

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “SPLDV COLORFUL BOARD” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Anindita Verliana Ridho¹, Erina Naurullaili Nahdia², Laily Alfi Maulida³, Ani Afifah⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Pedagogi dan Psikologi Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI
Wiranegara

Email: verliana18@gmail.com¹, ererinahdia@gmail.com², lailyalfimaulida24@gmail.com³,
fifa.ani@gmail.com⁴

ABSTRACT

This research is developmental in nature and aims to create mathematics learning media based on SPLDV material for class VIII students at SMP Muhammadiyah 1. The theoretical framework of this research is based on the weakening of students' interest in learning mathematics as a result of learning loss due to the COVID-19 pandemic. After examining student responses to existing learning methods, we found that students need learning models that are fun and not boring when studying in class. So, it is very important to provide educational materials that stimulate students' desire to learn. The ADDIE methodology used in this research consists of five stages (analysis, design, development, implementation and evaluation). Therefore, the research described in this article has reached the evaluation stage.

Keywords: *Learning Media, Interest in Learning, SPLDV*

ABSTRAK

Penelitian ini bersifat pengembangan dan bertujuan untuk membuat media pembelajaran matematika berbasis materi SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1. Kerangka teori penelitian ini dilandaskan pada melemahnya keinginan belajar matematika siswa akibat dari kehilangan pembelajaran akibat pandemi COVID-19. Setelah meneliti respon siswa terhadap metode pembelajaran yang ada, kami menemukan bahwa siswa memerlukan model pembelajaran yang asik dan tidak membosankan ketika belajar di kelas. Maka, sangat penting untuk menyediakan materi pendidikan yang merangsang keinginan belajar siswa. Metodologi ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Oleh karena itu, penelitian yang dijelaskan di dalam artikel ini sampai pada tahap evaluasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, SPLDV

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar dan disengaja untuk menciptakan suatu lingkungan dan metode pembelajaran sehingga peserta didik selaku aktif memperoleh kualitas kekuatan mental, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa. Hal ini tertuang pada Pasal 1 Ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003. Namun, menurut (Efendi, 2021) proses belajar mengajar masih tidak ideal, paling utama dalam hal pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan membentuk kepribadian siswa secara positif. Setelah pandemi berakhir, banyak siswa yang kehilangan minat belajar. Siswa kurang termotivasi untuk belajar karena permasalahan yang mereka hadapi selama pembelajaran di sekolah. Hal ini mungkin disebabkan oleh minimnya sumber belajar yang relevan dan dukungan bagi individu untuk berlatih di rumah. Beradaptasi dengan keadaan sulit ini memerlukan

pengembangan metode pembelajaran baru yang spesifik untuk pandemi ini. Hal ini sesuai dengan (Muntiani et al., 2021) yang menggunakan alat bantu pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk memikat perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang mendukung guru untuk memberikan materi kepada siswa. Namun, masih banyak siswa yang belum familiar dengan penggunaan media pembelajaran. Sebaliknya, guru secara khusus memanfaatkan buku sebagai satu-satunya alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. (Paulina et al., 2021). Menggunakan materi yang relevan di kelas dapat meningkatkan pengalaman belajar. Pemanfaatan media pembelajaran membuat guru untuk mengilustrasikan konsep atau ide secara konkret, sekaligus merangsang partisipasi aktif peserta didik. Bagi siswa, media tersebut berperan sebagai penghubung antara pemikiran kritis dan pelaksanaan tindakan.

Media pembelajaran juga diinginkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, guru harus menyadari bahwa kualitas dan kemampuan belajar siswa berbeda-beda. Dengan demikian, guru perlu menyajikan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh semua siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media pembelajaran dengan bijak dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta mencegah siswa dari rasa bosan selama proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media yang dapat memaksimalkan semangat belajar siswa, menghasilkan keluaran yang bermutu (Faradila & Aimah, 2018).

