berkembang sangat cepat seiring berjalannya waktu.

Perubahan kearah yang lebih canggih menimbulkan dampak besar bagi sebagian aspek kehidupan manusia, yang salah satunya yaitu dari segi dunia pendidikan. Dengan memaksimalkan

bantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendidik bisa mengimplementasikan beragam metode atau berbagai variasi pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik dan bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran (Anjarsari et al., 2020). Dengan perkembangan yang sangat pesat itu menimbulkan pengaruh bagi kegiatan pembelajaran disekolah yang mengalami berbagai perubahan pada dunia pendidikan (Fadrianto, 2019). Pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari peran seorang guru dalam suatu proses pembelajaran. Guru diharapkan untuk beradaptasi dan menguasai IT agar dapat mengimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran (Lestari, 2021).

Menurut Yuberti (2015:149), Penerapan teknologi pendidikan dalam pembelajaran dimaksudkan agar belajar lebih efektif, efisien, dan lebih bermakna bagi kehidupan orang yang belajar. Istilah dari teknologi pendidikan sering kali dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran. Permasalahan dalam pendidikan lainnya adalah menurunnya hasil belajar yang didapat oleh siswa. Menurut Supriyono (2020:2) "Kualitas siswa yang dihasilkan dapat dikatakan menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa". Hasil belajar merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan dan melihat tingkat keberhasilan seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari faktor tersebut yang paling berperan adalah pendidik (guru). Selain itu, Guru selayaknya harus mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan inovatif. Untuk menciptakan suasana tersebut tentunya tidak mudah, disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran, yaitu salah satunya ketidakmampuan guru dalam berkarya dan berinovasi, sehingga dalam kegiatan pembelajaran cenderung monoton. Berdasarkan faktor- faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah

media pembelajaran. Media pembelajaran yang terlalu monoton akan membuat para siswa hanya mendengarkan apa yang sedang dipelajari tanpa paham atas materi yang disampaikan oleh guru, juga tidak adanya keaktifan dalam pembelajaran. Permasalahan pembelajaran tersebut dapat di atasi dengan merubah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 Januari 2023, kepada guru Matematika di SD Swasta Betania. Beliau memaparkan bahwa pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan berlangsung dengan baik tetapi hasil belajar yang diperoleh masih jauh dari yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan adanya beberapa kendala diantaranya, media pembelajaran yang kurang menarik. Secara umum pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah masih dilakukan secara konvensional dengan memanfaatkan sarana dan prasarana, media pembelajaran berupa buku, spidol, dan papan tulis. Keadaan tersebut menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan pembaharuan dalam menunjang pembelajaran matematika yang lebih baik, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi semakin berkembang dalam bidang pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, komponen pendidikan baik guru maupun siswa yang memperoleh banyak informasi dengan mudah sehingga mereka dapat belajar serta menyerap pembelajaran dengan baik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi pendidikan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran secara tepat dan menarik (Aulia et al., 2022). Salah satu pelajaran yang memerlukan media pembelajaran supaya siswa bisa mempelajari materi yang bersifat abstrak yaitu matematika. Matematika merupakan sebuah pengetahuan yang cukup berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu. (Novalia & Noer, 2019). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan disekolah, akan tetapi pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik.

Menurut Teni (2018: 171) “Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif”. Pemakaian media pembelajaran dapat mendorong siswa agar dapat tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dalam bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga ataupun media dapat sangat membantu dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, Salah satu tugas guru adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dikelas III SD Swasta Betania Medan, ada beberapa siswa yang tidak mencapai nilai KKM mata pelajaran Matematika yang standarnya adalah 60.

Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester SD Swasta Betania

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	
		Tuntas	Tidak Tuntas
III	32 Orang	11 Orang	21 Orang

Dari hasil observasi tersebut, jumlah siswa kelas III SD Swasta Betania 30 orang, ada 11 orang peserta didik yang nilai hasil belajar matematika mencapai nilai KKM atau sekitar 34,375 % dan 21 orang peserta didik yang nilai hasil belajar matematika tidak mencapai nilai KKM atau sekitar 65,625%.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa Kelas III SD Swasta Betania rendah, salah satu nya adalah pembelajaran secara tradisional masih digunakan sampai saat ini, salah satunya yaitu ketidakmampuan guru dalam mendesain media pembelajaran matematika berbasis media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri

maupun berkelompok tanpa harus selalu mendapatkan arahan dari guru. Minimnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mengakibatkan siswa susah mendapatkan atau menguasai modul/materi pelajaran yang disampaikan khususnya dalam menyerap pelajaran matematika. Minimnya motivasi maupun minat siswa dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika di Kelas III SD Swasta Betania.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Slameto (2016:54), faktor-faktor tersebut dapat diuraikan dalam dua bagian yaitu:

