

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sangat penting dalam mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Pendidikan dasar menjadi landasan bagi peserta didik dalam mendalami berbagai konsep yang lebih rumit di tingkat pendidikan selanjutnya. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 2 ayat (4) huruf e, menetapkan matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Hal ini menekankan bahwa matematika berperan penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir kritis dan logis peserta didik sejak usia dini.

Matematika dipandang sebagai ilmu yang universal karena berperan sebagai landasan dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Kemampuan berpikir matematis menjadi keterampilan dasar yang digunakan dalam berbagai disiplin ilmu seperti sains, teknik, ekonomi, dan teknologi informasi, di mana setiap disiplin tersebut membutuhkan penguasaan konsep matematis untuk mengembangkan pengetahuan dan inovasi baru (Ahmad dkk., 2022). Pembelajaran matematika tidak sekadar memberikan pengetahuan numerik kepada peserta didik, tetapi juga mengasah kemampuan dalam memecahkan

masalah serta berpikir logis dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diajarkan untuk memahami dan mengevaluasi masalah, serta mencari solusi dalam menghadapi beragam situasi dalam aktivitas sehari-hari (Maesari dkk., 2019).

Fakta di lapangan menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri 121/I Muara Singoan, didapatkan informasi bahwa masih kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dari 16 peserta didik, hanya 5 peserta didik yang terlibat aktif saat pembelajaran matematika. Mereka aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta berkontribusi aktif saat kegiatan diskusi kelompok. Sedangkan, kurangnya keterlibatan aktif dari 11 peserta didik lainnya dapat dilihat dari respon mereka saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ada yang tidak antusias untuk belajar matematika dan ada yang tidak memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Mereka memiliki persepsi bahwa matematika adalah pembelajaran yang rumit, membingungkan, dan abstrak, karena selalu berhubungan dengan rumus-rumus dan angka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas dan beberapa peserta didik, terungkap bahwa penyebabnya karena keterbatasan penggunaan bahan ajar oleh guru, yang hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa. Di mana, buku ini terlalu fokus pada teori dan konsep, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata. Sementara itu, metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara tradisional dengan pemberian materi secara searah, di mana guru mendominasi proses belajar

mengajar melalui metode ceramah. Guru belum mengaitkan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dengan situasi yang ada di sekitar peserta didik. Pembelajaran matematika yang diimplementasikan secara monoton dengan metode ceramah tanpa disertai pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat, sehingga motivasi belajar mereka menurun.

Merujuk pada hasil kebutuhan sekolah yang telah dilakukan peneliti bersama guru kelas dan peserta didik, didapatkan hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran matematika, diperlukan bahan ajar yang mampu menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dipandang mampu menjawab kebutuhan tersebut, karena dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui pengaitan dengan kehidupan nyata mereka. Pendekatan CTL memiliki sejumlah keunggulan, yaitu mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk bertanya, mengembangkan kemampuan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah bersama teman, dan peserta didik dapat membuat kesimpulan secara mandiri berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan (Aziz dkk., 2021). Dengan mengintegrasikan pendekatan CTL dalam penggunaan bahan ajar selama pembelajaran, diharapkan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika dapat meningkat, karena mereka dapat menghubungkan secara langsung antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata.

Cara efektif yang dapat ditempuh untuk menjadikan mata pelajaran matematika lebih menarik adalah dengan mengembangkan bahan ajar melalui

pendekatan CTL yang memanfaatkan teknologi di dalam proses mendesainnya. Salah satu platform berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis online yang menyediakan kemudahan bagi penggunanya dalam mengkreasikan beragam jenis perangkat pembelajaran dengan tampilan yang menarik. Putri dkk (2023) mengungkapkan bahwa *Canva* memiliki beberapa keunggulan, yaitu menyediakan berbagai desain *template* yang atraktif, mampu mendorong daya cipta guru dan peserta didik dalam berkreasi, menghemat waktu, dan fleksibel karena dapat dioperasikan dengan baik menggunakan laptop maupun ponsel.

Pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* dengan pendekatan CTL diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di SD. Melalui integrasi ini, materi matematika dapat disajikan secara lebih menarik, informatif, dan kontekstual, sehingga mempermudah peserta didik memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika. Hal tersebut selaras dengan pendapat Pujiono dkk (2023) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* terlihat menarik dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan antusiasme dan minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi *Canva* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan produk pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan produk pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan produk pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar berbentuk cetak jenis buklet yang dikembangkan menggunakan pendekatan CTL dengan berbantuan aplikasi *Canva* sebagai penunjang dalam mendesain bahan ajar.
2. Bahan ajar dengan pendekatan CTL yang dikembangkan berisi materi penyajian data pada mata pelajaran matematika kelas IV.
3. Bahan ajar dengan pendekatan CTL yang dikembangkan memiliki beragam variasi mulai dari segi tulisan, bentuk, warna, ilustrasi dan gambar yang menarik serta penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
4. Bahan ajar dengan pendekatan CTL yang dikembangkan di dalamnya sudah terdapat *cover* berisi identitas bahan ajar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, peta konsep, materi bacaan, aktivitas pembelajaran, soal latihan, dan refleksi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar yang berfungsi sebagai instrumen pendukung bagi guru dan peserta didik dalam mempelajari materi penyajian data dalam matematika. Melalui bahan ajar yang dirancang dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), guru dapat menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata, sehingga peserta didik dapat memahami konsep matematika secara komprehensif dan relevan.

Dengan menggunakan platform desain grafis seperti *Canva*, bahan ajar dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan visual, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu inovasi yang bertujuan untuk mengembangkan mutu proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Dalam konteks ini, asumsi dasar yang melandasi pengembangan bahan ajar ini adalah bahwa penggunaan alat desain grafis seperti aplikasi *Canva* dapat membuat materi pelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Dengan mengintegrasikan pendekatan CTL, pengajaran diharapkan dapat lebih kontekstual, karena menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan CTL mendorong peserta didik untuk belajar dengan cara mengalami dan menemukan konsep matematika melalui contoh nyata dari kehidupan sehari-hari mereka.

Asumsi lain yang mendasari adalah bahwa penggunaan bahan ajar yang lebih menarik dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat. Selain itu, diharapkan pengembangan bahan ajar ini mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik

dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian yang sedang dilakukan memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk bahan ajar ini hanya difokuskan pada pembelajaran matematika untuk kelas IV sekolah dasar yang berisi materi “penyajian data”.
2. Uji coba pada pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk kelas IV sekolah dasar ini hanya dilakukan di SD Negeri 121/I Muara Singoan.
3. Uji kelayakan yang dilakukan hanya berupa uji kevalidan dan uji kepraktisan.

1.7 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir interpretasi yang salah terhadap penafsiran istilah, perlu diberi penjelasan berikut:

1. Pengembangan merupakan kegiatan untuk menghasilkan produk baru atau menambahkan unsur pada produk yang sudah tersedia agar menjadi lebih baik dan bermanfaat.
2. Bahan ajar merupakan segala materi yang dimanfaatkan guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dengan lebih menarik dan menyenangkan.
3. Aplikasi *Canva* merupakan *platform* desain grafis berbasis internet yang menyediakan beragam *template* untuk keperluan pengajaran, presentasi, serta berbagai media publikasi termasuk brosur, pamflet, poster dan spanduk.

4. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata peserta didik agar mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan relevan.