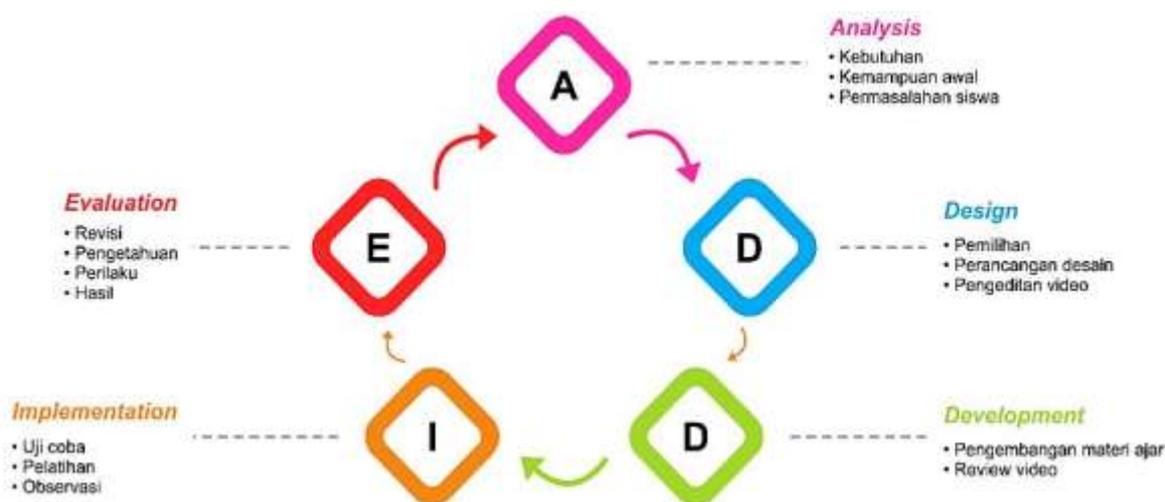
Oleh karena itu, penggunaan media dapat mendukung guru dan siswa dalam mencapai kemampuan inti yang telah ditentukan. Guru perlu memahami kebutuhan belajar siswa serta hambatan yang mungkin mereka hadapi terhadap topik yang akan diajarkan, agar penggunaan media pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Dalam mengembangkan media hendaknya memperhatikan kemudahan penggunaan, keterampilan dasar, materi, dan perilaku siswa. Guru dapat berperan sebagai pencipta media dengan merancang dan menerapkan media yang tepat guna, efisien, dan menarik bagi siswa. Penting untuk dicatat bahwa dalam penggunaan di dalam kelas, siswa seharusnya aktif memanfaatkan media pembelajaran ini. (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, media memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran, terutama karena kini media memberikan kontribusi yang besar dalam pengajaran. Media ini berpotensi menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan pembelajaran matematika yang kompleks, dan siswa akan memperoleh manfaat lebih besar dengan menggunakan berbagai media selain buku. Sejalan dengan itu, peran pendidik memiliki

dampak besar terhadap partisipasi siswa dalam cara belajar mengajar. Kendala yang mungkin muncul terkait dengan media pembelajaran dapat diatasi oleh peran pendidik; banyak media yang belum dimanfaatkan sepenuhnya untuk membantu siswa. Dalam konteks ini, peneliti akan memanfaatkan media "SPLDV Colourful Board" dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori R&D (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah suatu pendekatan untuk membuat barang tertentu dan mengujinya untuk memastikan fungsionalitasnya (Sugiyono, 2015). Terdapat beragam model dalam penelitian dan pengembangan, sesuai dengan (Nurjanah et al., 2022) Ada beberapa model R&D yang umum digunakan seperti ADDIE, 4D Thiagarajan, Dick and Carey, Borg and Gall, dan Sugayono. Penulis mengacu pada desain pengembangan berdasarkan lima fase awal paradigma ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE dilakukan karena model ini menunjukkan tahapan desain yang mudah diimplementasikan (Vivien Pitriani et al., 2021). Desain ADDIE lengkap ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

ADDIE merupakan serangkaian langkah dalam pengembangan desain pembelajaran yang dimulai dari tahap analisis. Fase ini melibatkan proses memahami analisis kebutuhan masalah dan mengidentifikasi solusi yang tepat dan ampuh. (Naila Muna & Wardhana, 2022). Tahap desain merupakan proses pengembangan solusi pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Fase pengembangan menggambarkan proses mengubah desain menjadi produk aktual. Langkah implementasi adalah proses mewujudkan hasil desain solusi menjadi

tindakan. Tahap evaluasi mengevaluasi efektivitas solusi yang diberikan (Suparyanto dan Rosad, 2020).

Seperti disebutkan sebelumnya, artikel ini menjelaskan lima fase awal desain ADDIE, termasuk penelitian yang saya lakukan menjelang fase evaluasi produk yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran “SPLDV Colorful Board” ini adalah hasil penyesuaian dan modifikasi model ADDIE yang meliputi lima langkah: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*) Berisi pokok-pokok fase. 4) Implementasi dan 5) Evaluasi. Detail masing-masing tahap pengembangan dijelaskan di bawah ini:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara kepada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pasuruan. Pengamatan dilakukan pada bulan Oktober 2023. Siswa yang hadir sebanyak 29 orang. Berdasarkan diskusi dengan guru mata pelajaran Matematika tentang relevansi penggunaan media pembelajaran, guru secara tradisional menggunakan papan tulis, buku teks, dan soal latihan. Siswa menjadi bosan ketika dihadapkan pada kegiatan belajar yang membosankan. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang belum menyimak petunjuk guru dan melakukan aktivitas lainnya. Mereka terlihat kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya pilihan yang digunakan sekomprensif mungkin, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung penyajian materi.

