

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Nurseto, 2011:21). Dengan kata lain bahwa kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber melalui media. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018:104). Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan maksud dari materi pelajaran (pendidik kepada peserta didik) yang disesuaikan dengan kondisi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan (Khotimah, 2021:2152). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Dapat kita ketahui bahwa media merupakan wahana guna memperoleh informasi dari pendidik dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam menyampaikan maksud materi pelajaran.

Media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat signifikan karena dengan adanya hal tersebut dapat mengaktifkan serta menumbuhkan minat

belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar sendiri akan tumbuh jika pendidik memilih media yang tepat atau bersifat inovatif. Beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran menurut (Aghni, 2018:100) yaitu: (1) Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan; (2) Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, dengan demikian media dapat memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa; (3) Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi; (4) Fungsi penyamaan persepsi, melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan; (5) Fungsi individualitas, pemanfaatan media pembelajara berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Jadi fungsi diperlukannya media sebagai perantara kegiatan belajar mengajar supaya siswa lebih paham maksud dan tujuan materi yang sedang disampaikan, serta meningkatkan semangat belajar siswa.

## 2. *Booklet*

*Booklet* adalah media komunikasi massa yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang bersifat promosi, anjuran, larangan-larangan kepada khalayak massa dan berbentuk cetakan, sehingga akhir dari tujuannya tersebut adalah agar masyarakat yang menjadi target pesan memahami dan menuruti pesan yang terkandung dalam media komunikasi massa tersebut (Yudita, 2013:4). *Booklet* adalah buku berukuran kecil (A5) dan tipis yang terdiri dari 48 halaman bolak balik, berisi tentang tulisan dan gambar-gambar (Hartarti dkk., 2018:2). *Booklet* dipandang sebagai media yang cocok untuk penyampaian yang memuat banyak pesan, karena *booklet* terdiri dari lembaran-lembaran kertas menjadi buku kecil yang praktis untuk dipergunakan (Kurnia, 2018:3). Penggunaan *booklet* dapat dijadikan sebagai media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi sehingga masyarakat dapat dengan mudah menerima informasi yang ingin disampaikan pemberi pesan, apalagi dengan ukuran yang sangat simpel, memudahkan kita untuk mempelajarinya dimanapun.

*Booklet* dalam pembelajaran menjadi salah satu pilihan dalam mengatasi kejenuhan dan cara belajar siswa, karena media ini dapat dipelajari dimanapun. *Booklet* merupakan buku berukuran kecil dan tipis berisi informasi yang dilengkapi dengan gambar, mudah dibawa kemana-mana karena berukuran kecil, dilengkapi penjelasan yang ringkas dan sistematis, serta gambar sebagai ilustrasi yang mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu konsep maupun fakta (Yuliana dkk., 2019:51). *Booklet*

bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik bisa memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Nau & Buku, 2020:87-92). Dalam hal ini *booklet* dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang berisikan informasi-informasi penting dan dirancang secara menarik, jelas dan mudah dimengerti sehingga *booklet* menjadi media pendamping untuk kegiatan pembelajaran dikelas.

*Booklet* memiliki beberapa fungsi yaitu untuk menimbulkan minat sasaran pendidikan, membantu didalam mengatasi banyak hambatan, membantu sasaran pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat, merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain, untuk mempermudah penyampaian bahasa pendidikan, untuk mempermudah penemuan informasi oleh sasaran pendidikan, mendorong keinginan orang untuk mengetahui lalu mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik, membantu memperjelas pengertian yang diperoleh (Hartarti dkk., 2018:4). Jadi media *booklet* dapat digunakan sebagai suplemen bahan ajar, yaitu sebagai tambahan dan pelengkap bahan ajar yang telah ada sebelumnya dengan maksud agar materi yang telah ditambahkan tersaji lebih menarik.

