BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern ini, perubahan telah terjadi begitu cepat dan signifikan, namun pendidikan tetap merupakan hal penting bagi kehidupan masyarakat. Kualitas pendidikan juga harus dikembangkan dengan melakukan perubahan dalam memperbaiki proses pembelajaran. Matematika merupakan ilmu yang harus dipelajari oleh semua peserta didik di semua jenjang pendidikan.

Matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak dan rumit, sehingga membutuhkan kemampuan berpikir dan berpenalaran yang baik, yang membuat banyak siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Kesulitan yang dialami peserta didik dapat diatasi dengan menggunakan produk media pembelajaran. Pada materi matematika tentang bangun ruang, peserta didik merasa bosan karena hanya melihat bentuk bangun ruang dari gambar di buku pelajaran dan penjelasan materi yang kurang menarik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa lebih suka bermain gadget daripada membaca buku. Oleh karena itu, guru perlu membuat proses belajar yang lebih menarik agar bisa meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa (Nurseto, 2012). Siswa cenderung lebih suka menggunakan gadget, hal ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bertujuan untuk membangkitkan pemikiran, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam rangka mempermudah proses belajar mengajar, menurut Ekayani (2017). Media pembelajaran awalnya digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar, tetapi karena pengaruh teknologi, sekarang berkembang menjadi alat bantu yang menggabungkan audio dan visual dalam kegiatan belajar (Sumianto et al., 2020). Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada para siswa.

Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, membantu mengulang materi yang sudah dipelajari, memicu respons dari siswa, serta mendorong adanya umpan balik dari siswa (Miftah, 2013). Dengan demikian, media pembelajaran bisa membantu tumbuhnya kemampuan anak dalam proses belajar, karena secara psikologis media ini membantu siswa memahami hal-hal yang abstrak menjadi lebih jelas dan nyata (Supriyono, 2018). Sehingga jika siswa merasa terbantu dalam proses belajarnya, maka secara tidak langsung akan membantu meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Tanah Kali Kedinding V Surabaya pembelajaran Matematika di kelas V masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Guru telah berupaya menciptakan pembelajaran yang aktif, namun media pendukung pembelajaran literasi anak masih terbatas. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada media yang memiliki gambar berwarna, cerita sederhana, dan tokoh yang dengan kehidupan mereka. Akan

tetapi, bahan bacaan anak yang tersedia di sekolah sebagian besar masih bersifat umum.

Hasil wawancara dengan guru menunjukan bahwa peserta didik memiliki minat membaca yang cukup baik apabila disajikan tampilan yang menarik dan ilustratif. Namun, kemampuan memahami isi bacaan, menceritakan kembali, serta menghubungkan pesan cerita dengan kehidupan sehari-hari masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, ditemukan bahwa peserta didik belum mengenal karakteristik bangun ruang, seperti bangun ruang terbentuk dari jaring-jaring, luas, maupun volume bangun ruang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung keterampilan literasi, tetapi juga mampu memperkenalkan bangun ruang secara realita.

B. Bentuk / Jenis Karya

Karya ini berbentuk produk media literasi anak berupa buku yang berisi jaring –jaring bangun ruang matematika *(Geometry Book)* Produk ini disajikan dalam format cetak dengan mengombinasikan ilustrasi visual berwarna yang menarik serta deskripsi sederhana yang berfokus pada pengenalan bangun ruang melalui jarring-jaring melalui *QR code* dari masing-masing bangun ruang.

C. Tujuan Karya

Penyusun karya ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses penyusunan produk *GeoFold Book* (jaring-jaring bangun ruang).
2. Mendeskripsikan produk *GeoFold Book* (jaring-jaring bangun ruang).

D. Manfaat Karya

Karya ini diharapkan bisa bermanfaat untuk berbagai pihak, seperti:

1. **Bagi Siswa SD Negeri Tanah Kali Kedinding V Surabaya :**
   a. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan baru mengenai Geometry (Bangun Ruang).
   b. Melalui buku cerita ini, siswa memiliki media belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah dipahami karena dikemas dengan bahasa sederhana serta ilustrasi gambar yang menarik.
   c. Selain itu,karya ini juga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan yang tinggi terhadap materi belajar matematika khususnya bangun ruang melalui jaring-jaring bangun ruang.

2. **Bagi Guru :**
   a. Karya ini bisa digunakan sebagai bahan ajar tambahan dan sumber acuan nyata dalam mengajar Matematika, terutama pada materi tentang bangun ruang geometri, sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan konsep pembentukan bangun ruang dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan.
   b. Buku cerita ini membantu guru mewujudkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan lingkungan sekitar siswa, sekaligus memudahkan pemahaman belajar bagi peserta didik secara efektif dan bermakna.

3. **Bagi sekolah :** Keberadaan media pembelajaran ini turut meningkatkan kualitas layanan pendidikan sekolah dengan menyediakan materi ajar yang sesuai.