

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan membentuk peradaban suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan individu agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.¹ Di Indonesia, pendidikan telah menjadi perhatian utama sejak awal kemerdekaan. Hal ini tercermin dalam Pembukaan Undang - Undang Dasar 1945 yang menyebutkan tujuan untuk "mencerdaskan kehidupan bangsa". Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan akses dan kualitas pendidikan melalui berbagai program dan kebijakan, seperti wajib belajar, sertifikasi guru, dan perbaikan infrastruktur pendidikan di Indonesia.²

Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang memberikan pengaruh penting dalam kemajuan suatu negara. Sebagai salah satu pilar pembangunan di Indonesia, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu, tetapi juga untuk

¹ UNESCO. (2022). Education. <https://www.unesco.org/en/education>

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). "Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan." Diakses dari laman https://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_DF5F5C5D-33F7-4B72-A82F-F6F1E6F38A9A_.pdf

membentuk karakter dan moralitas sumber daya manusia. Pendidikan juga berperan penting dalam menciptakan kesetaraan sosial dan mengurangi kemiskinan. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia tidak hanya akan berdampak positif bagi individu, tetapi juga bagi kemajuan bangsa secara keseluruhan.³ Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis. Melalui proses pendidikan dapat mengajarkan individu untuk berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan empati, memahami perspektif orang lain, dan belajar bekerja sama dalam tim. Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan kerja maupun dalam hubungan sosial. Pendidikan dapat membantu memberantas kemiskinan dan kelaparan, memberi orang kesempatan untuk kehidupan yang lebih baik.⁴ Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia tidak hanya akan berdampak positif bagi individu, tetapi juga bagi kemajuan bangsa secara keseluruhan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan yang mendasar dilakukan

³ Devi Ariyantika., (2019). Pengembangan Media Pocket Book Of Mathematics Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Slb. Hal 14

⁴ Heru Widoyo. (2023). Peran Penting Pendidikan Di Dalam Kehidupan. BINUS UNIVERSITY. <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/peran-penting-pendidikan-di-dalam-kehidu>

melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.⁵ Kegiatan pembelajaran yang baik merupakan fondasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung perkembangan siswa. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pada kegiatan pembelajaran pendidik berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajar. Mereka harus mampu mengelola kelas dengan baik, memberikan umpan balik konstruktif, dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.⁶

Peran pendidik dalam pembelajaran sangat krusial untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang membantu siswa mengembangkan potensi mereka. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajar dengan menciptakan lingkungan yang mendukung. Mereka merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi.⁷ Sebagai motivator, pendidik memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa merupakan masalah yang sering dihadapi

⁵ Arif Septiana., Amin, I. I., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Literatur: Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Dalam Pembelajaran Matematika. Teorema Teori Dan Riset Matematika, 7 (hal 2).

⁶ Retno Wahyuning. (2020) "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning," Jurnal Pendidikan, hal. 63-77.

⁷ Imran Fauzi. (2022) "Peran Guru Dalam Pembelajaran," ALACRITY: Journal of Education 2, no. 3 (hal : 26-34)

dalam dunia Pendidikan. Terutama dalam mata pelajaran matematika. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Rasa ketidakpahaman terhadap materi yang diajarkan sering kali mengakibatkan siswa merasa frustrasi dan kehilangan minat untuk belajar. Metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaksi yang terbatas antara guru dan siswa, merupakan salah satu factor kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.⁸

Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran matematika.⁹

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di jenjang pendidikan SD hingga SMA yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika. Matematika merupakan dasar dari

⁸ Ni Putu Lestari. (2022) "Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMAN 5 Denpasar," Jurnal Pendidikan Matematika 16, no. 1 (hal : 47)

⁹ Mila Aulia., & Nurlina., (2024) "Penerapan Media Pocket Book Of Science Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." Journal of Conflict and Social Class. Vol 1., hal : 15

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu peran matematika sangat penting untuk kemajuan teknologi.¹⁰ Pada matematika, pemahaman konsep sangat dibutuhkan, apabila konsep telah di pahami maka akan memudahkan dalam mengerjakan/memecahkan suatu permasalahan. Sedangkan saat ini penguasaan siswa terhadap materi konsep-konsep matematika masih lemah.

