

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari sebuah pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia.<sup>1</sup> Belajar juga merupakan kegiatan yang paling pokok dalam sebuah proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya sebuah pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan yang sudah dialami oleh siswa sebagai peserta didik.<sup>2</sup> Belajar menjadi sebuah hal yang sangat penting dilakukan oleh seorang peserta didik dalam hal untuk mendapatkan ilmu dan menempuh pendidikan.

Pendidikan adalah usaha terencana dan dasar yang digunakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, dan negara.<sup>3</sup> Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses liberasi dalam arti bahwa melalui sebuah pendidikan peserta didik mengalami proses emansipasi dan dibebaskan dalam

---

<sup>1</sup> Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, “Belajar Dan Pembelajaran” 8, no. 1 (2024): 466–76.

<sup>2</sup> Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” no. November (2021): 289–302.

<sup>3</sup> Nurbaya et al., *Pengantar Pendidikan*, ed. S.Pd. Gr. Ari Novendra, M.Pd dan Gusmalia, pertama (Padang, Sumatera: CV. Pustaka Inspirasi Minang, 2024).

berbagai bentuk penindasan *dogmatisme* dan *fatalisme* yang melumpuhkan.<sup>4</sup> Melalui pendidikan peserta didik dibekali ilmu pengetahuan dan keterampilan sehingga peserta didik mampu menjadi agen pembebasan bagi dirinya sendiri dan bagi orang lain. Seperti firman Allah SWT dalam Q. S. Shad: 29 sebagai berikut

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: "Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran." (QS. Shad: 29)

Pendidikan matematika di tanah air saat ini sedang mengalami perubahan paradigma. Terdapat kesadaran yang kuat, terutama di kalangan pengambilan kebijakan untuk memperbarui pendidikan matematika. Tujuannya adalah agar pembelajaran matematika lebih memiliki makna dan dapat memberikan bekal kompetensi yang bisa memadai baik untuk studi lanjut maupun untuk memasuki dunia kerja.<sup>5</sup> Matematika memegang peranan penting dalam sistem kehidupan manusia, tidak hanya sebagai alat pendukung untuk ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai dasar utama dalam berbagai bidang.<sup>6</sup>

Matematika adalah sebuah disiplin ilmu yang mendasar dan paling penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.<sup>7</sup> Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang logika

---

<sup>4</sup> Mukodi, "Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan dan Faktor-Faktor Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan," *Pendidikan 2* (2023): 15.

<sup>5</sup> Rahmita Yuliana Gazali, "Pembelajaran Matematika yang Bermakna," *Pendidikan Matematika 2*, No. 3 (2021).

<sup>6</sup> Karimah Tauhid, Yusuf Safari, And Pina Nurhida, "Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika" 3 (2024): 9817–24.

<sup>7</sup> B.N.V.A. Mala And Gr.W. Ellissi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Matematika Realistik Indonesia ( PMRI ) Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII untuk Meningkatkan

yang saling berhubungan, ilmu yang mempelajari tentang bilangan, dan dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu aljabar, geometri, dan analisis.<sup>8</sup> Dengan mempelajari matematika peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa memahami konsep matematika sangatlah penting.

Dalam pembelajaran matematika, siswa harus memiliki banyak keterampilan. Terdapat 3 keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika diantaranya ialah: (1) mengenal bangun ruang, (2) mengenal simbol atau gambar, (3) kemampuan dalam berhitung.<sup>9</sup> Pada keterampilan mengenal bangun ruang peserta didik masih banyak yang kurang memahaminya karena kurangnya bahan ajar mengenai materi yang diajarkan.<sup>10</sup> Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan matematika dan tidak dapat melakukan beberapa kegiatan penting dalam belajar matematika seperti menghitung, menggambar, dan menentukan besar atau bentuk. Akibatnya masih banyak peserta didik yang kurang menyukai mata pelajaran matematika.

Kurangnya media penunjang dapat menyebabkan peserta didik kesulitan memahami bentuk, ciri ciri, sifat sifat, serta volume bangun ruang.

---

Kemampuan Pemahaman,” *Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia* 14, No. 2 (2025): 83–91.

<sup>8</sup> Umi Kholifah Et AL., “Analisis Soal Matematika Ujian Akhir Semester Ganjil Ditinjau dari Aspek Kognitif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Mukomuko Tahun Ajaran 2019/2020,” *Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 5, No. 1 (2021): 99–110.

<sup>9</sup> Elisa Dewi Widiati, Herlina Dwi Pratiwi, and Prianti Patmah, “Analisis Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika” 4, no. 80 (2024): 331–36.

