

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan negara erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologinya negara. Kemajuan teknologi membutuhkan orang-orang yang dapat memperoleh informasi dan pengetahuan. Kemampuan dalam mengumpulkan, memilah, dan mengolah informasi sangat penting bagi setiap orang diberbagai lini kehidupan. Program pendidikan menjadi salah satu faktor yang mampu mengembangkan pola berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif. Matematika menjadi salah satu program pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan pemikiran kritis, logis, sistematis, dan kreatif. Arus peradaban dan perkembangan zaman yang terus maju tidak terlepas dari unsur matematika, sehingga setiap lini kehidupan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Sama halnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari peran matematika yang dipandang menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan.

Nurdyansyah & Aini (2022, hlm. 125) menuturkan bahwa pentingnya penggunaan teknologi untuk diterapkan dalam setiap pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran matematika yang dianggap sukar dipahami. Sejalan dengan itu, Sukasno (2022) menegaskan bahwa matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh peserta didik. Sudah menjadi persoalan yang lumrah di sekolah, mata pelajaran matematika menjadi pelajaran yang membosankan, menakutkan, tidak menarik, dan sulit. Sugesti negatif yang tertanam dalam diri peserta didik tersebut menjadi salah satu faktor munculnya rasa malas mempelajari matematika secara menyeluruh (Manik, dkk., 2022). Belum lagi pembelajaran konvensional yang lazim dilakukan, seperti metode mengajar dengan penyampaian materi pelajaran dalam bentuk ceramah dan berpusat pada guru. Peserta didik hanya menjadi penerima informasi yang bertugas untuk mendengarkan dan mencatat hal yang disampaikan guru, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang berminat dan rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pelajaran.

Peran guru sangat dibutuhkan guna menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, terlebih motivasi menjadi salah satu faktor penting atas tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pendidikan (Suhandi & Robi'ah, 2022, hlm. 5941). Oleh karena itu, sebagai pengajar idealnya guru perlu menata proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu memotivasi peserta didik. Salah satunya dengan menyediakan media belajar yang menarik agar peserta didik tidak cepat jenuh mengikuti proses pembelajaran, terlebih pada pembelajaran matematika (Suseno, dkk., 2020). Dalam hal ini, diperlukan kesadaran guru untuk meningkatkan kualitas dirinya dalam mengatasi permasalahan belajar yang dialami peserta didik di sekolah.

Menjadi seorang guru yang mempunyai tugas mengajar bukan berarti hanya tentang mengajar, karena mengajar para peserta didik membutuhkan persiapan yang matang, guru dituntut untuk memiliki kompetensi yang mumpuni untuk menghadapi tantangan arus perkembangan dalam dunia pendidikan (Pertiwi, dkk., 2022). Seperti yang diungkapkan Putri (2022) pemanfaatan dan pembaharuan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi tantangan bagi guru agar mampu menyampaikan materi berbantuan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sejalan dengan pendapat (Rahmandani, dkk., 2022) minat dan motivasi belajar peserta didik dapat ditimbulkan melalui penerapan media pada tahapan pembelajaran. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk memotivasi peserta didik adalah media video. Media video mampu mendorong indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan sehingga pengetahuan, keterampilan, dan sikap dapat diperoleh peserta didik dengan lebih baik.

Media video merupakan media pembelajaran yang menjabarkan materi dengan perpaduan gambar atau animasi menarik dan suara yang memperjelas isi video, sehingga sering disebut sebagai media pembelajaran berbasis audio visual. Media video biasanya dikemas agar mampu menjabarkan materi secara jelas dan padat (Fauziyyah, 2019). Sedangkan menurut Abidin & Arham (2021) video pembelajaran dipandang sebagai metode mengajar yang digunakan guru dengan pengajaran berdurasi singkat tanpa mengurangi isi atau makna yang termuat

dalam suatu materi. Video pembelajaran mudah diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapan pun tidak terbatas hanya di sekolah. Oleh karena itu, video pembelajaran dianggap sebagai salah satu media berbasis teknologi (Nugraha, dkk. 2021). Video pembelajaran yang berisi teks, animasi, dan suara dapat memudahkan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik untuk memahami materi (Sistadewi & Agustika, 2022). Oleh karena itu, video pembelajaran dibuat guna menyampaikan pesan atau informasi yang dapat memudahkan belajar peserta didik meskipun memiliki gaya belajar yang berbeda. Salah satu pengembangan media video pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah dengan berbantuan *platform* canva.

