



## **PENGEMBANGAN MEDIA BROSUR MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Cici Anggrena Wati<sup>1</sup>, Kandida Maro Rayo<sup>2</sup>, Thomas Joni Verawanto Aristo<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Persada Khatulistiwa

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Persada Khatulistiwa

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:

Diterima: 25 September 2025

Revisi: 16 Oktober 2025

Diterima: 17 Oktober 2025

Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:

Mathematics brochure, learning interest

Kata Kunci:

Brosur matematika, minat belajar siswa

DOI :

10.31932/jpdp.v11i2.5427

Surel Korespondensi:

kandidamarorayo003@gmail.com

### **Abstract**

This study aims to develop a mathematics brochure to enhance students' learning interest in the topic of plane shapes. The research employed the ADDIE development model, with data collection instruments including questionnaires, interviews, and documentation. The development stage involved validation by media and content experts, yielding high feasibility scores of 84.25% and 91.66%, respectively. Implementation was conducted through small group trials with 10 students at SDN 20 SP.2 SKPH Manis Raya and large group trials with 48 students at SDN 48 Lepung Beruang. Student responses to the mathematics brochure were categorized as "very good," with average percentages of 85.89% for the small group, 90.77% for class II A, and 88.76% for class II B. Effectiveness was measured using the N-Gain test, showing a significant increase in learning interest: 74.49% ("moderately effective") for the small group, 85.15% ("highly effective") for class II A, and 87.70% ("highly effective") for class II B. These results indicate that the mathematics brochure is a highly feasible and effective medium to improve students' interest in learning plane shapes.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media brosur matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar. Penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan dokumentasi. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 84,25% dari ahli media dan 91,66% dari ahli materi. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil pada 10 siswa di SDN 20 SP.2 SKPH Manis Raya dan uji coba kelompok besar pada 48 siswa di SDN 48 Lepung Beruang. Respon siswa terhadap media brosur matematika "sangat baik", dengan rata-rata persentase 85,89% untuk kelompok kecil, untuk kelas II A dengan rata-rata persentase 90,77% , dan untuk kelas II B dengan rata-rata persentase 88,76%, yang semuanya berada dalam kategori "sangat baik". Efektivitas media diukur menggunakan uji N-Gain, yang menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan, untuk kelompok kecil dengan persentase 74,49% kategori "cukup efektif", untuk kelompok besar kelas II A dengan presentase 85,15% kategori "sangat efektif", dan untuk kelompok besar kelas II B dengan presentase 87,70% kategori "sangat efektif".

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

*Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*



### **Pendahuluan**

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik, namun dalam praktiknya, minat belajar sering kali

menjadi masalah. Khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, metode konvensional membuat siswa bosan dan hasil belajar mereka rendah. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi

media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa. Penelitian Andriani (2024) menunjukkan bahwa media inovatif seperti brosur bisa membangkitkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media brosur matematika yang praktis dan menarik bagi siswa kelas II di SDN 48 Lepung Beruang untuk meningkatkan minat belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar menjadi optimal.

Menurut (Saleh, 2023) kajian ini mengintegrasikan konsep media pembelajaran dan minat belajar dengan fokus pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi, termasuk media visual, audio, dan multimedia. Brosur dipilih sebagai media utama karena dianggap

praktis dan efektif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Menurut Soetedja, dkk., (Salsabila & Erawati, 2024) seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar. Unsur seni rupa dua dimensi, seperti garis, bentuk bangun datar, dan warna, digunakan untuk menciptakan tampilan visual yang menarik. Menurut Majid (Siregar, 2022) yang menjelaskan bahwa brosur dapat dijadikan sebagai sumber untuk belajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Selain itu, ilustrasi gambar pada brosur juga dapat menambah minat siswa untuk belajar menggunakan sumber belajar dengan bentuk brosur. Berdasarkan teori, minat belajar sangat penting karena memengaruhi keberhasilan dan kualitas pembelajaran dan dipengaruhi oleh faktor internal serta lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media brosur matematika yang inovatif untuk meningkatkan minat dan capaian pembelajaran siswa kelas II pada materi bangun datar, sejalan dengan tujuan pendidikan yang membentuk

