

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas dari pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama ketersediaan sarana dan prasarana belajar, pola pembelajaran yang dirancang dengan menyesuaikan dan memperhatikan karakter peserta didik, efisiensi penggunaan waktu belajar, serta pemanfaatan perangkat pembelajaran seperti media belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ubabuddin (2019) menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat tiga komponen yang menjadi hal yang penting dan perlu diperhatikan, yaitu tenaga pendidik, peserta yang akan di didik dan bahan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran, bahan ajar dan pendukung pembelajaran lainnya yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Hal yang serupa dikatakan oleh Darman (2020) pembelajaran adalah gabungan dari elemen manusiawi, materi, fasilitas, peralatan, dan langkah-langkah yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini memerlukan bahan ajar dan media pembelajaran pendukung, yang meliputi berbagai jenis buku, papan tulis, kapur tulis, fotografi, tampilan slide berupa *power point* serta rekaman audio dan video. Fasilitas dan peralatan termasuk ruang kelas, perangkat keras audio-visual berupa laptop, komputer, proyektor, dan *speaker*. Dan untuk prosedur pembelajaran mencakup aspek jadwal, metode penyampaian informasi, praktik, evaluasi dan lain sebagainya. Semua elemen tersebut saling berinteraksi untuk memastikan efektifitas proses pembelajaran.

Menurut pendapat para ahli, salah satu komponen yang perlu untuk dikembangkan adalah media pembelajaran, media pembelajaran berfungsi untuk

meningkatkan partisipasi serta motivasi peserta didik melalui sumber belajar yang interaktif dan menarik. Dengan panduan dan bimbingan yang terstruktur serta mendalam, kemampuan berpikir peserta didik dapat ditingkatkan dengan cara yang efisien dan efektif. Hal ini juga tercantum dalam Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 mengenai Standar proses Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, dan jenjang Pendidikan Menengah pada pasal 7 ayat (1) dan (2), yang menyatakan bahwa untuk mencapai pengalaman belajar yang berkualitas, teknologi harus dilibatkan dalam merancang dan mendesain strategi pembelajaran yang memperhatikan karakteristik peserta didik.

Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi keterampilan yang wajib dimiliki seorang tenaga pendidik. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam proses belajar mengajar, antara lain: dapat menyampaikan pesan sebagai fasilitas dalam pembelajaran, dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta dapat memberikan pengalaman serupa kepada peserta didik tentang kejadian disekitar lingkungan mereka.

Dalam bidang matematika, media pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi terciptanya interaksi efektif, edukatif dan praktis antara guru dan peserta didik (Mashuri, 2019). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan, diajarkan mulai dari Tingkat Pendidikan dasar hingga Pendidikan perguruan tinggi. Matematika sebagai dasar dan pedoman utama dalam mempelajari ilmu-ilmu lainnya. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kecerdasan siswa. Matematika sangat

penting dalam melatih kerampilan otak serta kemampuan analisis dalam menghadapi masalah. Ompusunggu (2022) menyatakan bahwa matematika bukan sekadar pelajaran yang berhubungan dengan angka dan bilangan. Belajar matematika membutuhkan konsentrasi penuh untuk memahami konsep-konsep materi, rumus-rumus, serta berbagai jenis soal-soal dalam pembelajaran matematika yang dipelajari pada tiap jenjang. Jika kemungkinan terburuk dalam pembelajaran matematika yaitu keadaan peserta didik yang kurang berkonsentrasi dalam belajar maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep, rumus serta dalam pengerjaan soal. Hal ini akan terlihat dampaknya pada pemahaman belajar dan akan berkesinambungan terhadap pembelajaran tahap selanjutnya atau jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan teori ini, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dapat menjadi kunci penting dalam mencapai pendidikan yang lebih baik dan berkualitas. Guru perlu berperan secara aktif berperan dalam mengembangkan dan mengintegrasikan berbagai jenis sarana dan alat pembelajaran, dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan efektif. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman lebih mendalam dan bermakna.

