BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai suatu kebutuhan dalam kehidupan yang mendukung perkembangan anak-anak. Menurut Pristiwanti dkk, (2022) pendidikan adalah proses humanis yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Menurut Desi dkk, (2022) tujuannya adalah untuk membimbing segala potensi alami yang dimiliki anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat. Proses pendidikan ini terbagi dalam beberapa jenjang, mulai dari taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), hingga sekolah menengah atas (SMA), yang kesemuanya penting untuk dilalui. Pendidikan tidak harus berhenti di tingkat SMA, tetapi dapat dilanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Masriyah & Firman, (2019) pendidikan tidak hanya menghasilkan individu yang mampu melakukan aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, berpakaian, atau memiliki tempat tinggal, tetapi juga membentuk insan yang benar benar manusiawi. Pendidikan saat ini tidak hanya mengandalkan guru dan buku, tetapi juga memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Kemajuan teknologi kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan, dan banyak sekolah yang sudah memanfaatkan teknologi.

Teknologi di masa kini sangat berperan penting dan memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam proses

pembelajaran. Menurut Hanif, (2020) kemajuan informasi teknologi yang begitu cepat saat ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dan di dalam dunia pendidikan, informasi teknologi memiliki peran penting, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih beragam dan inofatif. Teknologi tidak hanya berguna untuk komunikasi, tetapi juga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Ghufron, (2018) hal ini terbukti dari kemajuan teknologi baru, perkembangan data ilmiah, kecerdasan buatan, serta meningkatkan pemanfaatan internet di berbagai aspek kehidupan. Guru dan siswa perlu bekerja sama untuk memaksimalkan penggunaan teknologi yang tersedia di era ini. Guru memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar siswa. Media pembelajaran yang beragam dapat dicari melalui sumber internet dengan menggunakan ponsel. Kemajuan teknologi di era sekarang semakin pesat dan mendukung proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari adanya internet dan berbagai aplikasi yang memudahkan siswa dan guru untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Perkembangan teknologi ini juga dimanfaatkan dalam pembelajaran mata pelajaran matematika.

Menurut Puspita, (2022) matematika adalah ilmu yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Ditengah persaingan yang ketat manusia dituntut memiliki kemampuan berpikir logis dan keterampilan yang mumpuni di berbagai aspek kehidupan. Menurut Indofah & Cahyo, (2023) rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika disebabkan karena kurangnya minat siswa pada mata pelajaran matematika. Sebenarnya, matematika akan menjadi lebih mudah jika siswa menyukai pelajarannya. Salah satu faktor yang membuat matematika terasa sulit

mungkin berasal dari cara mengajar guru. Menurut Khasanudin dkk, (2020) guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan papan tulis untuk mencatat materi pembelajaran. Guru beranggapan bahwa penggunaan alat peraga sangat merepotkan dan membutuhkan waktu yang cukup banyak. Matematika bisa dikembangkan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Viajayani (2013), untuk mendukung kemajuan sistem teknologi pendidikan yang menarik dan interaktif perlu menciptakan media.

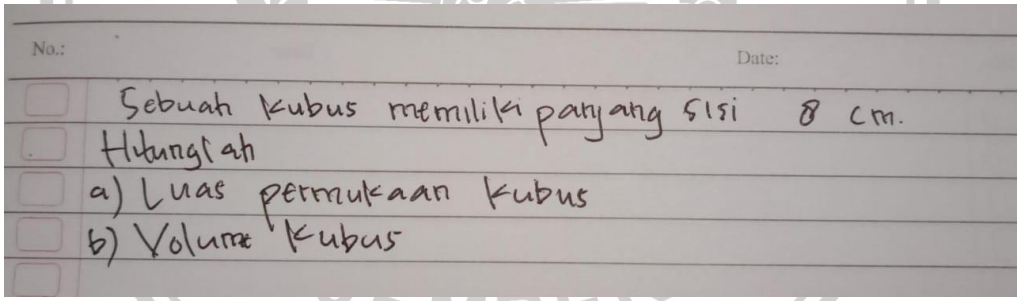
Menurut Rahmawati dan Atmojo (2021), media adalah hasil perkembangan teknologi yang memanfaatkan pembelajaran digital dalam kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan, agar lebih menarik dan inovatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media juga bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika, dan salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva. Menurut Lembang dkk, (2021) canva adalah aplikasi desain grafis yang dirancang untuk membantu pemula membuat, merancang, atau mengedit desain secara online. Aplikasi yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis desain. Canva terdiri dalam beberapa platform seperti web, iPhone, dan Android. Menurut Tanjung & Faiza, (2019) Canva memiliki berbagai keunggulan, seperti menyediakan beragam desain grafis yang menarik, membantu meningkatkan kreativitas, menghemat waktu dalam proses desain, praktis digunakan, menghasilkan gambar dengan resolusi tinggi, mendukung kolaborasi, serta dapat digunakan melalui PC atau perangkat Android. Selain itu, hasil desain dapat diunduh dalam format JPG dan PDF. Penggunaan Canva sebaiknya tidak hanya dikuasai oleh guru, tetapi juga oleh siswa. Meskipun awalnya mungkin terasa sulit, penggunaan Canva akan menjadi

