

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan saat ini berkembang sangat pesat. Salah satu indikatornya adalah munculnya sekolah-sekolah yang berkualitas dengan menyajikan program-program yang jarang dimiliki sekolah-sekolah lain baik sekolah milik pemerintah ataupun sekolah milik swasta. Lembaga pendidikan tersebut berusaha menyajikan program terbaik kepada masyarakat (Noerlitasari dkk., 2018). Pendidikan juga merupakan usaha terencana dalam pembelajaran untuk mengembangkan individu menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, berakhlak mulia baik jasmani maupun rohani serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ilma, 2015).

Salah satu ilmu yang berperan dalam dunia pendidikan adalah matematika. Peran matematika sebagai ilmu yang universal cukup penting dalam kaitannya dengan berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Wahab & Rosnawati, 2021). Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam

kehidupan sehari-hari. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan sebagai alat bantu untuk mata pelajaran lain dan dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh siswa saat ini menjadi suatu tujuan untuk meningkatkan penalaran dan pengambilan keputusan dengan persaingan cara semakin kompetitif. Matematika bukanlah ilmu itu sendiri, tetapi merupakan ilmu yang berguna bagi sebagian besar ilmu lainnya. Dengan kata lain, matematika mempunyai peranan yang sangat penting bagi ilmu-ilmu lain, salah satunya yang paling utama yaitu ilmu sains dan teknologi (Siagian, 2016).

Hasil survei PISA pada tahun 2018, bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-64 dari 65 negara yang turut dalam tes. Rata-rata nilai matematika siswa Indonesia adalah 375, cukup jauh di bawah nilai rata-rata OECD. PISA mengukur kemampuan siswa usia 15 tahun dalam mengimplementasikan persoalan di kehidupan nyata. Pada tes ini siswa tidak hanya dituntut untuk menampilkan keterampilan yang dipelajari, tetapi juga mengeksplorasi dan mengimplementasikannya pada kondisi-kondisi yang tidak mereka pahami sebelumnya (Rumapea, 2019; Masfufah & Afriansyah, 2021). Demikian juga dengan yang hasil penelitian Kamarullah, (2017) bahwa kehadiran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan sulit bagi sebagian siswa yang mempelajarinya. Persepsi ini muncul karena anggapan siswa bahwa matematika itu sebagai ilmu yang abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti laksanakan tanggal 8 November 2022 di SMP Negeri 4 Kendari yang beralamat di Jalan Jendral Ahmad Yani, Bonggoeya, Kecamatan Wua-Wua, sebagian besar siswa menganggap pembelajaran matematika kurang menyenangkan dan sulit dipahami. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, dan tanya jawab. Hal ini berarti pembelajaran berpusat pada guru sebagai pemberi informasi. Dampaknya, siswa merasa bosan dan jenuh ketika proses kegiatan belajar mengajar yang secara otomatis berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal bahkan tidak jarang siswa memperoleh hasil di bawah standar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru harus kreatif mengembangkan bahan ajar sebagai upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik. Salah satu bahan ajar adalah bahan ajar cetak seperti *leaflet*.

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tetapi tidak dijahit, agar terlihat menarik *leaflet* didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar harus dapat memuat sejumlah materi sehingga menggiringi siswa untuk dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Bahan ajar *Leaflet* biasa dibuat dengan menggunakan aplikasi desain. Macam-macam aplikasi desain yaitu vector ink, canva, corel draw, dan picsart. Aplikasi yang menjadi fokus peneliti adalah aplikasi canva (Meiristanti & Puspasari, 2020). Pengembangan bahan ajar berbasis *leaflet* ini diharapkan dapat meminimalisir persepsi siswa yang menganggap matematika itu sulit menjadi

matematika yang menyenangkan, yang dapat membantu siswa meningkatkan kompetensi siswa dalam belajar matematika, serta menghidupkan suasana kelas pada saat belajar matematika. Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan bahan ajar berbasis *leaflet* yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan materi bangun ruang sisi datar.

Materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar *leaflet* dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar. Yang melatarbelakangi pemilihan materi tersebut dikarenakan materi bangun ruang sisi datar dipelajari siswa kelas VII SMP. Dimana pada jenjang ini siswa baru mempelajari lebih lanjut matematika pada tingkat SD sesuai dengan objek penelitian yaitu siswa yang baru memasuki jenjang sekolah menengah pertama. Disamping itu, dalam materi bangun ruang sisi datar terdapat banyak jaring-jaring, unsur-unsur serta rumus itulah yang menjadi alasan peneliti menggunakan materi bangun ruang sisi datar (Satrianawati, 2017).

Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Widodo Winarso & Dede Dewi Yuliyanti (2017) bahwa pengembangan bahan ajar matematika berbentuk *leaflet* berbasis kemampuan kognitif siswa berdasarkan teori bruner dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian juga pernah dilakukan oleh Lisna Verawati, dkk (2016) bahwa pengembangan bahan ajar *leaflet* matematika berintegrasi Al-Quran pada materi bilangan bulat untuk kelas VII SMP/MTs dinyatakan memiliki kualitas yang baik karena memenuhi standar kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar. Penelitian juga pernah dilakukan oleh Deni Andriani & Hana Adhia

(2021) bahwa pengembangan *leaflet* berbasis *Realistic Mathematics Education* pada materi persamaan linear satu variabel di kelas VII SMPN 2 Kota Solok dinyatakan valid dan praktis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini akan dilihat bagaimana tingkat validitas, tingkat kepraktisan, dan tingkat efektifitas bahan ajar berbasis *leaflet* pada materi bangun ruang sisi datar.

Berdasarkan uraian latar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Leaflet* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp Negeri 4 Kendari**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam belajar matematika.
2. Metode pembelajaran yang kurang menarik.
3. Bahan ajar yang digunakan kurang menarik.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti menetapkan batasan masalah yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *leaflet* pada materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan bahan ajar *Leaflet* pada konsep materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan bahan ajar *Leaflet* pada konsep materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari?
3. Bagaimana tingkat keefektifan bahan ajar *Leaflet* pada konsep materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari?

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar *Leaflet* pada konsep materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar *Leaflet* pada konsep materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar *Leaflet* pada konsep materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 4 Kendari.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah:

1. Bagi peneliti, untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman di bidang pendidikan matematika dan menambah pengetahuan dalam menggunakan pendidikan matematika serta menambah pengetahuan dalam menggunakan bahan ajar berbasis *leaflet*.

2. Bagi siswa, untuk membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi kongkret. Serta untuk menambah pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis *leaflet*.
3. Bagi guru, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dan sesuai kebutuhan siswa.
4. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan rujukan tentang gagasan baru serta membuat semangat untuk memajukan keilmuan yang inovatif.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk adik-adik selanjutnya yang ingin meneliti hal yang sama atau mirip dengan penelitian ini.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan serta memberikan gambaran yang kongkrit mengenai arti yang terkandung dalam judul di atas, maka dengan ini diberikan definisi operasional yang akan dijadikan landasan pokok dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini diantaranya:

1.7.1 Bahan Ajar *Leaflet*

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dapat dilipat yang didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami serta berisi materi yang digunakan siswa untuk menguasai satu atau lebih kompetensi dasar sehingga siswa memahami konsep dengan benar.

1.7.2 Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang merupakan sebutan untuk bangun-bangun tiga dimensi. Bangun ruang adalah bangun matematika yang memiliki isi atau volume. Bisa juga disebut bangun ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Pada setiap bangun ruang tersebut mempunyai rumusan dalam menghitung luas dan volumenya. Bangun ruang dibagi menjadi 2 yaitu bangun ruang sisi datar dan bangun ruang sisi lengkung. Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang yang mempunyai sisi datar (tidak lengkung). Macam-macam bangun ruang sisi datar yaitu kubus, balok, prisma, dan limas.

