

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha yang dilakukan secara sadar oleh keluarga, masyarakat, pemerintah dalam kegiatan pembelajaran, yang dibimbing oleh seseorang, dan dilaksanakan baik di sekolah maupun luar sekolah yang ditujukan kepada peserta didik agar siap menghadapi kehidupan di masa depan yaitu pengertian dari pendidikan.¹ Pendidikan sangat penting bagi seseorang, karena merupakan bekal dalam menghadapi dunia. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah merupakan perpaduan dari beberapa komponen, yaitu: metode, media, strategi, dan pendekatan pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran akan memberi pengaruh baik pada pendidikan. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran.² Media pembelajaran menjadi salah satu penentu dalam keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana komunikasi antara peserta didik dengan pendidik secara non-verbal. Media pembelajaran harus ada atau harus dimanfaatkan pada proses pembelajaran yang bersifat mutlak. Hasil yang didapatkan tidak akan maksimal jika salah satu komponen tidak digunakan. Proses pembelajaran memerlukan partisipasi dan latihan. Dengan partisipasi peserta didik yang aktif menandakan materi dapat tersampaikan dengan baik dan

¹ Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, 22.

² Nurhayati and Rosadi, "Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam)," 456.

menyenangkan. Latihan diperlukan agar peserta didik dapat mengingat materi yang sudah disampaikan.³

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran.⁴ Tentunya hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran media dalam pembelajaran. Peran media pembelajaran yaitu meminimalisir terjadinya penyimpangan, menjadikan pembelajaran lebih efektif, meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih asik, mengatasi berbagai keterbatasan, interaksi antara pendidik dan peserta didik lebih intens, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan motivasi.⁵ Penggunaan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran lebih interaktif dan lebih aktif di kelas sehingga adanya umpan balik terhadap pendidik dan peserta didik.⁶ Media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran dapat menjadi stimulus belajar agar peserta didik menjadi responsif saat proses pembelajaran. Pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya serap dan daya ingat.⁷ Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

³ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," 44.

⁴ Marlina and et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 26.

⁵ Marlina and et al., 26–29.

⁶ Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 587.

⁷ Wahyuningtyas and Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," 26.

dapat mempengaruhi secara psikologis,⁸ memberikan variasi belajar, memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis, merangsang peserta didik untuk fokus, serta menciptakan situasi belajar tanpa tekanan.⁹

Kualitas pendidikan di Indonesia semakin dituntut untuk meningkat agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang dengan sangat pesat.¹⁰ Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Sehingga pengembangan media pembelajaran merupakan tuntutan, media pembelajaran yang layak dan efektif memiliki manfaat yang besar bagi pendidik, peserta didik dan lembaga pendidikan.¹¹ Pengembangan media pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik termotivasi dan mudah memahami materi. Pada era globalisasi saat ini dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan melalui berbagai cara. Kemajuan teknologi dapat membantu pendidik mengembangkan media pembelajaran yang menarik.¹²

Peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran sangat memerlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar pembelajaran tidak monoton dan peserta didik tidak bosan.

⁸ Dwiqi, Sudatha, and Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," 34.

⁹ Marlina and et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 20.

¹⁰ Harsiwi and Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," 1105.

¹¹ Masykur, Nofrizal, and Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash," 179.

¹² Sariyani and Suarjana, "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar," 167.

Media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.¹³ Tanpa adanya motivasi, pembelajaran mungkin tidak menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar yaitu tingkat perkembangan mental yang lebih baik daripada sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut adalah jenis-jenis hasil belajar, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁴

Penggunaan media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, diantaranya: a) penyampaian materi lebih jelas, lengkap dan menarik, b) pembelajaran lebih interaktif, c) meminimalkan waktu dan tenaga pendidik, d) kualitas hasil belajar meningkat, e) menumbuhkan motivasi belajar, f) memungkinkan pembelajaran dilaksanakan kapan dan dimana saja, g) peran peserta didik menjadi positif dan produktif, h) materi pelajaran menjadi lebih nyata, dan i) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.¹⁵

Menurut Aqib dalam kutipan Juniarsih, dkk., media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, motivasi belajar, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁶ Pada saat ini, pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, khususnya pada materi matematika tentang simetri lipat dan simetri putar. Maka pendidik harus membuat media pembelajaran yang menyenangkan, inovatif serta mampu memotivasi peserta didik dalam belajar. Agar materi dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

¹³ Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 587.

¹⁴ Audie, 588.

¹⁵ Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," 91–93.