Pemahaman konsep membuat siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan karena siswa akan mampu mengaitkan serta memecahkan permasalahan tersebut dengan berbekal konsep yang telah dipahaminya. Pemahaman konsep matematika sangat penting untuk dipelajari oleh karenanya pembelajaran tersebut perlu dipersiapkan secara menyeluruh untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Ketika pembelajaran matematika berlangsung kebanyakan guru hanya memberikan rumus dan contoh soal. Guru juga cenderung hanya fokus dengan satu media pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik dengan mata pelajaran matematika¹¹

Salah satu permasalahan yang ada pada dunia pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar karena tidak mendukungnya media pembelajaran yang digunakan oleh para guru. Penggunaan media pembelajaran yang sederhana namun menarik dan menyenangkan akan lebih berkesan bagi siswa. Siswa akan termotivasi belajar matematika ketika penggunaan media

¹⁰ 10 Ibid., hal : 50

¹¹ Devi Ariyantika, (2019). "Pengembangan Media Pocket Book Of Mathematics Pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SLB". Hal 20

yang dipilih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks matematika, di mana banyak konsep bersifat abstrak, penggunaan media yang bervariasi dapat membantu siswa mengvisualisasikan dan memahami materi dengan lebih baik. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif akan menjadikan siswa lebih paham terhadap konsep matematika.¹³ Namun kebanyakan sekolah masih menggunakan media pembelajaran berupa buku teks dari sekolah.

Buku paket sering kali menjadi sumber utama bagi siswa dalam belajar matematika, namun terdapat beberapa kelemahan yang dapat menghambat proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, banyak guru yang masih bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif.¹⁴

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Buku teks dari sekolah sering kali dianggap terlalu berat dan tidak menarik, sehingga siswa kehilangan minat untuk belajar. Buku

¹² Wina Sanjaya. (2021) "Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika," Jurnal Pendidikan.

¹³ Irfan Arsid, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mandiri Berbasis Macromedia Flash," Jurnal Pendidikan 2020.

¹⁴ Wedayanti, Luh Ari, et al., (2022) "Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD," Jurnal Pendidikan Dasar 10, no. 1 hal: 113-122.

paket matematika yang biasanya dipakai disekolah sering kali menyajikan materi matematika tanpa memberikan konteks atau aplikasi nyata dari konsep-konsep tersebut. Penyajian materi dalam buku paket tidak disajikan secara ringkas. Buku paket matematika juga kebanyakan memiliki format yang kaku dan monoton, sehingga banyak siswa yang merasa bosan ketika belajar menggunakan buku paket.¹⁵

Penting bagi pendidik untuk mencari alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Di sekolah masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran berupa *pocket book*. penggunaan media cetak berbentuk *Pocket Book* atau buku saku dapat menjadi alternatif media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar dikelas maupun diluar kelas.¹⁶

Pocket book atau buku saku merupakan buku kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa ke manapun. *Pocket book* hadir sebagai solusi untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih ringkas dan mudah dipahami. *Pocket book* tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan desain yang menarik dan konten yang relevan, *pocket book* dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran terutama matematika.¹⁷

¹⁵ Ibid., hal 120

¹⁶ Ibid., hal 150

¹⁷ Irfan Arsid, (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mandiri Berbasis Macromedia Flash," Jurnal Pendidikan.

