

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini mulai berkembang dengan pesat, inovasi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Sesuai dengan Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Universitas Pahlawan (2023), menyatakan bahwa :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.

Menurut Riswan, dkk (2022:3) menyatakan dalam konteks pendidikan nasional, tujuan tersebut diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan

bertanggung jawab. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga mampu mempersiapkan individu dalam menghadapi tantangan zaman. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan kegiatan yang paling menentukan dalam berjalannya proses pendidikan. Perbedaan antara karakter siswa satu dengan yang lainnya, mungkin sedikit membuat guru berpikir keras mencari solusinya. Menyesuaikan gaya belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ialah dengan bantuan media pembelajaran. Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai "media pembelajaran", dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Pane (2017:337), pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu

mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nayazik (2012), menunjukkan bahwa Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik. Pembelajaran matematika yang ideal seharusnya mampu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang efektif. Dengan demikian, pembelajaran matematika yang ideal tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep dan prosedur, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan karakter peserta didik.

Karso (2007:4), menjelaskan tahap berpikiran mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin Sebagian dari mereka berpikinya masih berada pada tahapan perkembangan. Di lain pihak, matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, Bahasa simbol yang pada arti dan semacamnya, sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya karakteristik itu, maka di perlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif untuk dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif. Matematika memiliki peran

penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sejalan bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan.

Penelitian yang dilakukan Nabila (2024:371), menyatakan menurut fenomena yang terlihat di sekolah-sekolah, guru sering menggunakan media dan alat bantu pengajaran secara terbatas atau bahkan tidak sama sekali saat mengajar matematika. Penggunaan media atau alat bantu pengajaran gagal menarik minat siswa karena tidak memperhitungkan elemen-elemen seperti ukuran, komposisi warna, dan presentasi yang efektif. Kondisi ini mengurangi efisiensi pengajaran matematika dalam membantu pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dengan membuatnya menjadi membosankan dan tidak memotivasi. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena dengan menggunakan media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi terutama materi matematika. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mengingat stigma siswa terhadap pelajaran matematika yang menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit

dan membosankan.

Media yang inovatif, sebagai suatu ide, praktek, atau obyek media yang dianggap baru. Oleh karena itu keterampilan serta penguasaan media pembelajaran di dalam bidang pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 115 OKU, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Hasil observasi lain di temukan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, karena metode yang digunakan cenderung monoton. Di sekolah ini juga sudah menggunakan media LCD proyektor namun dalam pemanfaatannya masih kurang maksimal, hanya pada mata

pelajaran tertentu saja. Dalam wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V di SD Negeri 115 OKU, ditemukan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun beberapa guru telah mengenal aplikasi desain grafis seperti *Canva*, mereka belum sepenuhnya memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Mereka mengungkapkan bahwa keterbatasan keterampilan dan waktu menjadi kendala utama dalam mengadopsi media berbasis digital.

Salah satu guru, Bu Siti, menyatakan bahwa "guru sebenarnya pernah mendengar tentang aplikasi *Canva*, tetapi belum pernah mencoba menggunakannya untuk mengajar karena merasa kurang percaya diri dengan teknologi semacam itu. Bu Siti juga mengungkapkan bahwa guru ingin sekali membuat media pembelajaran yang menarik, tetapi dia kesulitan dalam mendesain. Oleh karena itu, dia berharap ada kerjasama dengan pihak lain seperti perusahaan teknologi untuk mendapatkan bantuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual dibandingkan dengan buku teks saja".

Selain itu tantangan utama adalah kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengoperasikan aplikasi ini secara optimal. Serta keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi juga menjadi kendala bagi beberapa sekolah, termasuk SD Negeri 115 OKU. Saat ini, belum ada rencana perubahan sistem pembelajaran, tetapi guru tetap terbuka terhadap perkembangan dan penyesuaian di masa depan.

Solusi dari permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang nantinya bisa membantu guru dalam mengajar dan juga minat belajar siswa. *Canva*

merupakan aplikasi berbasis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain grafis secara mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur yang tersedia, guru dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Fitur-fitur yang dimiliki *Canva* membuat guru lebih mudah menyajikan materi yang lebih menarik secara visual. Misalnya, penggunaan grafik dan ilustrasi yang dapat membantu siswa memahami konsep Matematika dengan lebih baik dibandingkan hanya membaca teks atau mendengarkan ceramah. Selain itu, *Canva* juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 115 OKU. Pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Produk yang akan dikembangkan termasuk kawasan teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan, Menurut Seels & Richey (2000) dalam jurnal Teknologi Pendidikan (2013:81) Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.

Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Contohnya adalah media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 115 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 115 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 115 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam membuat media pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi

pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, menjadikan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar untuk memperkaya dan mengembangkan media pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru, diharapkan bagi guru dapat digunakan sebagai suplemen atau bahan materi dalam membantu guru mengajar di kelas.
- c. Bagi siswa, menjadi bahan sumber belajar bagi Siswa.
- d. Bagi Peneliti
 - 1) Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* ini.
 - 2) Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti serta menambah wawasan dalam Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* ini.
 - 3) Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana.
- e. Bagi Peneliti Lain, Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Canva*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Matematika kelas V SDN 115 OKU.
3. Bentuk produk yang dikembangkan terdiri dari gabungan desain grafis, gambar suara dan teks.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya media pembelajaran ini dapat meningkatkan intensitas belajar siswa. Beberapa asumsi antara lain:

- a. Siswa dapat belajar dengan mandiri untuk memahami materi dengan melihat media pembelajaran.
- b. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah.
- c. Dengan dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran ini dapat meningkatkan intensitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan

diteliti maka penulis membuat keterbatasan pengembangan meliputi:

- a. Ketergantungan pada koneksi internet.
- b. Memerlukan akun *Canva* masing-masing pengguna.
- c. Hanya memuat materi Matematika kelas V.
- d. Produk ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan SD Negeri 115 OKU sehingga membutuhkan penyesuaian jika digunakan untuk sekolah lain.