Canva merupakan salah satu *platform* yang mudah dan cepat dibanding *software* grafis lain ketika pembuatan desain grafis maupun konten publikasi. Hal ini karena canva menyediakan berbagai macam template dan elemen menarik yang dapat memperindah desain seseorang. Canva bisa diakses secara *online* menggunakan laptop/PC maupun ponsel melalui *browser* dekstop atau aplikasi *mobile* dengan cara mendownloadnya di *Play Store* atau *App Store*. Jika menggunakan canva, terdapat dua versi yang bisa menjadi pilihan pengguna yaitu versi gratis dan versi berbayar (*pro*) (Alexandromeo, 2021). Sejak tahun 2013, platform ini telah digunakan 190 negara diseluruh dunia dengan jumlah pengguna lebih dari 60 juta orang. Dan lebih dari 7 miliar desain telah dibuat oleh jutaan orang yang mengenal Canva. Canva lahir dengan latar belakang yang ditemukan di lapangan oleh Melanie Perkins, Cameron Adams, dan Cliff Obrecht, dimana banyak orang ingin dengan mudah membuat desain sendiri. Hingga akhirnya tercipta platform Canva yang mereka kemas dengan prinsip “*make complex things simple*” atau “buatlah hal yang rumit menjadi sederhana”. Itu artinya Canva bisa menjadi solusi yang memudahkan guru dalam membuat suatu media pembelajaran. Karena platform Canva sudah memenuhi prinsip efisiensi yaitu media yang dibuat berbantuan Canva murah atau hemat biaya dan hanya memerlukan sedikit tenaga.

Wulandari & Mudinillah (2022, hlm. 110) mengungkapkan bahwa Canva merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang bisa digunakan untuk

mendesain media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang komunikatif, visual, dan menyenangkan dapat diciptakan oleh guru dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbantuan fitur-fitur canva. Sejalan dengan itu, Nurhalisa & Sukmawarti (2022, hlm. 38) penggunaan Canva dapat mempermudah dan meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media untuk menyampaikan materi pelajaran. Penyampaian materi pelajaran dalam bentuk video dapat mempermudah dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Desain media pembelajaran yang diciptakan menggunakan aplikasi canva dapat membuat peserta didik lebih tertarik. Terlebih aplikasi canva memuat ratusan ribu template dan elemen yang dapat digunakan untuk menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Guru dapat mengembangkan kreativitasnya dan mengeksplere berbagai template seperti power point, poster, maupun video pembelajaran interaktif. Ada banyak tutorial cara menggunakan canva di *platform* Youtube, sehingga tidak ada kesulitan besar jika memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 112).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rahmatullah, dkk. (2020) dengan judul “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dengan memanfaatkan aplikasi canva dalam proses pembuatannya dinyatakan layak jika diaplikasikan untuk kegiatan pembelajaran. Efektivitas pemanfaatan media audio visual tidak hanya saat pembelajaran luring melainkan saat pembelajaran secara daring juga. Kelengkapan konten dan juga tampilan hasil desain media audio visual sangat menarik sehingga sangat disenangi oleh peserta didik. Penelitian yang relevan lainnya yaitu penelitian Wulandari & Mudinillah (2022) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat memperjelas materi IPA yang bersifat abstrak sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan media dapat meningkatkan minat peserta didik, dan mampu mengatasi keterbatasan tenaga, waktu, dan ruang baik pada

pembelajaran luring maupun daring. Selain itu, terdapat penelitian Nurhalisa & Sukmawarti (2022) yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik”. Menunjukkan hasil produk media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan canva pada pembelajaran IPA mendapatkan respon yang baik. Proses pembelajaran secara keseluruhan menjadi lebih interaktif dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Dari penelitian terdahulu yang dipaparkan tersebut selama ini berfokus kepada efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan canva bukan pada pengembangan media pembelajaran berbantuan canva. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang mendeskripsikan secara lebih rinci bagaimana pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga menjadi latar belakang dari penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun datar di Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana rancangan desain pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kelayakan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana produk akhir media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Menguraikan proses pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Mendeskripsikan rancangan desain pengembangan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Mendeskripsikan produk akhir media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil maupun proses penelitian ini, diharapkan mampu memberi manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti. Berikut dipaparkan manfaat penelitian ini, diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu dijadikan sebagai ide gagasan dan kajian dalam proses mengembangkan media pembelajaran serta mampu mendukung teori mengenai penelitian tentang media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar matematika, sehingga pembelajaran tidak monoton dan menjadi

lebih menyenangkan agar memudahkan peserta didik memahami isi materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penelitian ini mampu menjadi acuan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran dan sebagai bahan kajian untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran matematika yang lebih menarik.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat sebagai acuan dalam pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberi pengaruh positif bagi kualitas pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi akademik serta menambah wawasan bagi peneliti dalam proses mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Pendahuluan memuat mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Kajian pustaka memuat uraian beberapa kajian teori yang menunjang serta relevan dengan variabel penelitian. Pada bab ini berisi uraian dari teori dan konsep yang dijadikan rujukan dalam penelitian. Landasan yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu penelitian terdahulu sehingga pembahasan teori tidak jauh berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian memuat alur pemaparan teori metode penelitian, yang memiliki sub-bab seperti desain penelitian, partisipan penelitian, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada bab ini

diuraikan pula mengenai kisi-kisi dari instrumen penelitian dan rincian prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah sehingga menjadi jawaban dari BAB I yang dikaitkan dengan kajian teori.

1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini memuat simpulan yang diuraikan secara jelas dan singkat berdasarkan penjelasan BAB I sampai BAB V tanpa mengubah makna dan esensinya. Implikasi memuat hasil penelitian yang disusun secara ilmiah dan terstruktur berdasarkan temuan yang dilakukan. Sedangkan rekomendasi memuat masukan bagi para pembaca yang diuraikan berdasarkan hasil penelitian.