

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk berpikir logis, rasional, jujur, cermat, serta sistematis. Pola pikir ini sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan personal, masyarakat, pekerjaan, ilmiah dalam kehidupan. Untuk itu, diperlukan berbagai upaya dari pendidik supaya peserta didik mampu menyerap pembelajaran matematika dengan mudah. Oleh karena itu, matematika diajarkan dari sejak dini sampai perguruan tinggi (Marthani & Ratu, 2022).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah bertujuan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, memecahkan model, dan menginterpretasikan solusi yang diperoleh serta dapat memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah (Yulianty, 2019).

Ada berbagai macam materi matematika yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Salah satunya yaitu materi tentang pecahan. Depdikbud menyatakan bahwa pecahan merupakan salah satu materi yang sulit untuk diajarkan kepada peserta didik (Najib dkk., 2018). Menurut Bainar (2021), kesulitan dalam mengajarkan materi pecahan kepada peserta didik dapat dilihat dari kurang bermaknanya pembelajaran yang dilakukan pendidik dan sulitnya menemukan media pembelajaran yang cocok, hal ini menyebabkan pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan mengandalkan buku paket sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal, dan peserta didik kurang antusias, kurang aktif, dan sulit dalam memahami materi yang disampaikan pendidik.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas V di SDN 3 Mangunreja, observasi, serta studi dokumentasi diperoleh hasil

yang menyatakan bahwa peserta didik masih kurang memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama serta media pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama masih sangat terbatas.

Operasi hitung pecahan pada kurikulum 2013 dipelajari di kelas V Sekolah Dasar. Konsep ini terdapat pada kompetensi dasar 3.1 yaitu menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. Setelah melalui pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, diharapkan peserta didik mampu menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan berpenyebut tidak sama yang merupakan konsep dari operasi hitung pecahan.

Alternatif yang dapat membantu pendidik dalam meningkatkan antusias belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai alat yang digunakan untuk penyampaian materi pelajaran supaya peserta didik dapat menerima materi dengan lebih mudah, dapat dipahami serta dapat dimengerti dengan baik (Rohani, 2019).

Menurut Tafonao (dalam Hapsari & Zulherman, 2021) media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan serta membangun keinginan dan minat dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya sebagian pendidik masih belum mengimplementasikan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya belum mengimplementasikan media, tetapi terdapat beberapa sekolah yang belum menyediakan media pembelajaran yang inovatif.

Dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, ada berbagai macam teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan *software* Canva. Menurut Tanjung & Faiza (dalam Rizanta & Arsanti, 2022) Canva merupakan program desain *online* yang memiliki macam-macam *tools* seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan lainnya. Dengan dilengkapi oleh berbagai fitur serta beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran secara praktis.

Rina Lestari, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN BERPENYEBUT TIDAK SAMA

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

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software* Canva. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Riono & Fauzi, 2022) perihal pengembangan media pembelajaran Pai-Bp di SD berbasis aplikasi Canva dengan hasil yang dikembangkan mendapat kategori produk layak digunakan dan menunjukkan keefektifan media pengembangan berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, terdapat penelitian terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) perihal pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan hasil produk video animasi berbasis aplikasi Canva layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Rohma & Sholihah, 2021) perihal pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas dengan hasil media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Namun, masih sedikit penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *software* Canva di sekolah dasar terkhusus pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software* Canva pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Peserta didik kurang memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama
- 1.2.2. Pendidik kurang menggunakan media pembelajaran pada materi operasi hitung pecahan
- 1.2.3. Pendidik kurang mengembangkan media pembelajaran pada materi operasi hitung pecahan

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar masalah yang akan diteliti lebih terarah. Pada penelitian ini, masalah yang diteliti yaitu pengembangan media berbasis Canva pada operasi hitung pecahan di kelas V sekolah dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama di sekolah dasar?
- 1.4.2. Bagaimana perancangan media berbasis Canva untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang akan dikembangkan?
- 1.4.3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan ?
- 1.4.4. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan?
- 1.4.5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran berbasis Canva pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama di sekolah dasar
- 1.5.2. Mendeskripsikan perancangan media berbasis Canva untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang akan dikembangkan.

Rina Lestari, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN BERPENYEBUT TIDAK SAMA

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

- 1.5.3. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan
- 1.5.4. Mendeskripsikan implementasi penggunaan media pembelajaran Canva interaktif pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan.
- 1.5.5. Mendeskripsikan evaluasi media pembelajaran Canva pada penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat kepada peneliti ataupun pembaca, manfaat yang akan diperoleh yaitu sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah referensi pada proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran Canva khususnya pada materi operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama.

1.6.2. Manfaat Praktis

- 1.6.2.1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama menggunakan media pembelajaran Canva.
- 1.6.2.2. Bagi pendidik, penelitian ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama menggunakan media pembelajaran Canva.
- 1.6.2.3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan alternatif aktivitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama menggunakan media pembelajaran Canva.
- 1.6.2.4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti terkait pengembangan media pembelajaran Canva pada materi operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama.