

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan era ini tidak terlepas melalui pesatnya kemajuan teknologi informasi. Seiring dengan perkembangan pendidikan, teknologi merupakan hal yang amat penting supaya menjadi acuan pada mengembangkan pengajaran yang lebih bervariasi. Kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga diharapkan pendidikan selalu beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna menaikkan mutu SDM (Lestari, 2018). Mutu SDM tak bisa terlepas melalui kualitas pendidikan. Oleh sebab itu pendidikan mengantongi fungsi terpenting guna menaikkan mutu SDM (Rusmini, 2017).

Terkait mengenai kemajuan teknologi bisa menaikkan mutu pendidikan dalam meningkatkan SDM, tentu tidak terlepas dengan proses pembelajaran. Pada saat ini berjalannya pengajaran abad 21, yang merupakan pengajaran yang dapat mempersiapkan peserta didik supaya melampaui beberapa desakan dan tantangan global, di abad ini perluasan teknologi dan informasi berkembang amat pesat dan mempengaruhi setiap aspek aktivitas manusia, salah satunya yakni bidang pendidikan (Mardhiyah, 2021). Pengajaran abad 21 menjadikan pendidikan semakin penting agar peserta didik mempunyai keahlian belajar, berinovasi, keahlian memakai teknologi serta media informasi. pengajaran abad 21 ini dimohonkan bisa menaikkan mutu SDM, oleh lembaga-lembaga yang dikelola salah satunya yaitu pendidikan (Wijaya, dkk., 2016). Pendidikan ialah sebuah upaya yang bisa dilaksanakan agar menaikkan kualitas SDM. Sumber daya manusia yang

berkualitas kian dibutuhkan untuk mengimbangi perkembangan zaman yang terus berubah setiap tahunnya apalagi di masa pandemi virus covid 19.

Saat pandemi covid 19 di masa *new normal* pembelajaran di tingkat sekolah dasar sudah mulai berlangsung secara tatap muka namun terbatas. Pada masa kehidupan baru ini, semua masyarakat diarahkan untuk memakai masker, lebih sering membersihkan dan menjaga jarak begitu pula pada proses pengajaran tatap muka terbatas (Fatimah, 2017). Pengajaran ini memiliki durasi pembelajaran yang berbeda antara pembelajaran tatap muka yang terdahulu dengan pengajaran tatap muka terbatas di era *new normal* ini yang mulanya tiap pengajaran 35 menit menjadi 20 menit dengan maksimal belajar di sekolah hanya 2-3 jam saja. Pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka terbatas ini tetap mesti mengikuti protokol kesehatan dengan mengatur jarak tempat duduk peserta didik minimal 1 meter (Robiatul Adawiyah, dkk., 2021). Keterbatasan pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi ini memerlukan terobosan melalui inovasi pembelajaran maupun pemenuhan sarana prasarana sehingga kualitas pendidikan dapat terjaga.

Pendidikan ialah upaya memikat sesuatu pada manusia usaha mendapatkan keahlian dalam belajar terencana pada wujud pendidikan formal, non formal, maupun in formal di dalam sekolah maupun di luar sekolah yang berjalan selamanya tujuannya mengembangkan keahlian perorangan supaya di kemudian hari bisa menjalankan fungsinya dengan baik dan sesuai (Triwiyanto, 2014). Adapun pendidikan menurut Langgulung (dalam Syafaruddin, 2012) bahwa pendidikan ialah sebuah kegiatan yang mempunyai tujuan menghasilkan pola perilaku khusus untuk orang yang tengah diajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan menuntun peserta didik agar aktif ketika memperluas keahlian dan kemampuan menciptakan pola tingkah laku agar kelak dapat menjalankan peranan secara tepat. Ketika peserta didik mempelajari sesuatu, mereka tidak hanya sekedar berpikir, peserta didik juga harus semangat, fokus, dan termotivasi dalam belajar. Sehingga guru harus mempersiapkan segala hal dalam proses pengajaran supaya tujuan pengajaran bisa diraih secara baik pada proses pembelajaran.

Mengajar pada situasi proses ukuran pendidikan yang tak semata-mata menyajikan isi tetapi memaknainya selalu kegiatan agar peserta didik dapat belajar (Sanjaya, 2017). Guru merupakan aktor utama pada pelaksanaan kegiatan pengajaran di sekolah serta memegang peranan yang amat utama pada pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan (Juhji, 2016). Suatu pengajaran dinyatakan baik jikalau peserta didik bisa mendapat pengetahuan yang di transfer oleh guru dengan baik, yang membuat peserta didik bisa mengaplikasikan pemahamannya yang diraihnya untuk aktivitas sehari-hari. Supaya pengajaran terjalin efektif serta bermakna, diperlukan media pengajaran yang interaktif, yang menjadikan kegiatan pengajaran menjadi menarik.

Keberadaan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru saat kegiatan pengajaran supaya mendapatkan tujuan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berjalan. Media pengajaran ialah alat bantu yang bisa dipakai dalam menyuguhkan isi pelajaran yang dapat memicu pikiran, atensi serta keahlian peserta didik sehingga sehingga bisa menyokong pembelajaran (Wahid, 2018). Media pembelajaran dapat berbentuk alat, bahan, atau situasi yang dipakai selaku alat saat proses pembelajaran (Miftah, 2013). Berdasarkan itu guru didesak untuk

bisa dalam membuat media pengajaran yang selaras, supaya kegiatan pengajaran lebih memikat serta berkualitas. Media pengajaran memiliki beberapa jenis, yakni; media audio, media visual, media audio visual. Media audio adalah yang mengandung unsur suara agar peserta didik bisa didapatkan informasi tentang indera pendengarannya. Visual adalah media yang mempunyai unsur visualisasi agar peserta didik dapat belajar tentang indera penglihatannya. Media audio visual adalah media yang bisa disimak dan didengar, misalnya film suara, video, televisi, atau tayangan slide, yang dipergunakan supaya menyalurkan informasi maupun pesan (Shalikhah, 2017).

Guru harus mampu untuk memilih media dan menggunakannya dengan tepat, karena media pada dasarnya adalah media yang dapat menunjang atau bahkan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ramli, 2012). Dari beberapa media pembelajaran yang sudah ada salah satu media pengajaran yang mampu dimanfaatkan saat pengajaran yaitu media audio visual yang berupa video pengajaran. Media pengajaran audio visual merupakan media video yang bisa menyampaikan materi yang mengandung unsur pendengaran (audio) maupun unsur visual yang bisa ditampilkan dengan waktu bersamaan (Farista & Ilham Ali, 2018). Mendukung pemanfaatan media pengajaran audio visual dapat di buat melalui aplikasi tertentu contohnya aplikasi canva. Aplikasi ini ialah aplikasi online gratis juga berbayar yang gampang dipakai, sekaligus merancang materi pembelajaran (Rahmatullah, Inanna, 2020). Melalui aplikasi canva ini bisa memudahkan ketika pembuatan media pengajaran yang memikat supaya penunjang kegiatan belajar mengajar.

Keterbatasan fasilitas penunjang pun menjadikan suatu keterbatasan dalam proses pembelajaran (Sembiring, dkk., 2022). Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Faktor-faktor itu bisa membuat peserta didik mudah bosan timbul, yang membuat peserta didik minim dalam berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pengajaran berjalan. Menyediakan media yang kurang inovatif, kreatif dan kurang fokus pada materi adalah salah satu masalah dalam proses pembelajaran daring atau perkuliahan tatap muka terbatas yang hanya berjalan beberapa menit (Kartono, dkk., 2017). Berdasarkan itu, diperlukan media pengajaran yang inovatif dan menarik pada saat kegiatan pengajaran salah satunya pada pembelajaran matematika.

Sampai saat ini hasil matematika di sekolah dasar masih tergolong rendah karena pembelajaran matematika memiliki materi cakupan yang luas, hingga dibutuhkannya media pengajaran yang tepat saat kegiatan pengajaran. Menurut Ruseffendi (dalam Hasratuddin, 2013) matematika ialah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tak menerima bukti induktif, ilmu mengenai pola yang teratur, dan terencana yang terorganisir diawali pada konsep yang sederhana sampai konsep yang paling kompleks. Pembelajaran matematika bukan hanya tentang menentukan dan menguasai materi pembelajaran, tetapi juga tentang aspek apa yang harus diajarkan dan bagaimana peserta didik bisa mengerti skema yang dipelajarinya. Berdasarkan paparan tersebut jelas bawasanya peserta didik perlu mengerti konsep yang ada saat pengajaran matematika. supaya peserta didik berperan aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan media pengajaran

yang memikat, sehingga pembelajaran bisa menjadikan peserta didik terdorong, tidak mudah bosan dan mampu memahami materi secara baik.