Pocket book dirancang untuk memberikan informasi yang ringkas, mudah dipahami, dan dapat diakses dengan praktis oleh siswa. *Pocket book* dirancang dengan ukuran kecil dan format yang mudah dibawa, memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Desain visual yang menarik, dilengkapi ilustrasi, dan contoh yang aktual juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang kompleks. Sehingga pembuatan *pocket book* sebagai media pembelajaran merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran matematika.¹⁸

Keberhasilan penggunaan *pocket book* sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator. Salah satu indikator utama keberhasilan *pocket book* adalah kelayakan konten yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penilaian ini biasanya dilakukan oleh ahli materi dan guru, yang memberikan skor berdasarkan relevansi dan kesesuaian materi yang disajikan dalam *pocket book*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuliani Anggraeni menunjukkan bahwa *pocket book* yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor 4,4 dari ahli materi, sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁹

Pocket book dirancang dengan desain visual yang menarik dengan ilustrasi dan contoh pada kehidupan sehari – hari. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka secara bertahap, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap matematika. Hasil penelitian yang

¹⁸ Winda Sanjaya. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Android," Jurnal Pendidikan Teknik Mesin.

¹⁹ Yuli Anggraeni . (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PAM," Jurnal Pendidikan Akuntansi

telah dilakukan oleh Winda mengungkapkan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran yang memiliki desain visual yang menarik dan interaktif, sehingga pocket book menjadi pilihan media yang tepat digunakan saat pembelajaran.²⁰

Penelitian pengembangan pocket book (buku saku) sebelumnya pernah dilakukan oleh Ardian Asyhari dan Helda Silvia dengan judul pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu, berdasarkan penilaian dari beberapa ahli dan respon siswa SMP buletin dalam bentuk buku saku tersebut layak digunakan dan siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.²¹ Penelitian yang lain dilakukan oleh Mucharommah Sartika, Endang Susantini, dan Raharjo dengan judul pengembangan buku saku materi sistem ekskresi manusia di SMA/MA kelas XI. Respon siswa terhadap bahan ajar tersebut termasuk kategori tinggi dengan presentase mencapai 82,5%. Artinya buku saku tersebut menarik bagi siswa dan layak digunakan.²²

Pocket book sebagai media pembelajaran di sekolah didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Penggunaan *pocket book* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika. Salah satu media yang masih jarang digunakan

²⁰ Winda Sanjaya. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Android," Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Hal 110

²¹ Asyhari, Adrian., & Helda (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu" Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 5, hal 1–13

²² Mucharomah Sartika., & Susanti. (2019) "Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI." BioEdu 1, no. 2

dan dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berupa *pocket book*. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media *pocket book* agar dapat diterapkan di sekolah.²³

Pengembangan adalah upaya di dalam pendidikan baik formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, dan bertanggung jawab dengan tujuan memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan kepribadian yang seimbang, utuh, dan selaras.²⁴ Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.

Secara umum, pengembangan dapat diartikan sebagai proses yang melibatkan upaya sistematis untuk meningkatkan sesuatu yang sudah ada. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan berarti "proses, cara, atau perbuatan mengembangkan" sesuatu untuk memenuhi kebutuhan tertentu.²⁵ Dalam bidang pendidikan, pengembangan mencakup berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas sumber daya manusia. Sehingga pengembangan merupakan bagian integral dari penelitian pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan inovasi dan karya baru.²⁶

²³ Ibid., hal 120

²⁴ Iskandar Wiryokusumo. (2021) "Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar". Jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran. Vol 8

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Pengembangan," diakses dari KBBI.

²⁶ Borg, Gall., (2019) Educational Research: An Introduction (New York: Pearson

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti buku, video, gambar, dan alat peraga lainnya yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media ajar dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar. Melalui media pembelajaran maka peserta didik akan terlibat langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.²⁷

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik, membantu konsentrasi belajar siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik

Education.)

