

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, menengah pertama dan menengah atas (Nabila, 2021). Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat dibutuhkan di dunia pendidikan (Mytra, 2023). Matematika adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan, matematika yaitu ilmu yang berkaitan dengan konsep abstrak, sehingga penyajian materi matematika dalam pembelajaran sering kali dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan tujuan agar siswa mampu menemukan konsep dan mengembangkan keterampilan matematika berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa (Agustina, 2019). Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, mempelajari matematika dalam pembelajaran formal menjadi sangat penting diajarkan karena untuk menganalisis kemampuan kognitif siswa dalam perhitungan matematika (Belinda, 2023).

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, karena matematika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penting untuk mengajarkan matematika kepada siswa mulai dari sekolah dasar agar mereka memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan dapat bekerja sama dalam lingkungan (Seruni et al., 2019). Pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa (Arifin, 2023). Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami tujuan pembelajaran matematika untuk memfasilitasi pendidikan yang efektif (Belinda et al., 2023).

Tujuan pembelajaran matematika berfokus pada tiga bidang utama: menumbuhkan keterampilan berpikir matematis seperti pemahaman, pemecahan masalah, penalaran, komunikasi, dan membuat koneksi matematis; mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mendorong sikap terbuka dan

objektif; serta membina disposisi matematis berkualitas tinggi, kebiasaan, dan sikap positif terhadap pembelajaran (Apriza, 2019). Terkait dengan tujuan ini, dalam menjalankan pembelajaran matematika penting untuk mengembangkan berbagai kemampuan, salah satunya kemampuan berpikir kritis (Sari & Wutsqa, 2019). Matematika tidak hanya membentuk kemampuan penalaran tinggi, tetapi juga dapat membangun sikap kritis siswa. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat keputusan melalui tahapan observasi, analisis, dan pemecahan masalah (Yuliastrin et al., 2023).

Kemampuan berpikir kritis matematis siswa perlu ditingkatkan selama proses pembelajaran untuk memahami suatu permasalahan. Peningkatan berpikir kritis matematis dapat diperkenalkan dalam pendidikan formal, seperti di tingkat sekolah dasar dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dan menjadikannya sebagai tujuan mata pelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengintegrasikan matematika sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan berpikir kritis matematis siswa (Layali & Masri, 2020). Melalui pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat mengembangkan memilih kemampuan berpikir kritis logis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama. Guru dapat mengajukan pertanyaan, siswa harus siap mendengarkan, mencatat, menghafal agar kegiatan belajar mengajar menarik dan menyenangkan (Mufida et al., 2022).

Ada beberapa hasil riset yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih rendah, diantaranya yaitu hasil riset Ulfa (2023) menemukan bahwa di kelas IV SDN 24 Ampenan kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih tergolong rendah dalam menyelesaikan soal pecahan pada mata pelajaran matematika, hasil riset Rahayu (2019) menemukan bahwa berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Karangduren 02 masih rendah dan berdampak pada hasil belajar yang rendah pula, hasil riset Resmi (2023) menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V SD Pangudi Luhur Ambarawa masih tergolong rendah dan siswa kurang memiliki rasa ingin tahu pada pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal, hasil riset Diva dan Purwaningrum (2023) menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih tergolong rendah pada