<sup>10</sup> Novy Trisnani, Geyol Sugiyanta, and Ayu Krisna Murti, “Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang Melalui Model Discovery Learning,” *Elementary School Education* 5, no. 1 (2025): 508–22.

Sehingga perlu bahan ajar yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika. Bisa juga bahan ajar yang digunakan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta memecahkan masalah yang dipersoalkan.<sup>11</sup> Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk dapat beradaptasi dengan berbagai perubahan dan menemukan ide-ide baru. Berpikir kreatif yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang berbeda dari ide sebelumnya, mampu bekerja secara kreatif dengan yang lain, artinya mampu berpendapat tentang sesuatu yang memiliki nilai kebaruan, dan menerima masukan dari orang lain. Kemampuan yang dimiliki terakhir yaitu dapat mengimplementasikan ide-ide kreatif secara nyata.<sup>12</sup>

Teknologi membawa peran yang cukup besar dalam dunia pendidikan, salah satunya teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran agar mencapai hasil pembelajaran yang sesuai tujuan. Teknologi memberikan kontribusi yang cukup besar dalam pembelajaran matematika.<sup>13</sup> Penggunaan teknologi dalam matematika tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mendukung dalam mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.<sup>14</sup> Media pembelajaran yang menggunakan kecanggihan teknologi akan menarik peserta didik untuk lebih bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran

---

<sup>11</sup> Uul Zahro Aulia, Didit Yulian Kasdriyanto, and Ribut Prastiwi Sriwijayanti, "Pengembangan Bahan Ajar Mathir untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Matematika Bangun Ruang Kelas 5 SDN Malasan Wetan 1" 6, no. 1 (2025): 8–18, <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.23719>.

<sup>12</sup> Riska Dwi et al., "Pentingnya Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Matematika," *Science and Education* 1, no. 2 (2022): 449–59.

<sup>13</sup> Rafi Hibatulloh et al., "Analisis Peran Teknologi dalam Perkembangan Pembelajaran Matematika di Era Digital" 2, no. 80 (2024): 659–64.

<sup>14</sup> Lailatus Syarifah And Mohamad Yasin, "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mempersiapkan Peserta Didik Di Abad 21" 1 (2023): 1–17.

matematika.

Salah satu materi yang ada pada pelajaran matematika kelas VIII semester genap ialah materi bangun ruang. Bangun ruang ialah salah satu materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik karena materi bangun ruang sebagai dasar ilmu dalam mempelajari konsep geometri bangun ruang lanjutan.<sup>15</sup> Bangun ruang dibedakan menjadi 2 yaitu bangun ruang sisi datar dan bangun ruang sisi lengkung. Masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami bangun ruang sisi datar pada pokok bahasan volume dan luas permukaan.<sup>16</sup> Bangun ruang sisi datar memiliki cara penyelesaian yang beragam dalam menentukan jawabannya. Oleh karena itu siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir kreatif matematisnya dalam menjawab soal materi bangun ruang sisi datar.<sup>17</sup>

Setelah peneliti melakukan observasi di SMPN 1 Tulungagung pada hari Kamis, tanggal 6 November 2025 pukul 10.00. Peneliti menemukan bahwa masih belum ada bahan ajar yang interaktif untuk diajarkan pada materi bangun ruang sisi datar. Akhirnya peneliti membuat sebuah bahan ajar yang akan mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan masalah peserta didik mengenai materi bangun ruang sisi datar. Media yang dikembangkan oleh peneliti diberi nama “*Smarthmath*” media aplikasi yang akan mempermudah siswa untuk menyelesaikan masalah pada materi bangun ruang sisi datar.

---

<sup>15</sup> Rini Mulyasari And Marah Doly, “Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar dengan Model Addie ( Sekolah Dasar ),” *Ilmiah Pendidikan* 1 (2023): 334–42.

<sup>16</sup> Annisa Dayani Sholihatun, Misdalina, and Jumroh, “Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan PMRI” 16, no. 2 (2021): 189–203.

<sup>17</sup> M Syarif Hikmatulloh et al., “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa” 5, no. 2 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.4749> Received:

Aplikasi “*Smartmath*” sendiri dibuat dengan menggunakan aplikasi lain yaitu “*Canva*”. *Canva* adalah program *Design Online* yang menyediakan berbagai tools atau sebuah alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, *flyer*, infografik, *banner*, *card*, *invitation*, *presentation*, *facebook*, *cover*, dan masih banyak lagi.<sup>18</sup> Penerapan *canva* sebagai media interaktif dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual bagi pendidik, tetapi juga dapat memberikan ruang partisipatif bagi siswa dan guru dalam proses perancangan media pembelajaran.<sup>19</sup>

Dari pemaparan uraian diatas, peneliti mengambil inisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan media aplikasi *canva*. Hal yang sama juga pernah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh M Ardha Ramadhan Maulana, mahasiswa Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung pada tahun 2024 dan penelitiannya digunakan untuk skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar Materi Barisan dan Deret Kelas C MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri*”

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah peneliti paparkan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir*

---

<sup>18</sup> Supradaka, “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis,” *Ikraith-Teknologi* 6, No. 74 (2022): 62–68.