Berdasarkan obseravasi awal melalui pengamatan dan wawancara di kelas V SD Negeri 56/I Desa Aro pada tanggal 22 November 2023. Peneliti mengamati dan menemukan bahwa pembelajaran Matematika pada kelas V itu memiliki peran penting bagi peserta didik. Namun, selama proses pembelajaran matematika berlangsung peneliti menemukan beberapa hal yang tidak sesuai dengan kondisi ideal yang seharusnya terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Beberapa hal yang menjadi sorotan dalam pembelajaran matematika di SD N 56/I Desa Aro adalah sebagai berikut. Pertama, peserta didik menunjukkan kurangnya semangat saat pembelajaran matematika dimulai. Kedua, pembelajaran masih mengandalkan metode tradisional, di mana guru memberikan penjelasan melalui ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan serta mencatat materi yang ditulis dipapan tulis. Selain itu, kegiatan pembelajaran terbatas pada menyalin materi dari papan tulis ke buku catatan tanpa adanya interaksi antar peserta didik. Ketiga, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya buku cetak yang terbatas jumlahnya. Materi geometri yang cukup abstrak bagi peserta didik, materi sulit dipahami karena buku yang tersedia tidak cukup memadai untuk menggambarkan bentuk bangun datar dan bangun ruang secara jelas kepada setiap peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara terbuka bersama 18 orang peserta didik dikelas V. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan 7 dari 18 orang peserta didik yang menyukai matematika, namun 7 orang peserta didik hanya tertarik pada bagian operasi hitung pertambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dasar. Sementara itu, 11 orang peserta didik lainnya mengungkapkan ketidaksukaannya terhadap matematika, dengan alasan bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak mudah untuk dimengerti dan tidak mudah untuk diingat. Ketika peneliti secara acak menanyakan tentang bangun datar dan bangun ruang, peserta didik tidak dapat memberikan jawaban yang sesuai dan justru bertanya kembali mengenai bangun ruang, peserta didik menanyakan bagaimana contoh bangun ruang yang dimaksud.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas yang mengajar dikelas V, peneliti mengetahui bahwa kelas tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka. Diketahui pula bahwa sekolah memiliki beberapa fasilitas pendukung pembelajaran, seperti

jaringan internet dan proyektor. Kemudian berdasarkan penuturan guru kelas selama ini proses pembelajaran matematika terlaksana menggunakan teknik ceramah dan tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik akan pembelajaran seperti powerpoint, media konkret, dan berbagai jenis media lainnya. Guru mengatakan bahwa sesungguhnya dikelas V perlu diadakan media pendukung pembelajaran yang mampu menjembatani guru dalam menyampaikan materi secara menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran matematika, namun terbatas akan waktu dalam pembuatan dan pencarian media pembelajaran menjadikan tidak tersedianya media pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, hal yang menjadi pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran adalah banyaknya pekerjaan guru didalam sekolah dan diluar sekolah.

Melalui kendala dan keterbatasan dalam kegiatan pembelajaran, penelitian ini bertujuan memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu *Leaflet*. *Leaflet* adalah bentuk media cetak yang dilipat, terlihat sederhana dan ringkas, berisi teks, gambar, ilustrasi atau grafik yang awalnya digunakan untuk keperluan promosi dan periklanan (Masayu, 2021). Sisi positif penggunaan *Leaflet* sebagai media ajar adalah kemampuan *Leaflet* memberikan visualisasi yang kuat, selain itu pula *Leaflet* mudah diakses dalam cetakan fisik ataupun format digital. *Leaflet* bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Hal lainnya adalah *Leaflet* dapat dikreasikan dengan berbagai warna dan desain, menjadikan *Leaflet* sebagai media pembelajaran yang unik dan menarik mata peserta didik.

