

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Matematika menjadi disiplin ilmu yang menjadi dasar untuk berbagai disiplin ilmu yang lain dan mampu mengembangkan pola pikir manusia sehingga berkembang teknologi modern seperti sekarang (Mashuri, 2019). Matematika membantu peserta didik untuk menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sulit untuk dikuasai, hal ini berdasarkan temuan hasil belajar matematika peserta didik oleh Siagian, Pangaribuan, dan Silaban (2020) sebanyak 43 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 69,06 dengan kategori rendah. Menurut pendapat Yuniarti (2016) dalam proses belajar matematika khususnya pada materi geometri di SD, pemahaman suatu konsep dan rumus hal yang harus dipahami dan sangat penting bagi peserta didik. (Sapitri dan Setyawan, 2020; Kurnia, Surmilasari, dan Kuswidyanarko, 2022) mengemukakan kesulitan pembelajaran matematika diantara-Nya yaitu, kesulitan dalam menghafal perkalian, menentukan rumus, menghitung perkalian dan pembagian, dan peserta didik merasa tidak paham dengan apa yang diajarkan, menurutnya pembahasan matematika yang cukup sulit bagi peserta didik adalah materi bangun ruang, serta peserta didik belum sepenuhnya menghafal perkalian sehingga menyulitkan perhitungan, selain itu peserta didik juga masih merasa kebingungan dengan simbol dan nilai pada rumus dan materi bangun ruang.

Kesulitan belajar peserta didik khususnya pada Pembelajaran Matematika geometris menurut Yuniarti (2016) karena praktik pembelajaran yang berlangsung cenderung kepada target kurikulum, guru hanya sekedar menuntaskan tugasnya untuk menyampaikan sebuah materi atau pembelajaran. Proses pembelajaran tidak berpusat kepada peserta didik sehingga mengurangi aktivitas belajar, sebaiknya pembelajaran dapat dipusatkan kepada peserta didik sehingga nantinya guru hanya menjadi fasilitator dan motivator untuk peserta didik selama proses pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan Rahmawati

dan Haryati (2022) kesulitan belajar matematika materi bangun ruang adalah banyak rumus dan konsep matematika, dan peserta didik hanya menghafal semua materi, sehingga belajar terasa membosankan dan peserta didik menjadi kekurangan motivasi selama pembelajaran. Menurut Asriyanti dan Purwati (2020) faktor kesulitan yang dialami berkaitan dengan peserta didik, semakin banyak faktor kesulitan belajar dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik itu sendiri, sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah media yang dapat memotivasi peserta didik.

Salah satu solusi untuk membantu kesulitan belajar adalah dengan menggunakan media yang lebih praktis dan terbaru, media pembelajaran merupakan sebuah alat komunikasi antara seorang guru dengan peserta didik yang melalui sebuah alat dan teknik, penggunaan media pembelajaran di sekolah membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Karo dan Rohani (2018) menjelaskan manfaat dari media pembelajaran adalah penyampaian materi yang dibelajarkan menjadi seragam, proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta lebih interaktif, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, dan mengubah peran guru dan peserta didik menjadi lebih positif dan produktif selama pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat cepat termasuk di bidang pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran, banyak sekali revolusi media pembelajaran yang awal hanya bersifat sederhana sampai dengan media digital yang bisa diakses kapan pun, Media pembelajaran ini dapat berupa video, audio, simulasi, animasi, dan aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Kemendikbudristek Nomor 56 tahun 2022 Tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran menjelaskan kegiatan pembelajaran mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan media yang nyata dan ada di lingkungan sekitar peserta didik. Media pembelajaran yang tidak dapat ditemukan secara nyata dapat digantikan dengan penggunaan teknologi dan buku bacaan. Sedangkan berdasarkan Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013 penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada setiap saat;