### **3. Media Pembelajaran *Booklet***

Media *booklet* digunakan untuk mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui kemudian mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang baik dan mendorong untuk melakukan sesuatu yang baru (Veronica

dkk., 2018:305). Peranan *booklet* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang efektif untuk dikembangkan guna untuk menambah dan mengembangkan referensi yang sudah ada, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Avisha dkk., 2017:65). Perlunya pengembangan media pembelajaran ini agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Media *booklet* memiliki keunggulan diantaranya mudah dibawa karena berukuran kecil dan tipis, dilengkapi penjelasan yang ringkas dan sistematis sehingga mudah dipahami namun tetap variatif dibandingkan dengan buku pelajaran, bahasa yang digunakan juga lebih mudah dipahami dan komunikatif, serta dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi sehingga mempermudah dalam memahami penjelasan (Olla dkk., 2021:40). *Booklet* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik, juga sebagai suplemen bahan ajar.

Media *booklet* sangat mudah untuk dipelajari serta tidak terbatas ruang dan waktu (Fatmawati, 2020:15). Berdasarkan hasil penelitian (Fatmawati, 2020:15) media *booklet* dapat memudahkan anak dalam memahami materi dalam bentuk abstraksi. Oleh karena itu media pembelajaran *booklet* diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru dan memberikan nuansa belajar yang menarik, dan dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga belajar dapat

bersifat fleksibel dan tidak kaku, dalam hal ini dapat memberikan kesenangan dan kegembiraan sehingga materi yang sebenarnya sulit menjadi lebih mudah.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran (Firmansyah, 2015:37). Menurut (Firmansyah, 2015:37) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugas tidak hanya menyampaikan materi saja, tapi ia dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018:175). Hasil belajar sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang selalu beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit untuk dipelajari. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang memiliki semangat, merasa ngantuk dan jenuh, serta hasil belajar masih sangat

kurang, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya pembelajaran tersebut sangat membosankan, banyak materi yang tidak dimengerti sehingga suasana tidak kondusif, siswapun tidak aktif dalam proses pembelajaran dan membuat hasil belajar tidak mencapai standar yang diharapkan dan ditentukan (Rosyidah, 2016:116). Oleh karena itu, perlunya guru dalam mengawasi hasil belajar siswanya agar tujuan belajar dapat tercapai, dengan cara menciptakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman sehingga menjadikan siswa betah dan semangat terus untuk belajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurang waktu tertentu akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh tes hasil belajar (Susanto, 2016:116). Hasil belajar ini dijadikan istilah untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha tertentu, seperti capaian siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

##### **5. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD**

Mata pelajaran matematika diberikan pada tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri juga untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Pembelajaran matematika yang diajarkan di SD merupakan matematika sekolah yang terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi anak serta berpedoman kepada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi. Matematika harus bermanfaat dan relevan dengan kehidupannya, karena itu pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar harus ditekankan pada penguasaan keterampilan dasar dari matematika itu sendiri (Amir, 2014:77-78). Perlunya kompetensi ini diajarkan supaya siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka berdasarkan konsep berpikir logis guna menjalani serba-serbi kehidupan jaman sekarang.

Salah satu karakteristik matematika adalah abstrak, sementara siswa usia pendidikan dasar khususnya SD masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, untuk menjembatani kedua kondisi tersebut dibutuhkan media atau alat peraga (Hidayah, 2018:3). Karena karakteristik pembelajaran matematika yang abstrak diperkukan media agar pembelajaran dapat berjalan dengan fleksibel dan efektif. Pembelajaran matematika memiliki karakteristik dan prinsip yang memungkinkan siswa dapat berkembang secara optimal, adanya masalah kontekstual yang dapat mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata, dengan pembuatan model yang dapat memudahkan siswa untuk berkontribusi dalam menyelesaikan masalah, adanya interaktivitas baik sesama siswa maupun dengan guru yang dapat membantu siswa yang lemah untuk memahami konsep sedangkan bagi siswa yang pandai dapat meningkatkan kemampuan dalam memberi penjelasan tanggapan dll. (Rahmawati, 2013:227). Pembelajaran yang diajarkan di sekolah harus dimaulai dari sesuatu yang



nyata sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara bermakna.

Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, ide, gagasan serta bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel. Berdasarkan fungsi tersebut perlunya pembelajaran matematika diajarkan karena siswa perlu mengembangkan kompetensi yang harus dikembangkan dalam diri siswa agar mereka siap menghadapi permasalahan hidup di masa yang akan datang.

## 6. Segi Banyak

Segi banyak merupakan bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Segi banyak paling sedikit memiliki tiga sisi. Segi banyak dengan tiga sisi dinamakan segitiga, segi banyak dengan empat sisi dinamakan segi empat, segi banyak dengan lima sisi dinamakan segi lima, segi banyak dengan enam sisi dinamakan segi enam, begitu seterusnya. Segi banyak berupa segitiga ini terdiri dari segitiga siku-siku, segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga sembarang. Segi banyak berbentuk segi empat diantaranya persegi, persegi panjang, jajargenjang, layang-layang, belah ketupat dan trapesium.

Segi banyak dibagi menjadi dua jenis yaitu segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Segi banyak beraturan diantaranya yaitu persegi, segitiga sama sisi, segi lima beraturan, dan segi enam beraturan. Sedangkan segi banyak tidak beraturan persegi panjang, segitiga sama kaki,

jajar genjang dan trapesium. Segi banyak merupakan bagian dari cabang ilmu geometri, yaitu materi matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran dan ruang.

Pembelajaran geometri pada konsep bangun datar sangat penting dipelajari siswa sekolah dasar, hal ini dikarenakan banyak sekali benda-benda di sekeliling siswa yang berbentuk bangun datar. Dengan mempelajari geometri (segi banyak) dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis serta dapat membantu siswa untuk mengasah kemampuannya dalam memecahkan masalah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Utami dkk., 2020:12) di SDN Sukamenak Indah, bahwa sebagian siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar, karena siswa masih belum memahami konsep luas daerah dan belum bisa mengidentifikasi gambar yang termasuk segi empat sembarang.

Salah satu bagian geometri yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah materi luas segi banyak. Luas segi banyak dapat ditentukan dari luas gabungan bangun datar. Alasan mengapa geometri ini diajarkan di sekolah karena geometri merupakan satu-satunya bidang matematika yang dapat mengaitkan matematika dengan bentuk fisik dunia nyata, selain itu geometri merupakan satu-satunya yang dapat memungkinkan ide-ide matematika yang dapat divisualisasikan, serta geometri dapat memberikan contoh yang tidak tunggal tentang sistem matematika (Puspasari dkk., 2015:151).

Salah satu cara untuk mengajarkan materi segi banyak ini dengan memotivasi siswa dan melakukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan

dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran perlu dimaksimalkan supaya siswa dapat terbangun konsep pembelajaran yang diajarkan. Memahami suatu masalah dalam soal matematika tentang menghitung luas segi banyak ditunjukkan dengan mengetahui apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, sedangkan merencanakan penyelesaian suatu masalah ditunjukkan dengan mengorganisasikan informasi atau data yang ada secara kreatif dengan menggunakan strategi tertentu untuk menemukan kemungkinan penyelesaian.

#### **7. Karakteristik Siswa SD Kelas IV**

Karakter siswa harus mulai dibentuk sejak dini, karena ketika anak sudah berada di Sekolah Dasar pembentukan ini merupakan periode yang sangat penting untuk menentukan pengembangan potensi peserta didik selanjutnya. Hanya pada institusi pendidikan berkarakterlah peserta didik akan tumbuh dan berkembang sebagai manusia yang berkarakter. Proses pembelajaran lebih banyak mengajarkan siswa pengetahuan verbalistik yang kurang mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi kehidupan sosial yang akan mereka temui. Demikian pula dalam pendidikan karakter, untuk dapat membentuk karakter yang baik dalam diri peserat didik, maka sekolah hendaknya mengembangkan tiga aspek penting yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral) dan *moral action* (perilaku moral).