Pada temuan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2023), ditemukan bahwa media pembelajaran berbentuk *Leaflet* mampu memperkaya pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta dikatakan praktis dan efisien dalam penggunaannya

diruang kelas. Penelitian lainnya yang mengkaji pengembangan media pembelajaran *Leaflet* ialah penelitian yang dilakukan oleh Abdia dkk (2020), penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Leaflet* untuk materi aritmatika social yang dapat memperdalam pemahaman matematis peserta didik. Selain itu, penggunaan media *Leaflet* ini dinyatakan sangat praktis, valid dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika.

Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk *Leaflet* tidak hanya efektif dalam menarik minat peserta didik, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyuni dkk (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Leaflet* dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama karena desain yang menarik dan ilustrasi yang dibuat relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji tingkat validitas serta kepraktisan media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V di SD N 56/I Desa Aro. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik dan mendukung guru dalam kegiatan pembelajaran serta menjadi panduan bagi sekolah-sekolah lain dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi dilapangan dan kepraktisan penggunaan *Leaflet* pada penelitian terdahulu serta batasan penelitian yang telah ditulis maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD?

2. Bagaimana tingkat validitas desain *storyboard* media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD?
3. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD?
4. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD?

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan prosedur pembuatan media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD
2. Mengetahui tingkat validitas desain *storyboard* media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD
3. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD
4. Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Leaflet* pada elemen geometri dikelas V SD

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Media pembelajaran *Leaflet* yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dengan spesifikasi berikut:

1. Media berbentuk cetak yang dirancang secara grafis dengan resolusi gambar minimal 300 DPI untuk memastikan kualitas visual yang optimal
2. Isi materi dalam media pembelajaran disesuaikan secara khusus dengan kebutuhan dan kurikulum pada materi geometri untuk siswa kelas V SD

3. Media cetak menggunakan jenis kertas *Art Paper* berukuran 210 x 298 mm yang dilipat menjadi tiga bagian, sehingga lebih praktis dan mudah digunakan

1.5. Pentingnya Pengembangan

Peran penting dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Menambah wawasan dalam literature akademik di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, terutama dalam hal penggunaan *Leaflet* sebagai media pembelajaran inovatif
- Menyediakan contoh konkret dan panduan demi langkah dalam merancang penelitian eksperimen dengan menggunakan model ADDIE
- Memberikan pedoman praktis bagi pendidik dalam penerapan media pembelajaran *Leaflet* dalam pembelajaran matematika, khususnya materi geometri
- Mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan disekolah dengan memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum
- Memberikan pengalaman baru yang menarik bagi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran melalui media *Leaflet* yang interaktif dan mudah dipahami
- Meningkatkan citra dan reputasi institusi pendidikan dengan menghasilkan penelitian yang relevan, aplikatif dan bermanfaat dalam mendukung perkembangan pendidikan pada tingkat sekolah dasar

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan hal-hal berikut:

- a. *Leaflet* sebagai media pembelajaran memiliki kemudahan dalam hal portabilitas, yang memungkinkan media ini dibawa ke berbagai tempat dengan praktis
- b. Media pembelajaran *Leaflet* yang dikembangkan diharapkan dapat memfasilitas baik guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran materi geometri pada kelas V SD
- c. Diharapkan penggunaan *Leaflet* sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep geometri yang diajarkan dikelas V

Keterbatasan media pembelajaran dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Leaflet* dikembangkan sebagai alat bantu yang berfokus pada penyampaian materi geometri dalam bentuk yang ringkas dan mudah dipahami
- b. Uji coba terhadap media ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 56/I Desa Aro, yang mengindikasikan bahwa hasil penelitian ini terbatas pada konteks dan karakteristik sekolah tersebut

1.7. Definisi Operasional

- a. Pengembangan media pembelajaran merupakan proses yang terstruktur dan sistematis dengan tujuan menghasilkan produk berupa alat bantu yang mendukung kegiatan pembelajaran
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka untuk mata pelajaran matematika kelas V, khususnya pada elemen geometri

- c. Desain *Leaflet* dirancang dengan visual yang menarik, menggunakan gambar, warna, dan tipografi yang sesuai untuk usia peserta didik di kelas V SD.
- d. Isi materi disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca, khususnya peserta didik di kelas V SD