¹⁶ Juniarsih, Maftuhah, and Syamsiyah, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol," 9.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika.¹⁷ Peserta didik pada tingkat sekolah dasar mengalami perkembangan pada tingkat berpikir. Khususnya peserta didik pada kelas rendah, sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret). Sedangkan hakikat matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat dan semacamnya.¹⁸ Perbedaan karakteristik itu mengharuskan pendidik membuat alat perantara antara dunia peserta didik dan dunia matematika. Sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan.

Pembelajaran matematika khususnya di pendidikan dasar dianggap mata pelajaran yang sulit dipahami, karena membutuhkan penalaran yang baik, membutuhkan tingkat kecerdasan, tidak semua peserta didik bisa mengerti, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.¹⁹ Beberapa peserta didik merasa matematika yaitu mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan, dikarenakan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal matematika.²⁰ Sehingga seorang pendidik hendaknya melakukan inovasi, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik tidak

¹⁷ Awaludin and et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, 10.

¹⁸ Awaludin and et al., 11.

¹⁹ Wahab and et al., *Media Pembelajaran Matematika*, 56.

²⁰ Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, 2.

bosan dan lebih fokus saat belajar serta mudah menerima atau memahami konsep matematis yang diajarkan.²¹

Salah satu materi dari pembelajaran matematika yaitu simetri lipat dan simetri putar. Simetri lipat adalah pelipatan bangun datar dengan membagi dua bangun itu sama besar dan menggunakan sumbu simetri. Sumbu simetri adalah garis tempat melipat atau membagi dua. Banyaknya simetri lipat suatu bangun datar sama dengan banyaknya sumbu simetri. Sedangkan simetri putar adalah putaran penuh pada pusat simetri sehingga kembali pada bingkainya seperti semula.²² Menurut Walle dalam kutipan Zuliana, cara terbaik untuk memahami konsep simetri putar adalah dengan mengambil bangun datar seperti persegi dan lainnya kemudian dijiplak pada selembar kertas. Hasil jiplakan ini disebut “kotak bentuk”, untuk kemudian dicari orde dari simetri putar persegi atau bangun tersebut.²³ Orde simetri putar disebut juga titik pusat. Pada saat memutar bangun datar, kita juga dapat menggunakan bantuan label sudut atau derajat perputarannya.

Fanu dalam kutipan Zuliana menyebutkan bahwa kemampuan memanipulasi objek atau benda merupakan salah satu elemen penting yang dibutuhkan dalam belajar matematika. Pemberian kesempatan untuk mengotak-atik benda di lingkungan sekitar sangat membantu proses belajar peserta didik untuk membangun sendiri dan menemukan kembali konsep matematika. Belajar matematika dengan melakukan sesuatu menjadikan konsep-konsep matematika dapat tertanam lebih lama dalam pikiran peserta didik.²⁴ Media yang dapat

²¹ Wahab and et al., *Media Pembelajaran Matematika*, 56.

²² Wendi, Margiati, and Rosnita, “Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” 8.

²³ Zuliana, “Desain Siputmatika dan Rancangan Lintasan Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Simetri Putar,” 153.

²⁴ Zuliana, 152.

dimanipulasikan oleh peserta didik, seperti dibalik, dipotong, digeser, dipindah, digambar, ditambah, dipilah, dikelompokkan atau diklasifikasikan. Dengan menggunakan media ini peserta didik akan berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mudah memahami konsep simetri bangun datar.²⁵

Menurut Mungzilina dalam kutipan Yunita dan Awaliyah, pembelajaran yang baik yaitu ketika pendidik dan peserta didik mampu berinteraksi dengan baik, sehingga pendidik tidak lagi sekedar menjelaskan materi melainkan peserta didik juga mampu mengambil peran dengan aktif, berdiskusi, berpendapat, mengeksplor pengetahuan yang mereka miliki, dan mencoba membaginya di lingkungan belajar dalam kelas, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan hidup.²⁶

Proses pembelajaran sangat memerlukan interaksi antara komponen yang saling terkait agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil jika dilaksanakan secara bermakna, peserta didik aktif dalam pembelajaran, nilai peserta didik baik dan tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM), peserta didik menjadi reaktif dan kritis, serta tumbuh karakter yang baik dalam diri peserta didik. Sebuah hasil belajar menjadi tolak ukur peserta didik setelah proses pembelajaran. Hasil belajar menentukan tingkat keberhasilan peserta didik memahami konsep belajar.²⁷ Keberhasilan pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek yang hakiki daripada usaha untuk mencapai tujuan tertentu. Cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dalam

²⁵ Wendi, Margiati, and Rosnita, "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," 3.

²⁶ Yunita and Awaliyah, "Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media (PASIPUT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 6 Dampit," 388.