Penerapan kurikulum 2013 lebih mendidik siswa untuk melakukan pengamatan atau observasi, bertanya dan bernalar terhadap ilmu yang

diajarkan. Siswa diberi pelajaran berdasarkan tema yang terintegrasi agar memiliki pengetahuan tentang lingkungan, kehidupan dan memiliki pondasi pribadi tangguh dalam kehidupan sosial serta kreativitas yang lebih baik (Morelent & Syofiani, 2015:142). Dengan diberikannya pembelajaran berdasarkan tema, diharapkan siswa akan lebih memahami lagi tentang materi pembelajaran yang selalu berkaitan dengan kehidupan kita sehari-hari, karena dengan itu karakter siswa juga akan terbentuk.

Karakteristik siswa yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang amat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, kemampuan awal, gaya kognitif, gaya belajar, motivasi dan faktor sosial-budaya. Jika dalam menyampaikan materi pelajaran guru kurang memperhatikan karakteristik siswa dan ciri-ciri kepribadian siswa tidak dijadikan pijakan dalam pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan memahami materi pelajaran, mereka akan merasa bosan bahkan timbul kebencian terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru (Septianti & Afiani, 2020:11). Kondisi ini sebagai penyebab rendahnya kualitas proses serta hasil belajar yang telah direncanakan. Oleh karena itu para guru dituntut untuk dapat membuat perencanaan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa sebaik mungkin sehingga materi pelajaran yang diajarkan akan lebih bermakna bagi anak

## **8. Media *Booklet* dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD**

Media *booklet* merupakan media berbentuk buku berukuran kecil yang berisi gambar-gambar dan tulisan yang berisi penjelasan tentang suatu

materi (Sinarti dkk, 2018:12). Tujuan dari media ini yaitu untuk menarik minat belajar siswa, serta untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu konsep. Banyak siswa menganggap bahwa belajar matematika ini terkesan sukar dikarenakan sifatnya yang abstrak, rumit dan membingungkan, sehingga siswa menjadi kesulitan dalam memahami konsep.

Media *booklet* ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa selama belajar matematika dengan catatan media ini dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa tentang matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sinarti dkk., dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) Berbantuan Media *Booklet* Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SDN 04 Batu Ampar” hasil belajar matematika menggunakan media *booklet* dapat dikategorikan positif karena sebelum diterapkan model dan media pembelajaran ini, sejumlah siswa masih belum memahami konsep dari bangun ruang kubus dan balok, tetapi setelah diterapkan model pembelajaran dan media ini, siswa terbukti telah memahami konsep dari bangun ruang kubus dan balok.

Melihat hasil penelitian sebelumnya, bahwa media *booklet* ini memiliki hasil yang positif dalam hasil belajar matematika, maka harapannya untuk penelitian selanjutnya media ini akan mendapatkan hasil yang sama dengan penelitian sebelumnya. Bahkan akan lebih baik jika media ini juga dapat menunjang proses pembelajaran matematika kedepannya baik pada materi bangun ruang dan sebagainya.

## B. Penelitian Relevan

Kajian penelitian relevan ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya memiliki berbagai karakter yang berbeda. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia dkk, (2020), dalam artikel penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas IV SD Universitas Muhamadiyah Purwokerto” memaparkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar memberikan *output* berupa video pembelajaran yang dikemas dalam sebuah CD. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan beberapa tahap diantaranya: (a) Pendefinisian (*Define*); (b) Perancangan (*Design*); (c) Pengembangan (*Develop*); (d) Pendesiminasian (*Dessiminate*). Berdasarkan hasil uji coba dan penilaian para ahli bahwa media ini memperoleh rata-rata skor 4,6 yang termasuk pada kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh rata-rata 83% yang termasuk kriteria sangat baik. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu meneliti media tentang pengembangan media pembelajaran, pembelajaran matematika dan subjek penelitian merupakan siswa kelas IV SD, yang membedakan penelitian

ini yaitu media pembelajaran yang sedang dikembangkan dan materi pembelajarannya.