²⁷ Aulia, Mila., & Nurlina., (2024) "Penerapan Media Pocket Book Of Science Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Conflict and Social Class*. Vol 1

²⁸ Devi Ariyantika., (2019). "Pengembangan Media Pocket Book Of Mathematics Pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SLB". Hal 23

dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.²⁹

Media pembelajaran *pocket book* adalah salah satu media yang perlu dicoba untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, karena media ini memiliki daya tarik yang mampu memikat siswa untuk belajar. Sedangkan pengembangan media pembelajaran *pocket book* berakar dari kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran di sekolah. Didalam *pocket book* juga disertakan ringkasan, rumus, dan soal evaluasi yang membantu siswa belajar secara mandiri.³⁰

Pengembangan media pembelajaran *pocket book* juga dirancang untuk mendorong interaksi siswa dengan materi melalui pertanyaan reflektif atau tugas yang dapat dilakukan secara mandiri. Desainnya yang menarik dengan warna dan ilustrasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan desain yang praktis dan penyajian materi yang ringkas, *pocket book* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.³¹

Pengembangan media pembelajaran *pocket book* ini dapat menjadi alternatif media yang dimanfaatkan dalam kelancaran proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas dengan desain yang menarik dan dipenuhi gambar. Sehingga peserta didik dapat mempunyai suasana baru ketika belajar

²⁹ Nurrita., (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". In Misykat: Vol. Volume 03.

³⁰ Aulia., Mila, Nurlina, & Thahir., R (2024). "Penerapan Media Pocket Book Of Science Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." Journal of Conflict and Social Class (JCSC). Hlm : 49-60

³¹ Dita Anggi Yulinda Ekayati et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pelajaran Matematika SMP Kelas VII," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2021.

matematika. Hal ini akan menumbuhkan antusiasme peserta didik ketika belajar matematika. Didalam *pocket book* juga terdapat soal evaluasi mandiri untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran matematika.³²

Pemilihan materi yang tepat untuk pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam memastikan keberhasilan suatu produk ketika diuji cobakan. Pemilihan materi tidak hanya mempengaruhi kualitas dan fungsi produk, tetapi juga dapat menentukan daya tarik peserta didik. Dalam konteks ini, pengembangan media belajar harus dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis riset untuk menghasilkan media yang relevan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.³³

Materi yang dipilih peneliti dan menjadi fokus pengembangan media belajar *pocket book* adalah materi bilangan rasional. Bilangan rasional merupakan materi yang mendasar dijenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Banyak peserta didik yang belum memahami konsep dasar bilangan rasional. Kurikulum matematika di SMP telah dirancang untuk mencakup berbagai jenis bilangan, termasuk bilangan rasional. Oleh karena itu penting bagi peserta didik untuk menguasai materi bilangan.³⁴

Bilangan rasional merupakan salah satu topik dasar dalam matematika yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bilangan rasional memiliki aplikasi

³² Devi Ekayati., A., Karim, A., & Yogi. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pelajaran Matematika SMP Kelas VII." Prosiding Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, (hal : 263–272)

³³ Ulrich, K.T., & Eppinger, S.D., (2019) "Product Design and Development (New York: McGraw-Hill Education"

³⁴ As'ari A.R., Tohir M., Valentino E., (2019) "Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester I (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.)"

yang luas dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi dasar bagi pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks. Maka dari itu, pengembangan media pada materi bilangan rasional di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang sangat mendasar ini.³⁵

Bilangan rasional merupakan jenis bilangan riil atau bilangan asli. Secara sederhana, bilangan rasional adalah bilangan bulat atau hasil bagi dari dua bilangan bulat. Bilangan rasional adalah bilangan yang dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan $\frac{a}{b}$, di mana a dan b adalah bilangan bulat dan $b \neq 0$. Pemahaman yang kuat tentang bilangan rasional sangat penting karena konsep ini merupakan dasar bagi penguasaan materi matematika lainnya, seperti operasi pecahan, persentase, dan aljabar.³⁶

Dengan adanya pengembangan media *pocket book* pada materi bilangan rasional untuk siswa kelas VII SMPN 1 Srengat dapat memudahkan siswa memahami dan menerapkan konsep bilangan rasional dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, diharapkan pemahaman siswa terhadap bilangan rasional dapat meningkat. Diperlukan pengembangan secara inovatif dalam pengajaran bilangan rasional untuk meningkatkan hasil belajar siswa.³⁷

³⁵ Ibid., hal 55

³⁶ Medcom.id, "Pengertian Bilangan Rasional, Jenis dan Contohnya," diakses dari Medcom.id <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/GNGm2Wrk-pengertian-bilangan-rasional-jenis-dan-contohnya>

³⁷ As'ari A.R., Tohir M., Valentino E., (2019) "Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester I (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud."