Akan tetapi nyatanya yang terjadi di lapangan, pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Hampir setiap guru sekedar memakai materi dan soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas. Proses pembelajaran diharapkan dapat memakai media pengajaran yang relevan yang bisa dipakai agar memberikan materi, begitu pula pada proses pembelajaran pada SD Negeri 1 dan 3 Amerta Bhuana. Berlandaskan perolehan observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Amerta Bhuana dan SD Negeri 3 Amerta Bhuana di gugus II Kabupaten Karangasem, Kecamatan Selat ditemukan hal-hal yakni. 1) peserta didik kesusahan mengerti materi terutama materi matematika dikarenakan media yang kurang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, 2) masih terbatasnya ketersediaan media maupun fasilitas yang dipakai saat kegiatan pengajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digita. 3) peserta didik merasakan kebosanan serta kurang termotivasi untuk aktif saat pengajaran matematika, 4) belum tersedia media audio visual berbasis aplikasi canva untuk materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD.

Melihat fakta tersebut serta dikaitkan dengan fungsi media pembelajaran bahwa diperlukan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi matematika di sekolah dasar. Media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva merupakan suatu media yang tepat digunakan dalam pembelajaran matematika. Media pengajaran audio visual berdasar aplikasi canva ini bisa menjadi solusi permasalahan belajar peserta didik. Memakai media pengajaran audio visual berdasar

aplikasi canva, maka diharapkan peserta didik bisa: menaikkan minat belajar, termotivasi saat kegiatan pengajaran, serta peserta didik mendapatkan visualisasi dengan nyata tentang konsep yang disajikan, dikarena peserta didik dengan tak langsung diajak mengerti konsep dengan terus melatih keahlian diri, sehingga peserta didik dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual.

Studi ini didukung oleh perolehan studi yang dilangsungkan Ani Rohma (Rohma, 2019). Perolehan pengembangan terkait media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva bahwasanya media pengajaran berdasar audio visual melalui aplikasi canva pantas dipakai melalui perolehan uji kepraktisan peserta didik didapatkan rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Perolehan persentase efektifitas peserta didik sebanyak 92,59% kriteria sangat baik. Belandaskan kegiatan validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual memakai aplikasi canva materi bangun ruang limas dikatakan valid, praktis dan efektif. Dari hal itulah, maka perlunya dilangsungkan studi pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran Di Kelas VI SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka identifikasi masalah yang dipaparkan, untuk itu identifikasi masalah yang dipergunakan bahan studi ialah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik kesulitan mengerti materi terkhusus materi matematika karena media yang kurang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

- 2) Masih terbatasnya ketersediaan media maupun fasilitas yang dipakai pada kegiatan pengajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digital.
- 3) Peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif saat pengajaran matematika.
- 4) Belum tersedia media audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan latar belakang dan identifikasi masalah di atas untuk itu bisa dilaksanakan pembatasan masalah supaya studi bisa dikaji dengan terarah, untuk demikian studi ini difokuskan pada pengembangan media pengajaran audio visual berdasar aplikasi canva untuk materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijabarkan, masalah penelitian yang bisa dirumuskan yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD?
- 2) Bagaimana validitas media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD?
- 3) Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pengajaran audio visual berdasar aplikasi canva di materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan pada rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva untuk materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva untuk materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD.
- 3) Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI sekolah dasar. Studi ini memiliki 2 manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari pengembangan media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva, bisa dipakai selaku bahan referensi yang bisa memberikan manfaat tentang bagaimana pengembangan media pengajaran audio visual di sekolah dasar. Hingga bisa membuat pembelajaran lebih menarik, merangsang niat peserta didik supaya mengikuti pengajaran dan menolong guru menjelaskan materi. berikutnya, studi ini diharapkan bisa memperluas wawasan pada pengembangan media pembelajaran audio visual bagi peneliti selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis studi ini dilihat melalui beberapa pihak ialah sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Media audio visual berbasis aplikasi canva bisa mempermudah peserta didik dalam mengerti materi, menjadikan penyajian materi bisa merasa jauh menarik serta peserta didik mendapatkan keahlian belajar menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terutama pada materi keliling dan luas lingkaran.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini bisa dijadikan acuan atau pertimbangan serta serta tanggapan yang bermakna untuk semua guru untuk saha perancangan media pengajaran terkhusus media audio visual.