²⁷ Yunita and Awaliyah., 383–384.

pembelajaran yaitu melalui testing, pemberian tugas, dengan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana kemajuan peserta didik dalam belajar.²⁸

Pada mata pelajaran tema 7 terdapat muatan materi matematika yang sulit dipahami oleh peserta didik, yaitu materi simetri lipat dan simetri putar. Dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian peserta didik. Pada tahun ajaran 2021/2022 terdapat 29 peserta didik di kelas III SD Islam Bandar Kidul. Hanya terdapat 8 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada materi simetri lipat dan simetri putar. Sehingga 72% peserta didik tidak mencapai KKM. KKM untuk kelas rendah yaitu 75. Pendidik telah menjelaskan materi dan menggunakan media dengan maksimal, tetapi peserta didik tetap tidak memahami materi tersebut.²⁹

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik kelas III SD Islam Bandar Kidul, bahwa pendidik pada tahun 2021 menggunakan media video dari youtube dalam menyampaikan materi simetri putar dan simetri lipat. Pembelajaran pada tahun 2021 masih dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Penugasan juga berlangsung dengan tidak maksimal, karena tidak semua peserta didik memiliki pendamping atau yang menemani belajar di rumah. Terdapat anggota keluarga yang sibuk dengan pekerjaannya dan terdapat juga yang memang tidak faham dengan materi yang disampaikan. Pendidik menggunakan media kertas pada tahun 2022. Pendidik menjelaskan langsung di depan kelas, mempraktekkan cara mencari jumlah simetri lipat dan simetri putar, peserta didik mendengarkan dan menyimak buku masing-masing. Peserta didik yang mendengarkan dan menyimak dengan baik hanya beberapa saja, yaitu peserta didik

²⁸ Awaludin and et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, 21.

²⁹ Wawancara, 30 Juni 2022.

yang mempunyai daya kemampuan berpikir dan daya tangkap yang baik. Penugasan dilakukan dengan mengerjakan soal yang diambil dari LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket yang biasa digunakan peserta didik untuk belajar.³⁰

Berbagai media pembelajaran sudah digunakan untuk pembelajaran matematika materi simetri lipat dan simetri putar, antara lain E-LKPD, siputmatika, sparkol, dan pasiput. Berdasarkan penelitian Sariani dan Suarjana, E-LKPD interaktif untuk materi simetri lipat dan simetri putar dapat meningkatkan belajar matematika serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.³¹ Zuliana dalam penelitiannya, menggunakan siputmatika agar peserta didik dapat mengotak-ngatik sendiri, membangun konsep serta membuktikan konsep simetri putar.³² Kemudian penelitian yang dilakukan Juniarsih, Maftuhah dan Syamsiyah, media sparkol dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada materi simetri lipat dan simetri putar karena memuat gambar dan tulisan animasi.³³ Yunita dan Awaliyah dalam penelitiannya, menerapkan model problem based learning dengan media pasiput dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi simetri putar.³⁴

Penelitian dari Yunita dan Awaliyah pada tahun 2021, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model problem based learning (PBL) dengan berbantuan media pasiput terjadi peningkatan aktivitas peserta didik kelas III SDN 6 Dampit dari 65% pada tahap siklus I menjadi 90% pada tahap siklus II. Hasil

³⁰ Wawancara, 16 September 2022.

³¹ Sariani and Suarjana, "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar," 164.

³² Zuliana, "Desain Siputmatika dan Rancangan Lintasan Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Simetri Putar," 151.

³³ Juniarsih, Maftuhah, and Syamsiyah, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol," 8.

³⁴ Yunita and Awaliyah, "Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media (PASIPUT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 6 Dampit," 1086.

belajar peserta didik menunjukkan rata-rata mendapatkan 69,2 pada siklus I dan meningkat menjadi 90,2 pada siklus II.³⁵ Penelitian ini serupa dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Media yang digunakan oleh penelitian terdahulu ini yaitu pasiput. Pasiput yaitu media berbentuk papan yang berisi materi simetri putar. Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berupa modifikasi dari penelitian terdahulu. Media yang akan dikembangkan peneliti berupa hiasan dinding yang berisi materi simetri lipat dan simetri putar.

Media pembelajaran dinding siput (simetri lipat dan simetri putar) merupakan hiasan dinding. Media ini akan ditempelkan di dinding kelas. Media ini berisi macam-macam bangun datar yang masing-masing terdapat kotak jawaban. Kotak jawaban akan diisi peserta didik sesuai jumlah simetri lipat dan simetri putar pada masing-masing bangun datar. Peserta didik dapat menghitung jumlah simetri lipat dan simetri putar dengan cara melipat dan memutar bangun datar yang ada di dinding tersebut. Media pembelajaran dinding siput diharapkan layak untuk materi simetri lipat dan simetri putar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SD Islam Bandar Kidul.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dinding siput di kelas III SD Islam Bandar Kidul?
2. Bagaimana tingkat hasil belajar matematika peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran dinding siput di kelas III SD Islam Bandar Kidul?