Hasil belajar adalah indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup berbagai aspek, termasuk pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis. Selain itu, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral, dan etika siswa. Oleh karena itu hasil belajar biasanya digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran.³⁸

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kualitas pengajaran, motivasi siswa, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta lingkungan belajar. Sebagai pendidik memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.³⁹

Beberapa penelitian mengenai pengembangan *pocket book* yang telah terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Nurul Nadhila, Nurmawati, dan Riri Lubis yang bertujuan untuk mengembangkan *pocket book* berbasis scaffolding pada materi Limit Fungsi untuk siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman matematis siswa, dengan persentase ketuntasan

³⁸ Kumparan, 2023. "Pengertian Hasil Belajar", (online), (<https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-hasil-belajar-manfaat-dan-faktor-yang-memengaruhi-21OQNb5L0LT>) diakses 21 November 2024

³⁹ Ibid., hlm 3

meningkat dari 6,67% pada pretest menjadi 87% pada post-test. Menunjukkan bahwa media *pocket book* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁰

Peneliti sebelumnya juga menulis pengembangan media *pocket book* berbasis STEM pada materi barisan dan deret untuk kelas X SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pocket book* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik juga terukur dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi setelah penggunaan *pocket book* dibandingkan sebelum penggunaan media.⁴¹ Dari hasil penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan pengembangan media *pocket book* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah bahan ajar yang disediakan masih kurang membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Terutama dalam mata Pelajaran matematika. Kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Kemudian belum tersedianya bahan ajar berupa *pocket book* yang dapat digunakan untuk memahami konsep matematika, sehingga pemahaman konsep matematis peserta didik masih tergolong rendah.⁴²

Untuk mengatasi permasalahan diatas dan guna memenuhi kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika, dengan demikian peneliti

⁴⁰ Nadhila, N., Nurmawati, & Lubis, R. S. (2021). "Pengembangan pocket book berbasis scaffolding." *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 68–77. Diambil dari <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/52>

⁴¹ Khairi, M., Yulia, & Fitriza, R. (2023) "Pengembangan Pocket Book Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Untuk Kelas X SMA"

⁴² Ibid., hlm 3-4

bermaksud untuk menumbuhkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran *Pocket Book* pada materi Bilangan Rasional kelas VII SMPN 1 Srengat. Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran *Pocket Book* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang telah didapat melalui hasil observasi dikelas sebagai berikut :

1. Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Bilangan Rasional

Siswa kelas VII SMP sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar bilangan rasional, termasuk operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan rasional. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya penguasaan materi dan hasil belajar yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).⁴³

2. Metode Pembelajaran dan Media yang Kurang Menarik dan Efektif

Pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya media pembelajaran yang praktis dan mudah diakses, seperti *pocket book*, menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam menguasai

⁴³ Rahayu, S. W., Rani, & Allo, D. K. (2023). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 10 Tarakan Pada Materi Bilangan Rasional [Journal-article]. PRISMA (Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika), 2–2, 90–95.

materi bilangan rasional. Media pembelajaran yang ada belum optimal dalam membantu siswa memahami materi secara mandiri.⁴⁴

3. Rendahnya Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa

Siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika, khususnya materi bilangan rasional, sehingga pemahaman dan hasil belajar menjadi kurang optimal. Aktivitas belajar yang rendah ini memperburuk penguasaan konsep matematika dasar.⁴⁵

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi permasalahan ini yaitu :

1. Media yang akan dikembangkan yaitu *pocket book* berisi ringkasan materi dan pengayaan soal pada materi bilangan rasional kelas VII SMPN 1 Srengat
2. Terdapat pengujian validitas terhadap *pocket book* yang dibuat oleh ahli media dan ahli materi.
3. Materi yang menjadi fokus penelitian bahan pengembangan *pocket book* yaitu materi bilangan rasional.