1. Faktor internal

Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri atau sudah ada didalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor internal yaitu: Faktor jasmani (Faktor Kesehatan dan Cacat Tubuh), Faktor psikologis (Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motif, Kematangan, Kesiapan) dan Faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri atau pun diluar diri siswa tersebut.

Yang termasuk kedalam faktor eksternal yaitu:

- 1) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006, dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna sebagai wadah penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima guna menarik perhatian peserta didik saat belajar untuk meraih tujuan pembelajaran (Budiman, 2016). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik perhatian minat dan motivasi siswa dalam hal guna menggapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran meliputi buku, tape-recorder, kaset video camera, film, slide (fotobingkar), photo, gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk slide yaitu menggunakan aplikasi canva. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses media pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aplikasi *canva* dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (R. J. Putri & Mudinillah, 2021). Aplikasi *Canva* adalah aplikasi berbasis online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat materi persentasi dan video pembelajaran yang menarik dan sangat mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun (Bakri, Simaremare, Lingga, & Susilowaty, 2021). *Canva* dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran dan memudahkan guru saat menerangkan materi pelajaran. Dengan aplikasi ini para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena *canva* dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan focus peserta didik dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik (Diana & Jaya, 2021). Jenis presentasi yang dapat di akses pada aplikasi *canva* , yaitu seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan dan teknologi.

Hal ini tidak sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional, seharusnya guru melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif. Hanya sebagian guru di sekolah belum sepenuhnya menyadari bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Terlebih lagi, di era globalisasi ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Informasi terus berkembang, sehingga dapat memberikan efek yang kuat terhadap kualitas Pendidikan disekolah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan oleh guru, sehingga memberikan efek yang positif bagi perkembangan pengetahuan peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.

Guru diharapkan mampu mendesain media pembelajaran yang menarik salah satunya adalah media pembelajaran berbasis interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah agar siswa tertarik dengan apa yang diajarkan oleh guru dan siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media dan metode pembelajaran yang menarik juga akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Media pembelajaran berbasis canva akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva guru berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

Berbagai penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sampai pada kesimpulan bahwa proses dan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media (Meilani, 2013 : 63). Pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis canva dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan media pembelajaran canva ini menjadikan guru bukan satu- satunya sumber belajar bagi siswa melainkan multimedia interaktif juga diharapkan bisa membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran matematika. Dengan adanya ketertarikan siswa akan media pembelajaran multimedia interaktif ini akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* pada materi Pecahan untuk siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bebas Aplikasi *Canva* Pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Swasta Betania Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit serta kurang disukai peserta didik
- b. Metode pembelajaran yang diterapkan masih berupa buku, spidol, dan papan tulis sehingga siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik dengan apa yang di ajarkan oleh guru dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.
- c. Guru belum mampu menghadirkan bentuk pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif.
- d. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematik di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran matematika materi pecahan berbasis aplikasi *canva* dalam bentuk *slide*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan layak digunakan pada materi pecahan siswa kelas III SD Swasta Betania Medan?
- b. Apakah media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Betania Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui jawaban dari permasalahan yang dipaparkan pada rumusan masalah di atas, yaitu:

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan layak digunakan pada materi pecahan siswa kelas III SD Swasta Betania Medan.



- b. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Betania Medan.

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan siswa salah satunya adalah kurangnya minat belajar matematika dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik.

- b. Bagi guru

Penelitian ini menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi, memberikan inovasi dalam proses pembelajaran matematika sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

- c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peneliti lain, dan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia.

- d. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam menjadikan siswa yang berkompeten sehingga dapat bersaing secara nasional maupun internasional, dan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan disekolah.

e. Bagi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada prodi khususnya prodi teknologi pendidikan dalam memberikan pelatihan dan bimbingan pada mahasiswa asing yang melakukan studi di prodi teknologi pendidikan, dan memperoleh hasil penelitian yang lebih bervariasi.