³⁵ Yunita and Awaliyah, "Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media (PASIPUT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 6 Dampit," 1086.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dinding siput di kelas III SD Islam Bandar Kidul.
2. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar matematika peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran dinding siput di kelas III SD Islam Bandar Kidul.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran menggunakan kertas karton, sterofom, dan kertas art paper sebagai alas dari dinding siput.
2. Alas dinding siput berukuran 32,5 x 48,3 cm.
3. Desain media dinding siput yaitu hiasan dinding yang memuat beberapa gambar bangun datar beserta kotak jawaban.
4. Peserta didik membuat gambar bangun datar pada kertas origami, kemudian digunting membentuk gambar bangun datar.
5. Gambar-gambar bangun datar akan ditempelkan ke alas dinding siput menggunakan paku kecil, untuk dilipat dan diputar peserta didik agar mengetahui jumlah simetri lipat dan simetri putar dari setiap bangun datar tersebut.
6. Bagian bawah pada cover dilengkapi dengan buku petunjuk dan spidol, untuk mengetahui petunjuk penggunaan media pembelajaran dan menulis hasil jumlah simetri lipat dan simetri putar.

E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Media pembelajaran dinding siput akan mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas. Melipat dan memutar sendiri bangun datar yang terdapat di dinding kelas merupakan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran ini akan membuat peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi simetri lipat dan simetri putar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi pendidik

Media pembelajaran dinding siput dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan masukan kepada sekolah tentang peran penting penggunaan media pembelajaran agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dengan pemanfaatan media dinding siput untuk materi simetri lipat dan simetri putar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan di sekolah, karena tidak membutuhkan alat lain sebagai pendukung.
- b. Pembelajaran yang interaktif menandakan keberhasilan pembelajaran.
- c. Media pembelajaran dinding siput mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa dinding siput hanya memuat materi simetri lipat dan simetri putar.
- b. Media pembelajaran dinding siput adalah produk yang akan diujicobakan kepada peserta didik kelas III SD Islam Bandar Kidul.
- c. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara bergantian.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kenyataan yang ada di lapangan dengan teori yang relevan, pendekatan, dan materi penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan didasarkan pada penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Sariani dan Suarjana pada tahun 2022, menciptakan E-LKPD Interaktif materi simetri lipat dan simetri putar bertujuan untuk meningkatkan belajar matematika. Hasil uji validitas dari ahli media pembelajaran I dan II menunjukkan 94% dan 96%. Hasil uji validitas praktisi yaitu 93,12%. Respon dari peserta didik sebesar 90%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu jenis penelitian, Sariani dan Suarjana menggunakan model pengembangan 4-D, peneliti menggunakan model

pengembangan ADDIE. Penelitian ini memiliki kesamaan pada materi penelitian.³⁶

Penelitian yang dilakukan Juniarsih, Maftuhah, dan Syamsiyah pada tahun 2022, bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar kelas III SD Muhammadiyah 4 Kandang sapi tahun 2020/2021 menggunakan media sparkol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi yang dapat dilihat dari beberapa indikator motivasi yang mencakup: 1) tekun menghadapi tugas, sebelum tindakan 27,80%, Siklus I 45,30%, Siklus II 75,9%, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, sebelum tindakan 30%, Siklus I 41,40%, Siklus II 75,4%, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, sebelum tindakan 28,80%, Siklus I 41,60%, Siklus II 77,55%, 4) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, sebelum tindakan 31,60%, Siklus I 43,50%, Siklus II 77,50%, 5) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sebelum tindakan 30,20%, Siklus I 41,70%, Siklus II 75,44%. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu teknik analisis data, yaitu teknik deskriptif kualitatif. Persamaan dari penelitian ini adalah materi penelitian.³⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Atmoko, Cahyadi, dan Listyarini pada tahun 2017, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa UTAMA (Ular Tangga Matematika) dengan pokok bahasan keliling dan luas bangun datar untuk kelas III sekolah dasar yang layak digunakan. Hasil pengembangan berupa media UTAMA dengan hasil penilaian akhir dari ahli media sebesar 95% berkategori sangat baik dan hasil penilaian akhir dari ahli materi sebesar 90%

³⁶ Sariani and Suarjana, "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar," 164.

