

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang telah ada sejak sejarah manusia di mulai. Pendidikan merupakan sebuah proses penyempurnaan diri yang dilakukan manusia secara terus-menerus. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya manusia memiliki kekurangan dan keterbatasan, maka untuk mengembangkan diri dan melengkapi kekurangan dan keterbatasannya, manusia berproses dengan pendidikan. Pendidikan adalah usaha pendidik dengan penuh tanggung jawab untuk membimbing anak didik menuju kedewasaan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga menjadi faktor paling penting yang menentukan kemajuan suatu bangsa.

Seiring dengan perkembangan zaman proses belajar mengajar terus diperbarui agar tidak ketinggalan zaman seperti halnya dengan cara memanfaatkan teknologi terbaru sebagai media pembelajaran. Ada banyak faktor yang memenuhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran yang tepat, membuat proses pembelajaran lebih efisien khususnya pada pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Mujahidah, 2019).

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong perubahan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet di segala sisi kehidupan (Ghufron, 2018). Tak terkecuali pada pembelajaran matematika, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan dan tujuan zaman. Sehingga menyesuaikan media

pembelajaran di era revolusi industri mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa dan ilmi, 2020). Hal ini membuat siswa maupun pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dituntut lebih kreatif dan inovatif mendesain pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri yaitu alat yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Menurut Azhar media merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan pada suatu proses belajar baik didalam ataupun diluar kelas, selain itu dijelaskan suatu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang berisi materi instruksional di lingkungan siswa, dan dapat merangsang siswa untuk belajar merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di kelas (Mujahidah, 2019). Selain itu media pembelajaran juga dipahami sebagai segala sesuatu untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dengan tujuan dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dengan menggunakan media akan menghasilkan manfaat besar dalam pembelajaran salah satunya membuat pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat dikaitkan sebagai penarik perhatian dan menjaga peserta didik agar tetap terjaga dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Kejelasan dan ketentuan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah serta penggunaan efek khusus dapat menimbulkan keingintahuan yang besar bagi peserta didik sehingga meningkat minat dan kreativitas para siswa.

Ada banyak macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, arsyad dalam buku Nunuk Suryani, dkk mengemukakan bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio visual, dan media komputer. Dari berbagai jenis media, salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu media audio visual. Dan di penelitian ini peneliti menggunakan media canva untuk media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan hanya sebagai pelengkap belajar mengajar, tetapi juga berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak yaitu media digital yang berkaitan dengan pembelajaran (Adawiyah, Hasanah, dan Mungsi, 2019). Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, yang merupakan kaum pelajar milenial.

Media visual merupakan salah satu media yang didalamnya terdapat unsur gambar dan suara. Audio visual adalah salah satu istilah yang mengacupada penggunaan komponen gambar dan juga suara. ad, kedua komponen tersebut akan diolah secara bersamman untuk kemudian disajikan kedalam sebuah presentasi, tontomam, dan juga program acara sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya media audio visual ini, diharapkan penyampaian informasi dapat lebih jelas dan juga menarik. Selain itu, dalam proses penyampaian itu biasanya akan dilakukan dengancara dimunculkan dalam sebuah layar proyeksi yang tersambung dengan perangkat pribadi seperti laptop atau ponsel pintar. Selain itu juga media audio visual

sendiri juga dapat berperan sebagai alat bantu yang sering dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, ide dan juga gagasan yang dituangkan dalam bentuk presentasi di dalam pembelajaran, perkuliahan, sekolah, dan juga di dunia perkantoran. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah Canva.

Aplikasi Canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu infografis, grafis, poster, presentasi, brosur, logo, resume, dan masih banyak lainnya. Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar, mengatur dan mengontrol tempo belajar siswa (Nata, 2009). Dukungan sebuah media yang tepat, akan mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran akan berpengaruh pada mapai tidaknya sebuah informasi secara lengkap dan tepat sasaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim dan Sudirman (2014) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh positif dari pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Disisi lain, penggunaan media yang bervariasi akan membantu menumbuhkan suasana belajar lebih hidup dan menyegarkan (Nata, 2009).

Dengan memanfaatkan media audio visual pendidik dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk video sehingga pembelajaran akan lebih menarik serta siswa tidak akan merasa lelah dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan audio visual diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dengan pembelajaran matematika dibutuhkan keaktifan siswa maupun pendidik pada saat pembelajaran multimedia. Apalagi pada saat pembelajaran jarak jauh. Menurut penelitian Muntazhimah, Nasution dan Ningsih (2020) respon siswa pada saat

pembelajaran daring tidak adanya interaksi baik antara pendidik dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya dikarenakan media pembelajaran yang kurang memadai. Multimedia yang menggabungkan indera manusia akan memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman peserta didik (Said, 2016). Hal ini dapat dicapai ketika pembelajaran di desain lebih menarik, sistematis dengan tetap mengutamakan pembelajaran bermakna, serta pemilihan dan penggunaan media pembelajaran media pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa baik dari tingkat pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi. Tujuannya dengan mempelajari matematika dapat mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sendiri sangat dibutuhkan pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sumarmo bahwa pendidikan matematika hakikatnya mempunyai dua arah pengembangan yaitu untuk menjawab persoalan kebutuhan masa kini dan masa depan. Tapi pada kenyataannya matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sulit untuk dipajami oleh siswa, karena kebanyakan siswa percaya bahwa matematika itu sulit untuk dipelajari karena banyak menggunakan rumus dan hitungan. Oleh karena itu supaya pembelajaran lebih menarik serta mampu meningkatkan kreativitas siswa peranan media pembelajaran yang menarik sangat di perlukan.