2. Tahap Desain (*Design*)

Fase desain merupakan fase dimana model ADDIE dikembangkan. Pada langkah ini peneliti menggabungkan informasi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Informasi ini menghasilkan hasil sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran “SPLDV Colorful Board”



Gambar 2. Media Pembelajaran

Alat dan bahan pembuatan media:

- 1) Kertas karton
- 2) Kertas manila
- 3) Lem tembak
- 4) Gunting
- 5) Penggaris
- 6) Pensil
- 7) Kertas buffalo
- 8) Sedotan warna-warni
- 9) Spidol

b. Aturan dalam Penggunaan Media Pembelajaran bagi Siswa

- 1) Membagi semua siswa menjadi 2 kelompok
- 2) Masing-masing kelompok memilih soal yang telah disediakan untuk putaran ke-1.
- 3) 2-3 siswa maju ke depan dari setiap perwakilan kelompok untuk mengerjakan soal yang telah di pilih dengan media "SPLDV Colorful Board".

- 4) Jika terdapat kelompok yang selesai terlebih dahulu, maka kelompok tersebut yang mendapatkan poin.
- 5) Setiap kelompok memilih soal kembali untuk putaran ke-2.
- 6) 2-3 siswa (tidak boleh sama dengan putaran ke-1) dari setiap kelompok maju untuk menyelesaikan soal tersebut dan kelompok yang selesai terlebih dahulu mendapat poin.
- 7) Permainan terus berlanjut sampai soal yang dibuat oleh guru tersebut habis, kelompok dengan poin tertinggi pemenangnya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, pertama kali merancang media pembelajaran “SPLDV Colorful Board” yang telah dirancang terlebih dahulu. Langkah-langkah dalam pembuatan media ini sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan alat dan bahan
- 2) Memotong kertas dan ditulis “SPLDV Colorful Board”
- 3) Menempelkan kertas karton dengan kertas manila, hingga menjadi papan
- 4) Menempelkan potongan kertas “SPLDV Colorful Board” ke papan
- 5) Memotong sedotan dengan ukuran panjang 5 cm dan 15 cm
- 6) Menempelkan sedotan pada papan
- 7) Memotong 4 kertas dengan panjang 8 cm × 5 cm dan ditulis “soal”, “eliminasi”, “persamaan 1”, dan “persamaan 2”
- 8) Memotong 6 kertas dengan ukuran 5 cm × 5 cm dan ditulis “x”, “y”, dan “c”
- 9) Memotong beberapa kertas dengan ukuran 15 cm × 5 cm dan ditulis soal-soal yang akan diberikan
- 10) Memotong beberapa kertas dengan ukuran 4 cm × 4 cm dan ditulis berbagai bilangan cacah

Setelah tahapan sebelumnya ahli materi dan media melakukan uji validitas untuk memverifikasi kelayakan media pembelajaran “SPLDV Colorful Board”. Profesional material dan media bekerja sama untuk memvalidasi media. Peneliti memilih validator untuk melakukan validasi media yaitu dosen Jurusan Pendidikan Matematika Universitas PGRI Wiranegara dengan gelar magister dan keahlian media pembelajaran..

4. Tahap Implementasi

Kali ini, uji coba diikuti oleh 29 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pasuruan. Uji coba ini dilakukan untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang dihasilkan, serta untuk mengetahui pandangan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan “SPLDV Colorful Board”. Guru dapat menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan siswa dapat memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran interaktif.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini seluruh siswa dan guru matematika menyampaikan masukan pada media pembelajaran “SPLDV Colorful Board”. Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan “SPLDV Colorful Board” dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi SPLDV. Guru dapat menyusun pertanyaan-pertanyaan yang pada akhirnya akan mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan peneliti yang telah meneliti pemanfaatan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa khususnya siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pasuruan, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang penting terhadap minat belajar siswa. Dengan menggunakan media yang lebih menarik khususnya media “SPLDV Colorful Board”, siswa akan lebih semangat dalam belajar dan tampil lebih aktif. Ketika guru aktif menyajikan masalah kepada siswa dan siswa segera merespons, kita melihat aktivitas siswa. Siswa tidak segan-segan bertanya kepada gurunya jika belum memahami apa yang disampaikan. Siswa pun merasa puas dan menyukai proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, A. Y. (2021). *Pengembangan bahan ajar video animasi berbasis pendidikan karakter pada materi sistem persamaan linier*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005), 508–512*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, 7 (1)*.

- Muntiani, T., Karim, M. B., & Nazarullail, F. (2021). The Development of Animation Video-Based Learning Media for Introducing Discipline to Children Aged 4-5 Years. *Child Education Journal*, 3(3), 162–168. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/cej.v3i3.2436>
- Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nurjanah, N., Sobari, S., Supriatna, A., Muchtar, H. S., & Sulastini, R. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA DALAM KHAZANAH ISLAM BERBASIS KONTEKSTUAL. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 181. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.7051>
- Paulina, W., Muslihah, N. N., & Nuriyanti, R. (2021). Analisis Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Matematika. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 8–12. <https://doi.org/10.31980/caxra.v1i1.1175>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparyanto dan Rosad. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN DARING DI KELAS V SDN 2 KARAMATWANGI. *Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>