<sup>19</sup> Lucky Anjarwati And Ary Purmadi, “Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran Canva Sebagai Media Interaktif Di Era Digital” 6 (2025): 132–42.

Kreatif Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tulungagung”. Melalui penelitian ini, peneliti berharap media ini dapat menarik minat peserta didik dan memicu kekreatifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Pelajaran masih berjalan secara konvensional karena guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi.
- c. Media pembelajaran yang menyulitkan bagi siswa sehingga siswa masih banyak yang kurang menguasai materi yang diajarkan.
- d. Diperlukan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan dengan memanfaatkan material yang ada.

### **2. Batasan Masalah**

Berikut ini adalah pembatasan masalah yang peneliti tetapkan pada penelitian ini agar penelitian fokus pada masalah ingin dikaji:

- a. Pengembangan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi

Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung.

- b. Kelayakan dan keefektifan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung.
  - c. Pada mata pelajaran matematika materi semester 2 Bangun Ruang Sisi Datar.
3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pengembangan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung?
- b. Bagaimana validitas media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung?
- c. Bagaimana efektivitas media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar terhadap pemahaman siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung?
- d. Bagaimana kepraktisan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini sebagai berikut:

- 1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar terhadap pemahaman siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung.
4. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media Aplikasi Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi *Smartmath* untuk menunjang pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 1 Tulungagung. Media Pembelajaran aplikasi *Smartmath* didesain semenarik dan sepraktis mungkin untuk mempermudah kegiatan belajar dan melatih siswa untuk berpikir kreatif.

Adapun rincian aspeknya sebagai berikut: Aplikasi ini akan menampilkan beberapa pilihan bangun ruang sisi datar di halaman pertama, bangun ruang sisi datar tersebut adalah kubus, balok, limas segi empat dan prisma segitiga. Siswa dapat memilih bangun ruang mana yang akan dihitung dan setelah memilih bangun ruang yang akan dihitung siswa akan masuk pada laman bangun ruang tersebut.

Pada laman bangun ruang tersebut siswa akan disajikan pilihan antara menghitung volume dan luas permukaan. Pada pilihan volume sudah tertera

rumus dari volume bangun ruang tersebut, begitupula pada pilihan luas permukaan juga sudah tertera rumus dari bangun ruang tersebut. Siswa hanya perlu memasukkan angkanya saja, disinilah kekreatifan siswa diuji, apabila siswa salah memasukkan angkanya pada tempat yang benar maka jawaban siswa tersebut juga akan salah.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan tentang media Aplikasi “Smartmath” Matematika
  - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang relevan di masa yang akan datang.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bagi Peneliti, menyelesaikan perkuliahan dan mengembangkan media pembelajaran yang baru yang belum pernah ada sebelumnya.
  - b. Bagi peserta didik, produk pengembangan ini dapat membantu siswa memahami materi dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, praktis dan inovatif. Serta memberikan suasana baru dalam pembelajran matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar, sehingga dengan penggunaan media Aplikasi “Smartmath” dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

- c. Bagi pendidik, memberikan inovasi baru serta bahan alternatif mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar, sehingga dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi bangun ruang sisi datar.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan berikut:

- a. Proses pembelajaran akan meningkat secara signifikan dan menyenangkan jika guru mata pelajaran mampu memaksimalkan pemanfaatan media Aplikasi Smartmath pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII yang sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran.
- b. Media Aplikasi Smartmath didesain praktis agar siswa lebih mudah dalam menggunakannya.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk pengembangan Media Aplikasi Smartmath sebagai berikut:

- a. Pengembangan produk ini dikembangkan menurut dari karakteristik siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung
- b. Pengembangan media pembelajaran Aplikasi Smartmath memuat rumus volume dan luas permukaan dari bangun ruang sisi datar.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diukur dari segi kevalidan/kelayakan media saja.