⁴⁴ Lubis, A. N., (2024). Pengembangan E-Modul Materi Ajar Matematika Yang Berdiferensiasi Di Smp/Mts (By Susanti, S.Pd.I., M.Pd., Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Matematika, & Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh) [Thesis].

⁴⁵ Rahayu, S. W., Rani, & Allo, D. K. (2023). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 10 Tarakan Pada Materi Bilangan Rasional [Journal-article]. PRISMA (Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika), 2–2, 96-98

4. Terdapat asumsi pada penelitian ini yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VII pada materi bilangan rasional.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Pocket Book Pada Materi Bilangan Rasional Siswa Kelas VII SMPN 1 Srengat?
2. Bagaimana Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media *Pocket Book* Pada Materi Bilangan Rasional Siswa Kelas VII SMPN 1 Srengat?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk Mendeskripsikan Desain Media *Pocket Book* Pada Materi Bilangan Rasional Siswa Kelas VII SMPN 1 Srengat
2. Untuk Mengetahui Nilai Kevalidan dan Hasil Belajar Media *Pocket Book* Pada Materi Bilangan Rasional Siswa Kelas VII SMPN 1 Srengat

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk *pocket book* yang akan dikembangkan sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa *pocket book* bilangan rasional untuk kelas VII SMPN 1 Srengat.
2. *Pocket Book* berisi ringkasan materi, contoh soal, dan latihan soal untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi bilangan rasional.

3. *Pocket book* ini berbentuk cetak, tampilan fisik menggunakan kertas A6 berukuran 10,5 x 12,4 cm mudah dipelajari dimanapun dan kapanpun.
4. Penulisan materi dan didesain dengan menggunakan aplikasi canva.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan *Pocket Book* bilangan rasional untuk siswa Kelas VII SMPN 1 Srengat ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajarsiswa terutama pada materi pola bilangan. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu produk yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif. Produk ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

Pocket book ini memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini juga memiliki manfaat lainnya. Salah satunya yakni untuk pengembangan mutu dari dunia pendidikan sekaligus sebagai bahan referensi bagi para pendidik untuk melakukan sistem pembelajaran yang lebih efektif lagi. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi oleh peneliti selanjutnya terkait penelitian pengembangan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa : memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika terutama pada materi bilangan rasional, menjadikan siswa lebih mudah

dalam mempelajari matematika, dan menumbuhkan motivasi serta minat belajar matematika siswa.

- b. Bagi Guru : membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, sebagai variasi media pembelajaran di kelas, serta sebagai bahan evaluasi pembelajaran oleh guru.
- c. Bagi Peneliti : untuk mengetahui bagaimana kevalidan *Pocket Book* saat digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Sekolah : Sebagai referensi oleh pihak sekolah dalam menyediakan sarana belajar yang efektif, memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran dan menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

H. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah konsep yang merujuk pada proses perubahan dan pertumbuhan yang terjadi dalam bidang-bidang tertentu. Pengembangan dapat berupa aktivitas untuk meningkatkan kinerja, kualitas, atau efisiensi produk atau sistem tertentu.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan

cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerap suatu materi dengan lebih baik.

c. *Pocket Book*

Pocket book atau buku saku adalah istilah yang merujuk pada buku yang memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku standar.

d. Ringkasan Materi

Ringkasan adalah versi singkat dari sebuah tulisan yang mempertahankan struktur dasar dari teks aslinya. Sedangkan ringkasan materi yaitu menyajikan Kembali suatu materi yang panjang dalam bentuk yang singkat, mudah difahami, dan efektif dengan mengambil bagian yang penting.

e. Pengayaan Soal

Pengayaan adalah proses atau cara untuk memperkaya atau memperbanyak tentang pengetahuan atau sebagainya. Sedangkan pengayaan soal merupakan salah satu upaya guru meningkatkan kemampuan, keterampilan dan pemahaman materi bagi siswa.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.

g. Bilangan Rasional

Bilangan rasional merupakan jenis bilangan ril atau bilangan asli. Secara sederhana, bilangan rasional adalah bilangan bulat atau hasil bagi dari dua bilangan bulat. Bilangan rasional adalah bilangan yang dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan a/b , di mana a dan b adalah bilangan bulat dan $b \neq 0$.