Penelitian selanjutnya oleh Aulia, (2014) dalam artikel penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari *define, design, develop* dan *disseminate*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dinyatakan valid dengan kategori baik dan layak diterapkan berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,75%. Produk pengembangan yang dihasilkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik dengan hasil belajar yang melebihi target pencapaian. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu meneliti media pembelajaran dan memfokuskan pada hasil belajar siswa, hanya saja ada yang berbeda yaitu media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Suniah dkk., (2018) dalam artikel penelitian yang berjudul “*Booklet Development Based Research on the Diversity of Insects on Solanaceae as a Supplement of Biology Teaching Materials in High School*”. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, develop, implement and evaluate*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *booklet* layak sebagai pelengkap bahan ajar biologi SMA karena diperoleh 93,30% dan termasuk kriteria sangat valid yang diberikan oleh para ahli,

sedangkan respon guru dan siswa sangat positif dengan skor 86,79% termasuk kategori layak. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengembangkan *booklet*, namun ada perbedaan yaitu subjek penelitian dan materi pelajaran yang digunakan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sholichah, (2021) dalam artikel yang berjudul “Pengembangan Media Flip *Booklet* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kelipatan Suatu Bilangan Kelas IV SD”. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, develop, Implement and evaluate*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji coba media *flip booklet* dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Ngulungkulon, uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang dan uji coba skala besar dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang. Uji coba skala kecil mendapatkan hasil sebesar 97,91% sedangkan uji coba skala besar mendapatkan hasil sebesar 96,9%. Dengan nilai yang didapatkan maka dapat diartikan bahwa *flip booklet* yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran *booklet* pada mata pelajaran matematika dan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD, namun ada perbedaan materi matematika yang diteliti.

### **C. Kerangka berpikir**

Matematika sebagai mata pelajaran wajib di sekolah maka perlu dipelajari ilmunya. Namun beberapa siswa mengaku bahwa pelajaran ini sangat sulit