c. Bagi Kepala Sekolah

Selaku bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dalam mengajar dan dapat digunakasn sebagai pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Studi ini bisa digunakan sebagai referensi atau rujukan untuk studi lain ketika melakukan penelitian sejenis. Selain itu menambah wawasan bagi peneliti lain untuk mengemabangkan media pembelaaoran yang tepat dipakai saat jenjang yang mungkin diteliti, sehingga pengajaran yang hendak diimplementasikan di sekolah bisa mendapatkan pembelajaran yang ingin diraih.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Perolehan studi ini berwujud produk yakni media pengajaran audio visual pada materi keliling dan luas lingkaran. Spesifikasi pada produk yang diciptakan diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang didapatkan pada studi ini ialah media pembelajaran audio visual. Produk berwujud media pengajaran audio visual pada bentuk video format *.mp4*. Ketika diputar, akan menampilkan video dan suara.
- 2) Produk dilengkapi dengan gambar, teks audio dan musik yang menarik.
- 3) Materi yang ditampilkan dan dikembangkan pada media pengajaran audio visual adalah materi keliling dan luas lingkaran kelas VI sekolah dasar.
- 4) Materi yang dijelaskan dilengkapi dengan konsep awal penemuan rumus keliling dan luas lingkaran.
- 5) Di akhir video terdapat penguatan materi yang ditujukan kepada peserta didik serta penilaian yang isisnya latihan soal.
- 6) Produk pengembangan yang dihasilkan dapat disebarakan dalam bentuk link dengan memanfaatkan platform YouTube sehingga dapat diputar kapan saja, di mana saja dengan menggunakan perangkat yang dimiliki secara praktis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berlandaskan observasi yang dilangsungkan melalui pelaksanaan wawancara dengan wali kelas VI di SD Negeri 1 Amerta Bhuana dan SD Negeri 3 Amerta Bhuana di gugus II Kabupaten Karangasem, Kecamatan Selat, penting agar

melaksanakan pengembangan media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Pentingnya pengembangan media pengajaran audio visual berdasar aplikasi canva ini mampu membangkitkan minat belajar peserta didik dan menaikkan motivasi peserta didik saat kegiatan pengajaran. Selain itu media pengajaran audio visual dapat memudahkan peserta didik ketika mengerti materi yang abstrak, serta menjadikan pengalaman belajar yang lebih baru serta menyenangkan karena pengemasan media yang menarik. Sehingga penting dilakukan pengembangan media pengajaran audio visual berdasar aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran, karena materi yang ada di buku peserta didik sangat terbatas. Maka dengan pengembangan media ini diharapkan bisa memudahkan guru saat menyuguhkan materi pengajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pengajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran ini berdasarkan asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru wali kelas VI SD sudah mampu mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi seperti *smarthphone*, laptop dan proyektor
- 2) Peserta didik kelas VI SD sudah mampu mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi seperti *smarthphone*.
- 3) Peserta didik SD kelas VI bisa menyimak video dan bisa dimengerti isi video yang ditayangkan, serta bisa membaca dan menyimak secara baik.
- 4) Pemakaian media pembelajaran audio visual ini bisa memberikan motivasi dan semangat pada peserta didik kelas VI dalam belajar.

Keterbatasan pengembangan produk media audio visual berbasis aplikasi canva di materi keliling dan luas lingkaran ini sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ini terbatas pada materi keliling dan luas lingkaran sesuai KD dan Indikator pada silabus matematika kelas VI.
- 2) Media ini mempunyai keterbatasan dalam pemakaian yakni pemakaiannya mesti mempunyai alat elektronik yang menyokong pemutaran video berdasarkan format *.mp4* supaya menayangkan video audio visual ini.

1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar kesalah pahaman kepada berbagai istilah-istilah untuk pengembangan media audio visual ini, maka dikiranya perlu supaya mendefinisikan istilah-istilah tersebut.

Adapun istilah yang dimaksud yakni sebagai berikut.

- 1) Studi pengembangan ialah studi yang bertujuan supaya mengembangkan produk yang sudah ada, mengolah dan mengaitkan maupun mengurangi bertujuan agar memudahkan, mengoptimalisasikan serta merancang produk itu dengan efekti agar dipergunakan untuk sebuah masalah yang terjalin.
- 2) Media pengajaran ialah penyaluran materi ajar melalui pusat belajar untuk peserta didik selaku penerima materi.
- 3) Media pengajaran audio visual ialah sebuah tayangan, yang didalamnya menyimpan komponen gerak serta suara hingga penerapannya berdasarkan indra pendengaran dan indera penglihatan melalui sokongan alat elektronik lainnya untuk tujuan bisa memikat atensi peserta didik agar belajar serta diupayakan mengerti materi secara baik.

- 4) Aplikasi Canva merupakan aplikasi online yang memungkinkan kita untuk merancang materi pembelajaran.
- 5) Keliling dan luas lingkaran ialah sebuah materi di muatan Matematika di kelas VI SD.