³⁷ Juniarsih, Maftuhah, and Syamsiyah, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol," 8.

berkategori sangat baik. hasil tes evaluasi peserta didik rata-rata sebesar 88,84. Hasil analisis tanggapan peserta didik terhadap media sebesar 94,4% dan pada angket keberterimaan media oleh pendidik sebesar 90%. Perbedaan dari penelitian adalah model penelitian dan pengembangan, penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall namun dibatasi sampai uji coba produk terbatas. Persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan media pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.³⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Dagan pada tahun 2020, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman simetri lipat dan simetri putar dengan menerapkan model pembelajaran pemecahan masalah saintifik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik (ketuntasan belajar meningkat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II) yaitu masing-masing 70,97%, 83,87%, dan 90,32%. Persamaan dari penelitian ini adalah materi penelitian. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya, setiap siklus meliputi: *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).³⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Awaliyah pada tahun 2020, bertujuan untuk menjelaskan penerapan model PBL (*problem based learning*) berbantuan media PASIPUT (papan simetri putar) dalam pembelajaran

³⁸ Atmoko, Cahyadi, and Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI," 119.

³⁹ Dagan, "Upaya Peningkatan Pemahaman Simetri Putar dan Simetri Lipat Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Saintifik pada Siswa Kelas III A SD Negeri Tumbang Kalemei," 9.

matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika pada materi simetri putar. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan model PBL berbantuan media PASIPUT dapat terlaksana dengan baik dibuktikan dengan peningkatan aktivitas peserta didik dari 65% menjadi 90%, hasil belajar peserta didik mendapat rata-rata 69,2 meningkat menjadi 90,2. Persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan media pada materi simetri putar untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini adalah pendekatan penelitian, Yunita dan Awaliyah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).⁴⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Widyasari dan Putri pada tahun 2019, bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran "*scrapbook*" yang *whole package* yaitu mencakup materi bangun datar dengan berbasis budaya Palembang. Hasil penelitian menunjukkan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media masing-masing 71,61% (valid), 87,5% (sangat valid), dan 88,57% (sangat valid). Penilaian respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 11,16 (tinggi) dan uji coba lapangan mendapat rata-rata 11,06 (tinggi). Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dan materi yang digunakan dalam penelitian. Persamaan dengan penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan yang digunakan, yaitu model ADDIE.⁴¹

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar dan Hasibuan pada tahun 2017, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V SD Negeri 010 Rambah. Hasil yang diperoleh

⁴⁰ Yunita and Awaliyah, "Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media (PASIPUT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 6 Dampit," 1086.

⁴¹ Widyasari and Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar," 92.

dalam pembelajaran matematika rata-rata 79,26 meningkat menjadi 80,53, sedangkan ketuntasan sebesar 94,74% menjadi 100%. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar.⁴²

Penelitian yang dilakukan oleh Wendi, Margiati, dan Rosnita pada tahun 2017, bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media manipulatif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 01 Kuayan Kabupaten Sambas. Hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} (3,17) > t_{tabel} (1,680)$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ berarti terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media manipulatif. Dari hasil perhitungan *effect size* (ES) sebesar 0,89 dengan kriteria tinggi. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media pada pembelajaran matematika berpengaruh pada hasil belajar. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan penelitian, kuantitatif dengan metode eksperimen dengan bentuk *Quasi Eksperimen* jenis *Nonequivalent Control Group Design*.⁴³

Penelitian yang dilakukan oleh Mudiana, Bayu dan Aspini pada tahun 2021, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media power point pada peserta didik kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata hasil belajar matematika 60,42 berkategori rendah meningkat menjadi 88,3 dengan kategori tinggi. Perbedaan dari penelitian ini adalah jenis penelitian, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Persamaan penelitian yaitu

⁴² Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 010 Rambah," 235.

⁴³ Wendi, Margiati, and Rosnita, "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," 1.

penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar.⁴⁴

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk menyempurnakan atau mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik.
2. Media pembelajaran dinding siput (simetri lipat dan simetri putar) merupakan hiasan dinding berisi materi simetri lipat dan simetri putar yang menjadi salah satu sifat dari bangun datar.
3. Tingkat hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa tes tulis setelah proses pembelajaran. Peserta didik yang akan diujicobakan dengan media dinding siput yaitu peserta didik kelas III SD Islam Bandar Kidul.
4. Pembelajaran matematika adalah penyampaian materi tentang matematika kepada peserta didik pada proses pembelajaran sehingga bertambahnya ilmu pengetahuan baru. Pada materi simetri lipat dan simetri putar yang terdapat pada materi kelas III.

⁴⁴ Mudiana and et al., "Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD," 383.