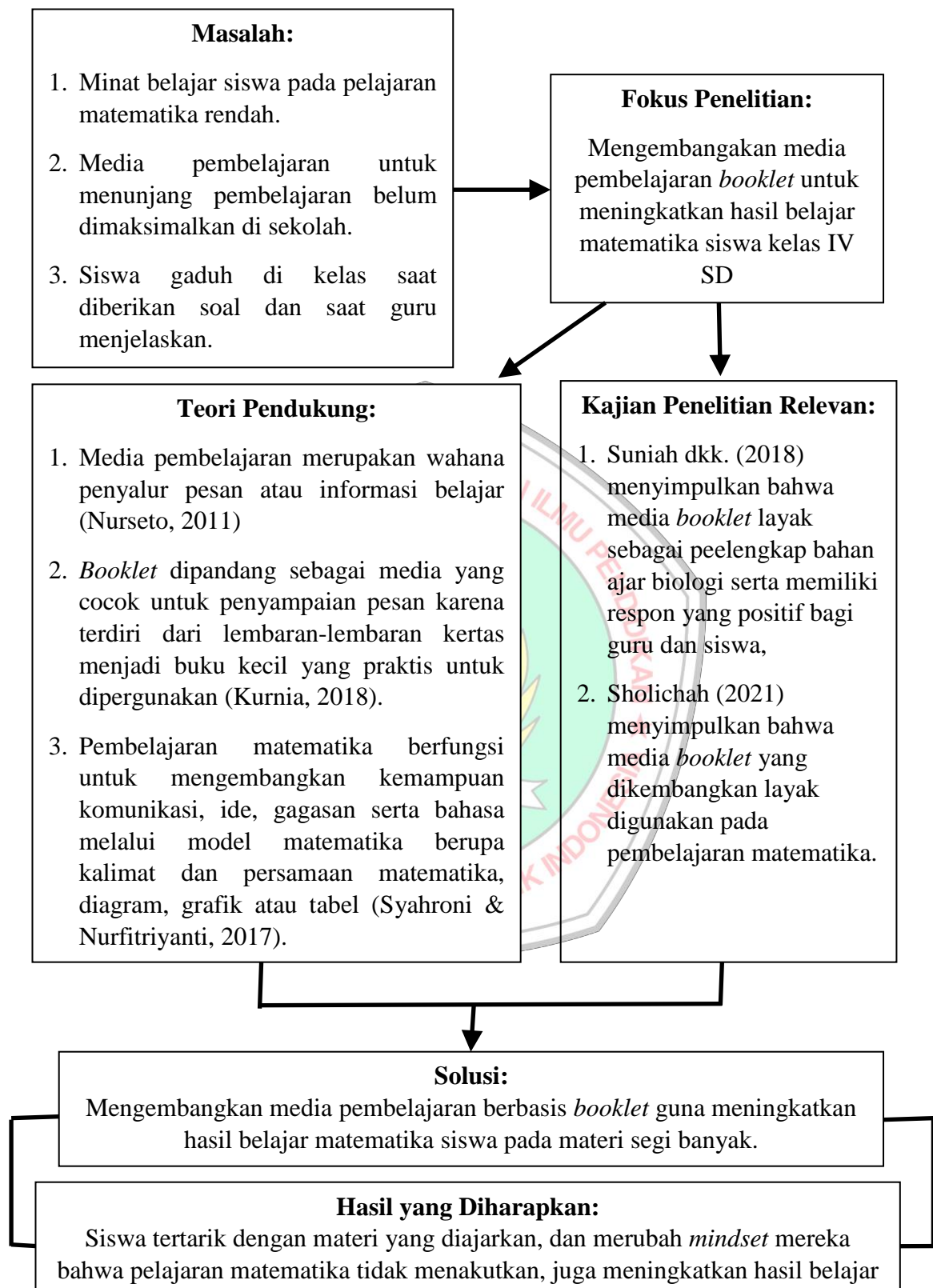
untuk dipelajari, sehingga menjadikan siswa malas untuk mempelajari materinya. Banyak sekali dampak yang ditimbulkan akibat kesulitan belajar matematika yang dialami siswa, sehingga perlu strategi guna mewujudkan tujuan belajar. Strategi yang peneliti gunakan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan dikembangkannya sebuah media. Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memungkinkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika materi segi banyak. Materi ini akan diberikan menggunakan media guna meningkatkan pemahaman siswa mengenai luas dan keliling dari segi banyak. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *booklet* yang berisikan materi segi banyak tentang keliling dan luasnya. Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa media pembelajaran *booklet* memiliki pengaruh yang positif bagi anak-anak. Media ini dianggap cocok untuk memahamkan sebuah materi bagi anak SD, karena dibuat dengan desain yang *colourfull* dan sangat menarik bagi anak-anak untuk membaca dan mempelajarinya.

Penulisan isi *booklet* berisikan informasi secara rinci sesuai dengan kebutuhan, dengan isi yang padat dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Bahasa yang digunakan dapat menggunakan istilah tertentu karena tujuannya untuk mengedukasi siswa dengan informasi yang rinci. Penjelasan atau istilah asing, dapat ditambahkan di glosarium, untuk memudahkan para siswa

memahami bahasa yang jarang mereka dengar. *Booklet* terdiri dari empat bagian yaitu sampul depan (*cover*), daftar isi, isi *booklet*, dan penutup. Pembuatan *booklet* yang pertama kita harus menentukan ide materi yang akan menjadi fokus dari isi *booklet*, dan selanjutnya dapat kita buat desain sampul depan, daftar isi, isi dan penutup menggunakan *microsoft office publisher*. Setelah dirasa desain memuaskan, selanjutnya *booklet* dicetak menggunakan *art paper* yang beratnya sekitar 210-260 gsm, dan dapat dipercantik dengan memberikan laminasi berupa *glossy* dan *doff* dan selanjutnya disusun agar berbentuk buku. Dibawah ini merupakan kerangka berpikir dalam penelitian ini:





Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

#### D. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?
3. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?