2. Secara Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan sering kali didefinisikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki sesuatu, baik itu produk, sistem, atau sumber daya, melalui perubahan, penambahan, atau modifikasi yang dilakukan secara bertahap dan terencana. Sedangkan pengembangan produk adalah proses inovasi atau modifikasi produk untuk meningkatkan fungsionalitas atau daya tarik pasar.⁴⁶

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Secara operasional, media pembelajaran mencakup berbagai jenis yaitu media visual, media audio, media

⁴⁶ Elsa Mulyasa. (2019). Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia (Cetakan ke-5). Bandung: Remaja Rosdakarya.

audiovisual, dan media digital. Media pembelajaran secara operasional bertujuan untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar siswa.⁴⁷

c. *Pocket Book*

Pocket book atau buku saku adalah media pembelajaran yang berukuran kecil dan praktis, dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengakses informasi secara cepat dan efisien. Pocket book biasanya berisi ringkasan materi pelajaran, informasi penting, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Karakteristik utama dari pocket book meliputi ukurannya yang kecil, kemudahan dalam dibawa ke mana saja, serta penyajian materi yang singkat dan jelas.⁴⁸

d. Ringkasan Materi

Ringkasan materi merupakan penyajian informasi yang disusun secara singkat dan padat, mencakup poin-poin penting. Ringkasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum yang jelas dan mudah dipahami mengenai materi yang telah dipelajari, sehingga siswa dapat dengan cepat mengingat dan memahami inti dari informasi tersebut. Ringkasan materi sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk membantu siswa dalam belajar secara efisien, baik sebagai alat bantu belajar mandiri maupun sebagai

⁴⁷ Rahmat, A. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar." Yogyakarta: Penerbit Andi.

⁴⁸ Nurmalia., (2022) "Langkah-Langkah Pembuatan Media Pocket Book," Jurnal Pendidikan

referensi saat persiapan ujian.⁴⁹

e. Pengayaan Soal

Pengayaan soal adalah jenis soal atau latihan tambahan yang dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tertentu. Soal-soal ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pengetahuan siswa, tetapi juga untuk memberikan tantangan yang lebih besar dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta kreatif. Pengayaan soal biasanya disusun dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda.⁵⁰

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks penelitian pendidikan, hasil belajar biasanya diukur melalui tes atau evaluasi yang dirancang untuk menilai penguasaan materi oleh siswa.⁵¹

⁴⁹ Rachmawati., (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ringkasan Materi," Jurnal Pendidikan Matematika.

⁵⁰ Prasetyo, D., (2019) "Pengaruh Penggunaan Soal Pengayaan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," Jurnal Pendidikan Matematika

⁵¹ Sudjana, N., (2019) "Penilaian Hasil Belajar" Bandung: Sinar Baru Algensindo,

g. Bilangan Rasional

Dalam istilah lain, bilangan rasional mencakup semua bilangan bulat, pecahan, dan bilangan desimal yang dapat diubah menjadi pecahan. Himpunan bilangan rasional dilambangkan dengan huruf Q . Bilangan rasional digunakan dalam berbagai perhitungan matematis sehari-hari, termasuk dalam konteks keuangan dan pengukuran. Pemahaman tentang bilangan rasional merupakan dasar bagi konsep matematika yang lebih kompleks, seperti aljabar dan kalkulus.⁵²

⁵² Gusla Nengsih, Y., (2019) “Matematika Diskrit” (Jakarta: Penerbit ABC)