sehingga media pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang memiliki kelebihan untuk menampilkan visualisasi dan interaksi yang lebih menarik serta dapat diakses kapan dan dimana saja adalah media pembelajaran berbasis situs. Situs atau *website* dalam Suryandaru (2021) merupakan sebuah halaman yang berisi media seperti gambar atau teks yang saling terhubung dan dapat diakses melalui koneksi internet. Sumber informasi yang dibuat dalam format HTML dan digunakan pengguna dengan bantuan navigasi ke halaman selanjutnya atau singkatnya adalah sekumpulan halaman *web* yang saling terkoneksi dan dapat menampilkan berbagai informasi dalam bentuk teks, data gambar, data animasi, suara, video, dan/atau gabungan dari semuanya yang dihubungkan dengan *hyperlink*. Media pembelajaran berbasis situs menurut Suanah (2019) digunakan sebagai salah satu solusi untuk masalah peserta didik yang tidak bersemangat dalam belajar dan jenuh serta kurang motivasi dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu media pembelajaran situs dapat mengganti media pembelajaran konvensional yang kurang komunikatif dan variatif. Keuntungan dari penggunaan media pembelajaran berbasis situs adalah dapat memudahkan peserta didik untuk memahami sendiri materi yang akan dibelajarkan tanpa bergantung pada penjelasan guru, peserta didik juga dapat mempelajari materi secara mandiri selama mempunyai akses ke jaringan internet.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rahmawati dan Hidayati (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *website* atau situs pada pembelajaran matematika dapat memotivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Jatilor yaitu sebesar 77,50 %. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Romadhani dan Harahap (2022) penggunaan bahan ajar berbasis *website* atau situs sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Salah satu platform yang dapat membuat situs secara mudah dan menarik adalah Canva, Canva adalah program desain dan publikasi daring seperti presentasi, info grafis, pamflet, resume, situs, dll. penggunaan Canva juga memberikan beberapa *template* yang bisa langsung digunakan sehingga pengguna cukup melakukan sedikit perubahan dari *template* yang disediakan

tanpa harus membuatnya dari awal. Menurut Triningsih dalam Wulandari dan Mudinillah (2022) canva membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar berbasis teknologi, hal ini karena hasil penggunaan canva mampu memotivasi dan memberikan daya tarik peserta didik dalam penyajian bahan ajar secara menarik dan interaktif. Penggunaan Canva menurut Wulandari dan Mudinillah (2022) menjelaskan bahwa fitur yang tersedia dalam platform ini dapat dikembangkan secara kreatif dan dapat membuat media pembelajaran semenarik mungkin menjadi lebih komunikatif dan menyenangkan.

Canva sebagai situs desain grafis yang mudah digunakan memudahkan pengembangan media pembelajaran matematika bagi guru yang tidak memiliki keahlian dalam desain grafis. Canva juga menyediakan berbagai fitur dan elemen desain yang dapat mempercantik dan memperindah tampilan media pembelajaran matematika sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan canva sendiri memungkinkan guru dan murid untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik serta penggunaan yang mudah dipahami dan tidak memerlukan keahlian desain yang khusus. Tidak hanya itu platform Canva juga menawarkan versi gratis yang dapat diakses oleh semua pengguna tanpa perlu mengeluarkan biaya yang besar, hanya saja ada beberapa batasan seperti beberapa fitur, elemen dan *template*. Pada pembuatan situs di Canva ini sangat mudah karena hanya cukup melakukan tarik dan lepas (*drag and drop*), tanpa perlu adanya *koding*, setelah proses pembuatan desain selesai pengguna melakukan publikasi dari situs yang dibuat, publikasi dapat menggunakan domain gratis yang disediakan oleh Canva atau membeli domain baru dan menggunakan domain yang sudah dimiliki sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan meneliti mata pelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar dengan KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga dengan menggunakan pengembangan media situs sehingga dapat memberi inovasi baru di sekolah dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Oleh karena itu, judul yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada

Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Media Pembelajaran Matematika Berbasis Menggunakan Media Pembelajaran Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk rancangan pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Situs Canva pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang peneliti lakukan adalah terbagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Secara Teoritis

Ari Darusalam, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SITUS CANVA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Menambah referensi dalam mengembangkan pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar.
 - b. Memperkaya khasanah keilmuan dan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Manfaat Secara Praktis
- a. Bagi peserta didik: menciptakan media baru yang akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
 - b. Bagi guru: memberikan kontribusi untuk mengenalkan media yang akan menciptakan suasana belajar yang inovatif dengan menerapkan teknologi agar guru lebih mudah dalam mengemas materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik.
 - c. Bagi peneliti: mampu mengimplementasikan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis website dalam upaya peningkatan kemampuan guru dan peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri atas beberapa Bab, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V serta daftar pustaka dengan pemaparan sebagai berikut:

1. Bab I berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II berisi kajian pustaka yang di dalamnya membahas mengenai Pembelajaran Matematika di SD, Media Pembelajaran, Situs, *platfom* Canva, dan materi bangun ruang.
3. Bab III berisi metodologi penelitian. Pada bab ini menjelaskan bahwa metode penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan model ADDIE dan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, angket dan studi literatur. Adapun instrumen penelitiannya untuk mendapatkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respons kepada guru dan peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif.
4. Bab IV berisi hasil temuan dan pembahasan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Ari Darusalam, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SITUS CANVA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Bab V yaitu Bab bagian akhir yang berisikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan peneliti.