

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan berbagai bidang ilmu lainnya atau sebagai dasar pengembangan ilmu matematika sendiri (Sari, 2020). Selain itu, Pratiwi dan Nurhidayah (2021) berpendapat bahwa matematika adalah bidang ilmu yang memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan, sehingga penting bagi siswa untuk memahami dan mempelajari matematika. Menurut Kurniawati dan Ekayanti (2020) bahwa matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan. Selain itu, Ramadhani dan Firmansyah (2021) menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika mengkaji berbagai ide, pemikiran, serta konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan proses penalaran logis. Namun, menurut Zulbryanti et al. (2022) konsep yang abstrak tersebut membuat matematika dianggap sulit dipelajari dan dipahami. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan menunjukkan kurang minat dalam belajar matematika.

Minat belajar merupakan ketertarikan, pemusatan pikiran, dan kesenangan yang dimiliki siswa terhadap kegiatan belajar, yang tercermin dari keaktifan, partisipasi serta keantusiasan dalam pembelajaran (Djuko, 2021). Minat belajar memiliki peran yang sangat penting bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan adanya minat belajar, siswa akan lebih bersungguh-sungguh, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Zahirah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk menumbuhkan minat belajar siswa (Siregar et al., 2022). Media pembelajaran juga sangat penting untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Sehingga, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai

sarana pendukung yang efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan belajar melalui penyajian yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran pada era digitalisasi harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran yang berbasis teknologi memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mengurangi kebosanan siswa saat proses belajar (Septiyaningsih et al., 2025). Seperti pendapat dari Rufiana et al. (2021), guru harus mengadaptasi teknologi agar pembelajaran lebih menarik, sehingga guru diharapkan memiliki keterampilan digital dan memahami teknologi. Menurut penelitian oleh Julita dan Purnasari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu dapat membantu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian lain oleh Bright et al. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran matematika berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong peningkatan minat belajar dan menarik motivasi, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan minat masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika serta siswa kelas IX SMPN 1 Kismantoro, terdapat beberapa siswa memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika seperti jarang bertanya, tidak antusias saat mengerjakan soal, dan cenderung pasif. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran berupa LKS, namun apabila ada sarana pendukung seperti media pembelajaran dinilai sangat membantu. Siswa juga sering merasa kesulitan dalam mempelajari materi matematika seperti transformasi geometri. Dengan demikian, penting untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi transformasi geometri yang tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga selaras dengan kebutuhan siswa dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan berbagai aplikasi atau perangkat lunak, salah satunya adalah Canva. Platform desain grafis ini mudah digunakan dan menawarkan beragam fitur menarik untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik serta interaktif (Kurniawan et al., 2024). Dengan berbagai macam fitur seperti template, gambar, ikon, animasi, dan fitur kolaborasi pada Canva dapat digunakan untuk merancang desain yang menarik dan interaktif (Renaldi et al., 2024). Media pembelajaran yang dirancang melalui Canva dapat menciptakan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa (Jannah et al., 2023). Dengan demikian, Canva layak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pada materi transformasi geometri yang lebih menarik.

Media pembelajaran yang dirancang dengan bantuan Canva merupakan inovasi baru yang dikembangkan dan dibuat oleh peneliti. Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan, yaitu penelitian oleh Rohma dan Sholihah (2021) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva namun pada materi bangun ruang limas serta penelitian oleh Sumarmo et al. (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berbantuan Canva pada materi transformasi geometri namun menggunakan model penelitian 4D dan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang baik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan Canva pada materi transformasi geometri menggunakan model ADDIE dengan tujuan penelitian meningkatkan minat belajar yang belum diteliti pada penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian dan pengembangan media ini juga sebagai upaya penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, peneliti mengidentifikasi adanya peluang untuk melaksanakan suatu penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *TformZone* dengan menggunakan alat bantu berupa Canva pada materi transformasi geometri untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya peluang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *TformZone* yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Sehingga, peneliti menetapkan judul yang digunakan dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran *TformZone* pada Materi Transformasi Geometri untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *TformZone* pada materi transformasi geometri untuk meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *TformZone* pada materi transformasi geometri berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *TformZone* pada materi transformasi geometri untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *TformZone* pada materi transformasi geometri berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan beberapa manfaat seperti berikut:

1. Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dan menganalisis kelayakannya.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam penyampaian materi serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dibuat menggunakan Canva.
2. Produk yang dihasilkan berupa situs web yang dirancang untuk kelas IX SMP dan dapat langsung menampilkan animasi, audio, dan teks.
3. Produk berupa media pembelajaran dan berisi materi transformasi geometri pada kelas IX SMP.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian:
 - a. Tampilan awal terdapat monolog yang berisi pertanyaan pemantik yang memiliki keterkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
 - b. Menu utama terdapat judul bab transformasi geometri dan beberapa subbab meliputi dilatasi, translasi, rotasi, dan refleksi.
 - c. Menu subbab terdapat beberapa tombol, yaitu tujuan, pengertian, contoh soal, pembahasan, ilustrasi, dan latihan soal.

1.6 Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa asumsi yaitu sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah.

2. Diperlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari matematika pada materi transformasi geometri.

1.6.2 Batasan

Penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa batasan yaitu sebagai berikut:

1. Materi masih terbatas pada transformasi geometri. Hal ini dilakukan karena materi transformasi geometri dianggap sulit oleh siswa sehingga kurang berminat dalam mempelajarinya.
2. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang berdampak terhadap minat belajar siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran dibuat menggunakan Canva.

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi istilah atau definisi operasional dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sarana maupun alat yang memiliki kegunaan dalam menyampaikan materi pelajaran atau informasi kepada siswa.
2. *Research and Development* merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi efektivitas suatu produk secara sistematis.
3. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menawarkan beragam fitur dan *template*, serta dapat diakses melalui PC maupun *smartphone*.
4. Minat belajar adalah ketertarikan dan perhatian terhadap kegiatan belajar yang muncul tanpa paksaan dan disertai keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta perubahan sikap.