pelajaran matematika dalam menyelesaikan soal bangun datar dan hasil riset dari Wibowo (2022) menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas VA SD Negeri 09 Sintang tergolong masih rendah dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Pelandakan 2 di Kabupaten Cirebon mengatakan bahwa pelajaran yang sulit adalah pelajaran matematika. Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV, hanya 10 dari 24 siswa yang berhasil melebihi standar nilai minimal untuk lulus. Hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 mengatakan bahwa mereka menganggap pembelajaran matematika sulit, terutama pada materi pembagian dengan bilangan dua angka. Sulitnya ini disebabkan oleh fokus matematika yang banyak pada perhitungan, serta keterbatasan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa kurang berpikir dengan kritis karena matematika adalah berebentuk abstrak yang harus didampingi dengan media yang kongkrit atau media teknologi. Sehingga hasil belajar pembagian dengan bilangan dua angka masih tergolong rendah dan kurangnya berpikir kritis matematis siswa dalam menyelesaikan masalah pada soal cerita dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah ini muncul karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, yang tidak hanya disebabkan oleh kurangnya kemampuan belajar atau motivasi belajar siswa. Kreativitas dalam pengajaran memiliki dampak besar terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Hal ini didukung oleh hasil angket analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa 100% siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sulit dan 88% anak merasa pembelajaran matematika sulit dipahami terutama pada materi pembagian bilangan dengan dua angka. Pembelajaran matematika selama ini hanya menggunakan buku teks dan LKS tanpa melibatkan media lain, sehingga siswa tidak mampu mengerjakan latihan soal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti melakukan upaya mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan, khususnya pada pembagian dengan bilangan dua angka.

Menurut Sari (2024) mengatakan tujuan dari video animasi adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menyajikan video yang tidak terlalu menjelaskan peristiwa secara rinci. Video animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika terutama pada materi pembagian dengan bilangan dua angka. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi, guru dapat terbantu ketika menerangkan materi tentang Pembagian dengan bilangan dua angka sehingga siswa lebih mudah memahami dan fokus pada kegiatan pembelajaran. video animasi adalah mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, merangsang daya ingat, merangsang imajinasi, dan rasa ingin tahu yang nantinya akan berpengaruh kepada kemampuan berpikir kritis siswa. Video animasi yang dibuat semenarik mungkin itu akan memberikan pemahaman kepada peserta didik dan mereka bisa mengulang pembelajaran dirumah (Sari et al., 2024).

Ada beberapa hasil riset yang menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu hasil riset Lestari (2023) menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi dinyatakan berhasil dalam mengatasi kesulitan belajar pembelajaran matematika, dan hasil riset Rahmawati, (2023) menemukan bahwa media pembelajaran video animasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, sedangkan hasil riset Kinanti, (2023) menemukan bahwa video animasi dapat membantu siswa dalam kesulitan memahami materi bangun datar, sehingga video animasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan pengembangan produk media pembelajaran berupa video animasi. Media pembelajaran video animasi akan diterapkan dalam proses pembelajaran matematika pada materi pembagian dua angka di kelas IV SDN Pelandakan yang diharapkan mampu menjadi sarana dalam meningkatkan berpikir kritis matematis siswa. Dengan demikian, peneliti mengambil judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan**

Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas IV SDN Pelandakan Kota Cirebon.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif di SDN Pelandakan
2. Kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV di SDN Pelandakan masih rendah

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Kajian penelitian ini terbatas pada materi pembagian dengan bilangan dua angka di kelas IV SDN Pelandakan
2. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu meliputi:

Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik dapat melakukan operasi pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui menonton video animasi, peserta didik dapat memahami dan menghitung operasi pembagian dengan benar.
2. Melalui menonton video animasi, peserta didik dapat menerapkan pembagian dengan bilangan dua angka dengan benar.
3. Melalui menonton video animasi, peserta didik dapat menerapkan prosedur pembagian dengan bilangan dua angka dengan tepat.
4. Melalui menonton video animasi, peserta didik dapat mengambil keputusan berkaitan dengan pembagian bilangan dua angka dengan tepat.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Memahami dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita dalam video animasi
2. Melakukan operasi pembagian dengan bilangan dua angka yang terdapat dalam video animasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon.
2. Menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon memenuhi kriteria valid.

3. Menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon memenuhi kriteria praktis.
4. Menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi pendidikan ataupun kehidupan. Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis, sebagai khazanah keilmuan dalam bidang kemampuan berpikir kritis matematis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada media pembelajaran video animasi berbasis *canva*.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan di kelas terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Selain itu, diharapkan guru lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.
 - c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan acuan terkait kemampuan berpikir kritis matematis.
 - d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa khususnya berpikir kritis matematis.