lebih mudah seiring dengan terbiasanya dalam mengoperasikan platform tersebut. Canva dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika untuk materi bangun ruang.

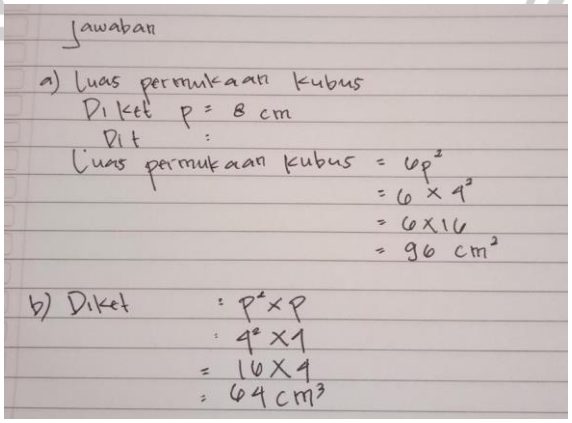
Menurut Khasanudin dkk, (2020) bangun ruang adalah objek tiga dimensi yang dibatasi oleh kumpulan titik-titik pada seluruh permukaannya. Bagian permukaan ini disebut sisi. Sisi dari bangun ruang merupakan kumpulan titik-titik yang terletak pada batas permukaan, membentuk batasan untuk bangun ruang tersebut. Jenis-jenis bangun ruang yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah balok, kubus, dan prisma. Pemahaman yang baik tentang bangun ruang tidak hanya penting untuk keperluan akademis, tetapi juga untuk aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam bidang arsitektur, desain, dan rekayasa.

Berdasarkan hasil penelitian dari Ani dan Ummu, (2021) dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas" bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi bangun ruang limas terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP Islam Al Azhaar, Kedungwaru, Tulungagung. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Hasil penelitian lain dari Rahmatullah dkk, (2020) dengan judul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" Penggunaan media pembelajaran audio-visual melalui aplikasi Canva dianggap layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Efektivitas media ini tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka, tetapi juga relevan dan bermanfaat saat pembelajaran dilakukan secara daring. Hasil penelitian lain dari Wulandari dan Mudinillah, (2022)

yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat memperjelas materi IPA yang bersifat abstrak, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Penggunaan media ini juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mengatasi kendala dalam hal tenaga, waktu, dan ruang, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Tegalsari menunjukkan bahwa siswa masih belum sepenuhnya menguasai materi bangun ruang dan banyak sekali siswa yang sering meninggalkan kelas pada saat pembelajaran matematika dilakukan. Hal tersebut juga dikuatkan oleh hasil pengerjaan soal siswa tentang materi Bangun Ruang



Gambar 1. 1 Soal Yang Diberikan Guru



Gambar 1. 2 Jawaban Salah Dari Salah Satu Murid

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan studi berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva, yang relevan dengan judul penelitian yaitu "**Impelementasi Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Ruang Pada Jenjang SMP**."

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah penelitian yang saya ambil yaitu "Bagaimana implementasi media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Canva pada materi bangun ruang?".

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini berfokus terhadap implementasi media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun ruang, dengan subjek siswa dan siswi SMP Kelas VII B.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan pemahaman materi bangun ruang dalam penggunaan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi canva pada materi bangun ruang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan, diantaranya yaitu:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam materi bangun ruang.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dan membantu penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan yang sedang diteliti serta memperluas wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Canva pada materi bangun ruang.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan mampu menjawab pertanyaan yang akan diteliti dan kembangkan variasi berbeda dengan menggunakan materi bangun ruang yang berbeda.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Canva dapat mempermudah proses pembelajaran siswa di SMPN 1 Tegalsari, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan dapat digunakan secara berkelanjutan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengembangan proses pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi Canva pada materi bangun ruang. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Tegalsari.