

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang semakin pesat, teknologi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah evaluasi, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan memberikan umpan balik kepada siswa dan guru. Namun, tantangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menjadi perhatian.

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang sangat penting untuk melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. (Kurnia sari ningrum, 2023, hal. 89) Namun pada praktiknya, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika sehingga memengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi yang menarik dan interaktif. Dalam perspektif Islam, pemanfaatan teknologi tidak hanya sah-sah saja, tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai yang

terkandung dalam Al-Qur'an. Dalam Surah Al-Hadid ayat 25, Allah menyinggung pentingnya besi sebagai sarana yang membawa manfaat besar bagi manusia, termasuk dalam hal pengembangan teknologi. Di sisi lain, Surah Ar-Rahman ayat 33 mendorong manusia untuk menembus langit dan bumi dengan kekuatan ilmu pengetahuan. Kedua ayat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah bagian dari perintah untuk menggali ilmu dan mengoptimalkan potensi manusia. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika dapat menjadi langkah strategis yang tidak hanya relevan secara pendidikan, tetapi juga bernilai ibadah dan spiritual.

Berdasarkan data observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu, ditemukan ada beberapa siswa yang kurang tarik belajar matematika atau tidak menyukai pembelajaran matematika, mereka beranggapan bahwa matematika itu pembelajaran yang sulit dan susah dipahami. Ada beberapa siswa yang nilai matematika nya pada semester sebelumnya mendapat nilai 55, yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Negeri 35 Kota Bengkulu sebesar 60. Kondisi ini menunjukkan bahwa daya serap siswa terhadap materi matematika masih rendah, yang membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan. Dan media

pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media gambar dan papan hitung, yang lama kelamaan membuat siswa merasa bosan dengan media yang digunakan itu terus tanpa adanya perubahan dan inovasi. Padahal di era digital saat ini, banyak aplikasi yang dapat membantu membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. salah satunya aplikasi canva yang memiliki banyak fitur, termasuk audio visual, untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Tetapi pemanfaatan aplikasi canva sebagai sarana membuat media pembelajaran belum digunakan secara optimal terutama dikelas IV, yang mana wali kelas nya menyebutkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media. Dilihat ketika belajar menggunakan media pembelajaran siswa lebih aktif, semangat dan antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Yang mana dari implementasi ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa terutama pembelajaran matematika.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berbagai faktor memengaruhi rendahnya hasil belajar matematika, seperti sarana dan prasarana, sikap siswa terhadap matematika, metode pengajaran guru, serta motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2021) menemukan bahwa 40% siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang

digunakan oleh guru. Selain itu, Survei Nasional Pendidikan Dasar (2022) menunjukkan bahwa hanya 30% guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar-mengajar, sementara sisanya masih bergantung pada metode ceramah atau penggunaan buku teks.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah aplikasi Canva. Canva adalah platform desain berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Dengan fitur seperti animasi, audio, video, dan teks yang dapat disesuaikan, Canva mampu menghadirkan materi pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mendukung penelitian ini, berikut disajikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut sebagai berikut: penelitian dari Nurhidayani (2024) dengan judul penelitian “pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT

SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Sudirman III Makassar. Penelitian Meliana, Dian Permatasari & Dian Nur Antika (2022) menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan Canva terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas V. Penelitian dari Harti Sukma (2019) dengan judul penelitian “perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia antara kelas yang dilajar dengan menggunakan media audio dengan media audio visual pada kelas V di sekolah dasar negeri 51 Kota Bengkulu”, menunjukan bahwa ada hasil signifikan yang terlihat antara yang mnggunakan media audio dan audio visual pada hasil belajar Indonesia siswa. Penelitian dari Nurulmadani Herman dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Video Canva Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Kelompok BI Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Talo Kota Makassar” menyatakan bahwa pengaruh media yang menarik itu sangat penting dalam meningkatkan minat pada diri siswa. Selain itu penelitian dari sekar wulan sari dengan judul penelitian “ penaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajarn saat pembelajaran itu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Namun, penelitian mengenai pengaruh penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar masih terbatas, khususnya yang berfokus pada media pembelajaran audio visual ini. Padahal, media pembelajaran audio visual ini dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa, memotivasi mereka, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan temuan awal, metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar matematika di SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengatasi kesenjangan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, fokus, motivasi, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi terutama pada aplikasi canva.

Dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu”, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan penelitian sebelumnya dengan pendekatan berbasis data kuantitatif. Rata-rata nilai matematika siswa sebelum intervensi akan dibandingkan dengan hasil setelah penerapan evaluasi formatif berbasis Canva untuk mengukur dampaknya secara empiris. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih ada yang belum mencapai standar kompetensi minimum.
2. Media pembelajaran monoton membuat siswa kurang termotivasi dan antusias.
3. Penggunaan aplikasi *Canva* belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditetapkan di atas, serta untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka masalah yang dapat di rumuskan dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan

khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Kegunaan secara Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Memberikan panduan praktis bagi guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika.
- 2) Membantu guru mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

b. Bagi Siswa:

- 1) Membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Mendorong sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna

menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan efektif.

- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam penyediaan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Orang Tua

- 1) Memberikan informasi yang lebih transparan mengenai perkembangan hasil belajar anak.
- 2) Membantu orang tua dalam mendukung proses belajar anak di rumah dengan memahami peran pembelajaran yang lebih efektif.
- 3) Meningkatkan kepuasan orang tua terhadap kualitas pembelajaran yang diberikan sekolah melalui inovasi berbasis teknologi.

e. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

- 1) Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis teknologi untuk mata pelajaran lain.
- 2) Memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan inovasi pembelajaran melalui integrasi media digital seperti Canva.
- 3) Menjadi bahan evaluasi untuk penelitian lanjutan terkait efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, tujuan praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi

seluruh pihak yang berkepentingan dalam proses pembelajaran, baik siswa, guru, sekolah, orang tua, maupun peneliti lain.

