

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat penting untuk mengembangkan kemampuan siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi Pendidikan di era global (Hadiana et al., 2020; Firman Annur, 2020). Materi pecahan, yang merupakan bagian penting dari matematika dan berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari (Alfiansyah & Hakiky, 2021), sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa. Akibatnya, banyak siswa yang kurang menyukai matematika dan hasil belajar cenderung rendah (Pratiwi, 2019). Hasil *Program for International Students Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih dibawah rata-rata internasional dalam tiga tahun terakhir. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Materi pecahan dirasa masih sulit untuk dipahami oleh siswa, hal tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 1 Landungsari oleh peneliti kepada guru dan siswa di sekolah yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hal ini disebabkan oleh guru yang kurang memberi motivasi dalam meningkatkan minat belajar siswa serta pembelajaran yang dilakukan kurang interaktif dan sangat monoton. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika Ibu Fani Rahmasari, S.Pd. mengungkapkan bahwa materi pecahan masih sulit dipahami oleh siswa rata-rata setiap tahunnya hal ini ditunjukkan dari hasil tes materi pecahan dari

siswa di setiap tahun yang masih tergolong rendah atau masih banyak yang belum tuntas di SD Negeri 1 Landungsari.

Selain itu, belum tersedianya modul ajar interaktif yang secara khusus mengintegrasikan aplikasi *canva* yang sudah ada juga menjadi masalah tersendiri bagi guru, meskipun fasilitas sekolah sudah cukup lengkap dengan adanya LCD/Proyektor yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa juga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini mendukung peneliti untuk mengembangkan suatu modul ajar interaktif berbasis *canva* yang akan membantu membelajarkan materi pecahan pada siswa agar lebih mudah juga lebih menarik diikuti.

Modul ajar penting dalam proses pembelajaran. Fungsinya tidak hanya sebagai wadah berisi materi pembelajaran, tetapi juga sebagai alat bantu yang mendukung efektivitas dan kualitas pembelajaran. Tidak hanya sebagai sumber belajar mandiri siswa (Febriana et al., 2020 ; Nurmeidina et al., 2020), modul ajar memiliki peran kunci dalam membantu guru mendesain pembelajarannya (Wenda et al., 2023). Adanya bahan ajar berbasis modul dalam pembelajaran, membantu guru untuk menghemat waktu mengajar, beralih peran menjadi fasilitator, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan efektif (Nana, 2019). Modul ajar interaktif, yang menggunakan teknologi untuk memungkinkan interaksi dan aktivitas pengguna (Badri et al, 2019).

Penelitian terdahulu oleh Nesri & Kristanto, (2020) dengan judul “Pengembangan modul ajar berbantuan teknologi untuk mengembangkan

kecakapan abad 21 siswa” diketahui bahwa modul ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan rata-rata skor masing-masing 87% dan 83%, menunjukkan bahwa modul tersebut memenuhi standar konten dan desain. Hasil kuisioner respon siswa pun juga menunjukkan bahwa modul ini praktis, dengan rata-rata skor 74%. Penelitian lain juga di lakukan oleh Kuswanto & Kunci, (2019) yang berjudul “Pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII” juga menunjukkan bahwa modul tersebut layak digunakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa modul ajar interaktif terbukti valid dan layak digunakan juga efektif dalam membantu siswa memahami materi Pelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tidak hanya memiliki kemampuan untuk menyusun modul ajar, pembelajaran Abad 21 menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai alat untuk mengembangkan potensi siswa agar mereka dapat berkontribusi dalam membangun bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia internasional. Teknologi berperan penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di era modern ini (Yustiqvar, dkk., 2019). Perkembangan pesat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk Pendidikan. Salah satu ilmu teknologi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah aplikasi *canva*. Enterprise, (2021) *Canva* adalah sebuah website dan aplikasi di bidang desain grafis dan *brand building*.

Canva sebagai platform desain grafis online yang mudah digunakan, menawarkan potensi besar dalam pengembangan modul ajar yang dapat

mengatasi kesulitan siswa dalam memahami pecahan. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *Canva*, modul ajar yang dikembangkan dapat disajikan secara visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Disamping itu, dengan adanya elemen interaktif seperti kuis dan permainan, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Ikhwan, (2022) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI”, menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, modul ajar interaktif menggunakan platform desain grafis *canva* menjadi penting untuk dikembangkan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis *canva* pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV A SD Negeri 1 Landungsari”** yang memiliki tingkat kevalidan dan keefektifan.

B. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan modul ajar interaktif berbasis *canva* pada materi pecahan untuk kelas IV ini adalah;

Tersusunya modul ajar interaktif berbasis *canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD NEGERI 1 Landungsari yang memiliki Tingkat kevalidan dan keefektifan.

C. Spesifik Produk

Produk yang akan dihasilkan yaitu Modul ajar interaktif berbasis *canva*.

Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Modul ajar dibuat dalam buku cetak dan bisa juga diakses melalui link/barcode
2. Modul ajar yang dikembangkan memuat materi pecahan tema C, Pecahan Senilai
3. Komponen modul ajar yang akan dikembangkan memuat cover, bagian awal, isi dan bagian akhir
4. Modul ajar dirancang menggunakan platform desain grafis *canva*

D. Ruang Lingkup dan Batasan Pengembangan

Ruang Lingkup penelitian ini adalah pengembangan modul ajar interaktif berbasis *canva* pada materi pecahan untuk siswa kelas IV. Penelitian ini dibatasi pada:

Ruang Lingkup:

1. Pengembangan modul ajar interaktif berbasis *canva*
2. Materi yang digunakan pada modul ajar terbatas pada Tema 2 “pecahan”
Topik C: Pecahan senilai yang diajarkan pada siswa kelas IV SDN 1 Landungsari
3. Tingkat Kelas: Kelas IV Sekolah Dasar
4. Lokasi Penelitian: SDN 1 Landungsari

Batasan Masalah:

1. Model Pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).
2. Target Peserta didik: siswa kelas IV A di SDN 1 Landungsari yangnnberjumlah 20 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.
3. Modul ajar dibuat menggunakan platform *canva*
5. Hasil belajar siswa dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa meningkat 80% dari tes sebelum dan sesudah menggunakan modul.

Penelitian ini diperlukan adanya pembatasan dalam penelitian agar lebih terarah dan fokus pada permasalahannya. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul ajar interaktif berbasis *canva* pada materi pecahan di SDN 1 Landungsari.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan modul ajar interaktif berbasis *canva* pada materi pecahan diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan sebagai sumber belajar yang baru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Membantu guru menyampaikan materi secara sistematis karena modul ini memberikan panduan terstruktur bagi guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pecahan dengan mudah dan terarah.

- b. Bagi Peserta Didik: Memberikan alat bantu belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik mudah memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Mahasiswa: Memberikan pengalaman untuk merancang dan mengembangkan modul ajar interaktif yang menarik dan efektif, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan.
- d. Bagi Sekolah: Riset berikut bisa menjadi referensi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, sekaligus membantu meningkatkan prestasi akademik peserta didik secara umum.