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. Efektifitas pemanfaatan media audio visual tidak hanya saat pembelajaran luring melainkan saat pembelajaran secara daring juga. Peneliti 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 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 (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik”. Proses pembelajaran secara keseluruhan menjadi lebih interaktif dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta sosial bahwa pemahaman konsep matematika pada tingkan Sekolah Dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan pendidikan formal. Dibanyak kasus, siswa tingkat ini sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang mendasar, seperti bangun datar. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, tantangan dalam mengajar matematika di tingkat Sekolah Dasar juga melibarkan variasi tingkat pemahaman dan kecepatan belajar yang berbeda-beda diantara siswa, yang dapat menghambat kemajuan belajar secara keseluruhan.

Pemilihan SD Negeri 5 Olean Situbondo sebagai lokasi penelitian juga mempertimbangkan konteks sosial masyarakat yang mungkin mempengaruhi pola pembelajaran dan persepsi terhadap matematika. Perubahan dalam metode pengajaran, terutama dengan memperkenalkan media pembelajaran visual, bisa

menjadi langkah progresif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika di antar siswa. Dengan memahami fakta sosial ini, peneliti bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidik matematika di tingkat Sekolah Dasar serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Peneliti sebelumnya juga menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran audio visual secara konsisten dapat menghasilkan peningkatan prestasi akademik siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Juli 2024. Pada tahap awal ini peneliti mengamati bahwa masih banyak pendidik yang masih menggunakan media konvensional seperti buku, LKS dalam pembelajarannya. Selain itu, pendidik juga masih jarang menggunakan media audio visual dalam pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi. Dimana pendidik aktif menjelaskan materi pembelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar. Salah satu yang menjadi penghambat proses pembelajaran matematika adalah kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika karena adanya anggapan siswa bahwa mata pelajaran matematika berisi tentang rumus dan perkalian, ditambah media yang digunakan juga kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu, terkadang pendidik kurang memvariasikan metode ataupun penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bermain dengan temannya pada saat pembelajaran berlangsung.

Sebagai seorang pendidik sudah seharusnya dituntut untuk dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media audio visual merupakan salah satu media yang sudah banyak dikenal orang. Dengan menggunakan media audio visual pendidik

dapat menampilkan pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Keterangan yang diperoleh peneliti melalui wawancara dengan Bapak Feberiyanto, S. Pd, di SD Negeri 5 Olean Situbondo saat ini memang sudah banyak guru-guru yang masih menggunakan media buku maupun LKS sebagai media pembelajaran di kelas. Sedangkan untuk penggunaan media audio visual dalam pembelajaran masih jarang digunakan, ini dikarenakan masih kurangnya fasilitas pendukung untuk menggunakan media audio visual tersebut seperti belum memadainya LCD proyektor sebagai alat yang akan digunakan untuk menampilkan video dalam pembelajaran, sampai sekarang pendidik masih menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku. Padahal jika fasilitas memadai dapat membuat pendidik menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajarannya sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Datar”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisa pengembangan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar?
2. Bagaimana rancangan desain pengembangan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar?
4. Bagaimana produk akhir media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar?



### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan analisis pengembangan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar.
2. Mendeskripsikan rancangan desain pengembangan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar.
4. Mendeskripsikan produk akhir media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun datar.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Dari hasil meupun proses penelitian ini, diharapkan mampu memberi manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh pendidik melalui media audio visual hingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Guru

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

3. Sekolah

Penelitian ini mampu menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk menyediakan fasilitas kepada peserta didik dengan berbagai media pembelajaran yang lebih

baik dan modern.

#### 4. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, informasi dan pengalaman dalam bidang pendidikan, serta untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan, dan juga sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelas sarjana S1.

### E. Devinisi Istilah

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan secara sistematis, konsisten dan teliti yaitu dengan terus menerus melakukan perbaikan media pembelajaran sehingga menghasilkan sebuah media atau alat bantu mengajar yang berguna menciptakan lingkungan belajar agar menunjukkan terhadap proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

#### 2. Audio Visual

Media yang mempunyai unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi 2 jenis media auditif serta visual. Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan serta kata yang diucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, dan ide.

#### 3. Aplikasi Canva

*Canva* adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase photo, dan masih banyak lainnya. Dalam *canva* ini menyediakan fitur yang digunakan untuk

pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya.

#### 4. Materi Bangun Datar

Bangun datar adalah sebuah objek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung. Karena bangun datar merupakan bangun dua dimensi, maka hanya memiliki ukuran panjang dan lebar.

#### F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini yaitu berupa audio visual pada materi bangun datar dengan spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu: Berupa video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *link google drive* dan didesain khusus dengan menerapkan konsep kontekstual yang berisi masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta latihan soal.