- d. Hanya melakukan penelitian di kelas VIII di SMPN 1 Tulungagung

## G. Penegasan Istilah

Agar para pembaca dapat secara jelas memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang terkandung dalam penelitian ini sehingga diantara pembaca tidak ada yang memberikan makna yang berbeda pada penelitian ini. Untuk itu peneliti perlu memaparkan mengenai definisi istilah sebagai berikut :

### 1. Secara konseptual

#### a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang individu untuk dapat memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai sebuah hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya. Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar.<sup>20</sup>

#### b. Aplikasi *Canva*

*Canva* adalah sebuah program *Design Online* yang menyediakan berbagai tools atau sebuah alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, *flyer*, infografik, *banner*, *card*, *invitation*, *presentation*, *facebook*, *cover*, dan masih banyak lagi.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Tiara Dwi Putri, Zumirrahilza Haq, and Gusmaneli Gusmaneli, "Konsep Belajar dan Pembelajaran," *Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 2 (2025): 115–25, <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1540>.

<sup>21</sup> Supradaka, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis," *Ikraith-Teknologi* 6, No. 74 (2022): 62–68.

c. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses mental yang digunakan oleh individu untuk memunculkan sebuah ide baru, pendekatan baru, perspektif baru, dan langkah langkah baru. Berpikir kreatif akan memunculkan kreativitas dan menjadikan individu mempunyai banyak cara untuk dapat menyelesaikan sebuah masalah dengan berbagai konsep dan persepsi yang berbeda.<sup>22</sup>

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya sebuah proses.<sup>23</sup>

e. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang merupakan suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume dan isi. Bangun ruang digolongkan menjadi dua yaitu bangun ruang sisi datar dan sisi lengkung. Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang yang memiliki sisi berbentuk datar dan bukan lengkung.<sup>24</sup>

2. Secara Operasional

a. Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses interaksi antara guru dan

---

<sup>22</sup> Triwahyuni Wardhany and Abdul Muhid, "Ketrampilan Berpikir Kreatif : Suatu Kajian Literatur Sistematis," *Publikasi Ilmu Psikologi* 2, no. 3 (2024): 294–302, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.517>.

<sup>23</sup> Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3 (2021): 243–55, <https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

<sup>24</sup> Dzarroh Qolba Musoffa and Ani Ainun Masruroh, "Analisis Hasil Kerja Siswa Terhadap Soal Bangun Ruang Sisi Datar," *Riset Pendidikan Inovatif* 2, no. 1 (2024): 1–8, <https://doi.org/jrpi.vXiX.XXXX>.

peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar dengan memanfaatkan media aplikasi berbasis Canva.

b. Aplikasi *Canva*

Aplikasi canva platform desain grafis berbasis awan (*cloud-based*) yang memungkinkan pengguna membuat berbagai konten visual—mulai dari media sosial, presentasi, poster, hingga situs web—menggunakan sistem *drag-and-drop* (seret dan lepas) yang intuitif

c. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide, strategi, atau solusi yang beragam, orisinal, dan terperinci dalam menyelesaikan permasalahan matematika pada materi bangun ruang.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat bantu pembelajaran berupa aplikasi berbasis digital yang dirancang dan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan platform Canva, sehingga dapat diakses melalui perangkat

e. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang sisi datar dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran matematika yang membahas bangun tiga dimensi yang memiliki sisi berbentuk datar, meliputi kubus, balok, prisma, dan limas. Materi ini diajarkan kepada siswa

kelas VIII SMP sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berupa uraian secara teratur dan sistematis yang bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Sistematika pembahasan pada skripsi ini terdiri dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, rinciannya yakni sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Pada bagian awal meliputi hal-hal yang bersifat formal, yang terdiri atas: halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

### **2. Bagian Utama**

#### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah yang memuat pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik kegunaan teoritis maupun praktis, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

#### **BAB II : Landasan Teori Dan Kerangka Berpikir**

Pada bab ini meliputi landasan teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu. Pada penelitian dan pengembangan ini dicantumkan 5 penelitian terdahulu sebagai acuan dan referensi.

#### **BAB III : Metode Penelitian**

Bab ini memuat tentang metode penelitian yang meliputi langkah-langkah penelitian berupa pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, pengembangan model ADDIE, penilaian produk, dan analisis data.

#### BAB IV : Hasil Penelitian

Pada bab ini memuat tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu meliputi hasil dan analisis pengembangan media, hasil implementasi produk dan evaluasi.

#### BAB V : Pembahasan

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

#### BAB VI : Penutup

Bab ini memuat pembahasan dari produk yang telah dikembangkan.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi merupakan hal yang mendukung atau terkait erat dengan uraian yang terdapat pada bagian inti yaitu : (a) daftar rujukan, (b) lampiran – lampiran, dan (c) riwayat hidup.