

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi bagian penting yang tidak bisa diabaikan dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat di berbagai lingkungan dan kondisi, serta memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Karena itu, pendidikan tidak hanya didapat melalui suatu lembaga sekolah, namun di keluarga, masyarakat dan berlangsung hingga sepanjang hayat. Pendidikan merupakan upaya dilakukan oleh sekelompok individu untuk menemukan jati diri, membentuk sikap, menggali potensi diri, serta mendukung keberlangsungan hidup sosial masyarakat (Afsari et al., 2021). Bahkan di zaman sekarang ini, pendidikan dipengaruhi oleh berbagai hal termasuk salah satunya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari peran penting matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat universal dan memiliki peran penting dalam mendorong kemajuan teknologi serta berbagai bidang ilmu lainnya. Keberadaan matematika berkontribusi dalam menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat (Maisaroh et al., 2022). Matematika konsisten dalam membentuk karakter rasa percaya diri yang tinggi, dan memiliki daya juang yang tinggi dalam menuntut ilmu. Maka dari itu, matematika menjadi satu mata pelajaran yang penting di dunia pendidikan bahkan sudah dipelajari mulai jenjang pendidikan sekolah dasar hingga sekolah menengah atau sederajat. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, yang meliputi pemahaman terhadap masalah, perumusan strategi penyelesaian, penyelesaian strategi tersebut, serta pemberian solusi yang sesuai. Meski demikian, masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang rumit dan menakutkan, sehingga mereka sering

mengalami kesulitan saat dihadapkan dengan soal-soal dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah lemahnya kemampuan siswa dalam mengingat konsep ataupun sifat-sifat yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah matematika.

Kemampuan pemecahan masalah memiliki peranan penting karena dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam konteks matematika maupun kehidupan sehari-hari. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, dalam Sriwahyuni & Maryati, 2022) mengemukakan bahwa siswa perlu menguasai kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan serta mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan matematika guna mengambil keputusan yang tepat dalam menghadapi persoalan dan tantangan dunia nyata.

Kenyataannya kemampuan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil survei oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 oleh pernyataan OECD (dalam Hewi et al., 2020) menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan ke 72 dari 77 negara dengan skor kemampuan matematis 379 dari skor internasional yaitu 458. Peringkat ini menurun dari hasil PISA 2016 dari skor 386 dan berada di posisi 63 dari 69. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa di Indonesia tergolong rendah dibanding negara lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SMK N 3 Medan, dengan memberikan soal deret bilangan dan geometri pada siswa kelas X, menunjukkan tingkat kemampuan pemecahan soal rendah. Hasil tes yang diberikan oleh peneliti kepada 35 peserta didik, diperoleh rata-rata tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, yaitu 40% peserta didik dapat memahami masalah, 66,57% dalam merencanakan pemecahan masalah, 34,2% yang dapat melaksanakan pemecahan masalah, dan 31,4% siswa yang memeriksa kembali jawaban. Artinya, tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis di kelas tersebut tergolong rendah.

Pembelajaran matematika wajib dipelajari siswa di sekolah. Namun, ketertarikan siswa terhadap matematika dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang tepat. Minimnya variasi metode serta kurangnya penggunaan media

mengakibatkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, bahkan sebagian dari mereka tidak memperhatikan penjelasan guru (Rahma et al., 2023). Akibatnya, minat siswa terhadap matematika cenderung rendah, dilihat dari perilaku siswa yang sering mengobrol, asyik sendiri, acuh tak acuh terhadap penjelasan guru, hingga rendahnya antusiasme dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan baru yang mampu menarik perhatian serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Siregar & Ali, 2024). Solusi untuk masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran karena media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, santai, tidak menegangkan, serta menumbuhkan minat dan semangat belajar. Selain itu, media juga dapat memperkuat hubungan antara guru dan siswa sehingga fokus belajar menjadi lebih terarah dan konsentrasi siswa meningkat (Pulungan & Rakhmawati, 2022).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, film, video dan sebagainya. Fungsi media adalah mempertinggi daya serap siswa terhadap materi pembelajaran khususnya materi yang bersifat abstrak (Sari et al., 2020). Media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa, sehingga keterlibatan dan pemahaman mereka dalam proses belajar menjadi lebih optimal (Wulandari, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya sebatas alat, namun mencakup berbagai sumber daya penting dalam mendorong proses pembelajaran. Dalam praktiknya, pemilihan media harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran, agar tercipta suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung kepada narasumber yaitu salah satu guru bidang studi matematika di SMK Negeri 3 Medan, diketahui bahwa guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran baik manual seperti papan tulis dan alat peraga fisik, maupun digital, seperti *powerpoint* dan video pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya, media tersebut masih bersifat pasif dan satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media tersebut tidak menyediakan alur berpikir atau langkah-langkah penyelesaian masalah yang sistematis, sehingga siswa tidak

terbimbing untuk memahami prosedur pemecahan masalah secara bertahap. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung pasif, berpusat pada guru, dan kurang menstimulasi proses berpikir logis serta kemampuan mandiri siswa dalam menyelesaikan soal, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan aplikatif seperti statistika. Selain itu, guru belum menemukan alternatif media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan terhadap kondisi sekolah juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara normal, dimana guru sudah menggunakan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar yaitu buku dan e-modul, modul ajar, LKPD, melakukan asesment, dan guru juga menggunakan media pembelajaran. Namun, media yang digunakan belum cukup menarik minat siswa atau mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan belum menunjukkan perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematis yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan sekolah dan siswa akan media yang kontekstual, sesuai teknologi yang tersedia, serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian pengembangan memberikan ruang bagi peneliti mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk tepat guna yang dapat diuji dan efektif kelayakannya (Waruwu, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah platform desain berbasis online yang dapat diakses melalui peramban web maupun diunduh melalui aplikasi *play store*. Template yang tersedia dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Kelebihan *Canva* lainnya yaitu dapat digunakan melalui laptop atau komputer dan menggunakan *handphone* versi *android* maupun *iphone* tanpa mengurangi kualitas dan penggunaannya (Yuliana et al., 2023). Sebagai media pembelajaran, *Canva* dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, video, atau kuis yang di desain semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan siswa saat belajar. Tampilan visual yang ditawarkan

*Canva* menghadirkan suasana yang berbeda dari metode konvensional, sehingga mampu mendorong motivasi dan meningkatkan kemampuan belajar siswa.

*Canva* juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada siswa sesuai dengan kreatifitasnya salah satunya dengan menyajikan soal-soal pemecahan masalah dalam format visual yang menarik, seperti infografis langkah-langkah pemecahan masalah (Pratama et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dilandasi keyakinan bahwa pembelajaran matematika dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, pemanfaatan *Canva* oleh peserta didik mendapat respon baik karena adanya kemudahan akses, banyaknya template, dan kemudahan dalam mendesain (Yuliana et al., 2023). Dengan demikian, *Canva* bukan hanya alat bantu presentasi, melainkan solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Hafizah (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika
2. Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang masih terbatas

3. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik
4. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, mempengaruhi rendahnya minat belajar peserta didik

### 1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMK Negeri 3 Medan, khususnya pada materi statistika. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika.

### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas agar penelitian lebih fokus dan lebih terarah, maka masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini akan dibatasi pada kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika, sehingga akan dikembangkan suatu pembelajaran matematika berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMK Negeri 3 Medan.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dikembangkan.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta menambah wawasan dan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi guru, media yang dikembangkan menjadi alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
3. Bagi siswa, media dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah matematis.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada untuk mendukung pembelajaran.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat menjadi sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.