

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar kompetensi lulusan pada Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan menengah umum difokuskan: a) Persiapan siswa menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, b) Penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, c) Pengetahuan untuk meningkatkan kompetensi siswa agar dapat hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Berbicara tentang pendidikan pasti erat hubungannya dengan proses belajar mengajar karena untuk mendapatkan pendidikan yang layak pasti melewati suatu proses yang dinamakan dengan proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses perolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya. Hal tersebut sesuai yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Surata et al., 2020). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi, membuat materi-materi yang abstrak menjadi lebih konkret, serta materi yang rumit menjadi mudah untuk dipahami (Hulwani et al., 2021). Guru dapat memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan media yang dapat dinilai efektif untuk diterapkan di kelas sehingga dapat tercipta

lingkungan belajar yang menyenangkan (Krisnawati dan Julianingsih, 2019). Peran guru sangatlah penting untuk dapat menciptakan lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif terutama dalam pelajaran matematika.

Menurut Mulyana et al. (2022) matematika merupakan ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang, dan rumus-rumus. Matematika memiliki peran yang sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari karena matematika bisa digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi di dalam kehidupan. Oleh karena itu, matematika adalah ilmu yang harus dipelajari karena memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari (Irawati et al., 2022).

Salah satu materi yang dipelajari dalam matematika adalah materi Barisan dan Deret Geometri. Barisan dan Deret Geometri adalah materi yang ada dalam pelajaran matematika di kelas X SMA sederajat dalam kurikulum merdeka. Materi Barisan dan Deret Geometri memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Penyelesaian permasalahan dalam materi Barisan dan Deret Geometri membutuhkan cara yang beragam, sehingga siswa merasa kesulitan ketika menyelesaikan persoalan dalam materi ini (Iqbal Zuwandi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Nisam menunjukkan bahwa: 1) Terdapat beberapa kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya materi Barisan dan Deret Geometri. Diantaranya yaitu kesulitan menentukan rumus, kesulitan membedakan antara Barisan dan Deret, dan kesalahan menghitung. Kesulitan-kesulitan ini menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Tujuan pembelajaran merupakan pusat orientasi pembelajaran yang dijadikan sebagai target capaian pembelajaran (Fanani, 2021). 2) Kegiatan belajar mengajar lebih dominan menggunakan buku paket dikarenakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah tersebut masih terbatas. Materi-materi yang ada dalam buku pegangan siswa dan guru tidak mengandung materi dengan contoh yang kontekstual dengan lingkungan siswa sehingga menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi. Hal ini didukung oleh Permana dan Puspasari (2020) yang menyatakan bahwa kegiatan proses belajar mengajar akan dikatakan berhasil jika bahan ajar yang digunakan guru dapat memudahkan siswa saat memahami

materi. Implementasi kurikulum merdeka yang baru dijalankan dua tahun terakhir mengharuskan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dalam mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang bervariasi untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang inovatif dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Rahayu et al. (2022) mengatakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis digital, salah satunya dengan video animasi.

Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran video animasi juga sangat dibutuhkan para guru agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan lebih mudah (Dewi dan Handayani, 2021). Media pembelajaran video animasi yang tepat untuk digunakan salah satunya yaitu berbantuan aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* memuat banyak *template* yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat siswa tertarik. Baik dalam bentuk *power point*, dalam bentuk *poster*, atau pun dalam bentuk video pembelajaran interaktif. *Canva* memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran (Wulandari dan Mudinillah, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat didefinisikan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal materi Barisan dan Deret Geometri.
2. Kegiatan belajar mengajar lebih dominan menggunakan buku paket dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, yaitu:

1. Media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi Barisan dan Deret Geometri.
3. Peneliti membatasi penelitian hanya pada siswa kelas X SMAN 1 Nisam.
4. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri kelas X SMAN 1 Nisam yang telah melalui penilaian para ahli, baik ahli media atau ahli materi.

1.7 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran matematika khususnya pada materi Barisan dan Deret Geometri yang mudah dipahami dan menyenangkan.
- 2) Bagi guru, pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pemahaman tentang alternatif media pembelajaran yang menarik.
- 3) Bagi pengembang, sebagai informasi untuk pengembangan lebih lanjut pada materi dan tempat yang berbeda.
- 4) Bagi sekolah, sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan sekolah dapat mendukung guru untuk menerapkan media pembelajaran video animasi dengan model-model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi pembelajaran.

1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi Barisan dan Deret Geometri ini akan membantu siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga mampu memecahkan permasalahan yang diberikan.