individu yang lebih terampil dan berpengetahuan.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yakni tahap Analisis (Analysis) berfokus pada identifikasi masalah, seperti rendahnya minat belajar dan penggunaan metode konvensional, melalui wawancara dan pengamatan untuk merumuskan materi pokok yang akan disajikan dalam media brosur. Selanjutnya, pada tahap Perencanaan Design, dilakukan perencanaan produk, penyusunan instrumen penilaian, dan pengumpulan bahan untuk mengembangkan brosur matematika. Kemudian, tahap Pengembangan Development adalah proses pembuatan media brosur matematika yang mencakup brosur itu sendiri, soal-soal latihan, dan kode QR yang mengarah ke kuis interaktif, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi untuk menilai kelayakannya. Tahap Implementasi (Implementation) merupakan

kegiatan uji coba produk yang dilakukan dalam dua tahap: uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan uji coba lapangan (48 siswa) untuk mengumpulkan data tanggapan siswa terhadap media. Terakhir, tahap Evaluasi (Evaluation) mengevaluasi seluruh proses, mulai dari analisis hingga implementasi, dengan tujuan menilai kelayakan media brosur matematika dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, angket respon siswa, dan angket minat belajar, serta data kualitatif diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase penilaian uji ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa serta menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penilaian kelayakan ahli media dan ahli materi Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, brosur ini mendapatkan

persentase kelayakan sebesar 84,25%. Penilaian ini mencakup desain, ukuran, dan isi brosur. Sementara itu, validasi oleh ahli materi menghasilkan persentase kelayakan yang lebih tinggi, yaitu 91,66%, tanpa memerlukan revisi. Penilaian materi

ini berfokus pada kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan, dan relevansinya. Adapun rekapitulasi penilaian kelayakan oleh validator ahli media dan ahli materi masing-masing dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media Brosur Matematika oleh Ahli Media**

Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh Pakar Media
1. Desain Ukuran Model	8
2. Desain Sampul (Cover)	23
3. Desain Isi Brosur	60
Skor	91
Persentase Kelayakan	84,25%
Kriteria	Sangat layak
Simpulan dan saran	1. posisi gambar upayakan tidak ditengah lipatan. 2. penulisan rumus dan keterangannya mengikuti aturan penulisan rumus. 3. konsistensi margin pada brosur dicek kembali.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Media Brosur Matematika oleh Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Skor Yang Diperoleh Pakar Media
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>	
1. Kesesuaian Materi Dengan Capaian Pembelajaran	8
2. Kekuatan Materi	10
3. Kemutlakhiran Materi	8
4. Pendukung Penyajian	7
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>	
1. Pendukung Penyajian	4
2. Penyajian Pembelajaran	14
<b>Hakikat Penilaian Kontekstual</b>	
1. Hakikat Kontekstual	4
Skor	55
Persentase Kelayakan	91,66%
Kriteria	Sangat Layak

Selanjutnya dilakukan analisis efektifitas media brosur. Hasil

Penilaian uji efektifitas Media brosur matematika yang dikembangkan

memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebelum menggunakan brosur, hasil angket minat belajar di seluruh kelompok kecil dan besar sangat rendah, menunjukkan kurangnya minat siswa terhadap materi bangun datar. Namun, setelah pembelajaran menggunakan brosur, terjadi peningkatan minat yang signifikan. Hal ini terbukti dari nilai N-Gain yang didapatkan oleh kelompok kecil memperoleh nilai N-Gain 0,747 (kategori tinggi), Kelas II A memperoleh nilai N-Gain 0,852

(kategori tinggi), dan kelas II B memperoleh nilai N-Gain 0,879 (kategori tinggi). Secara keseluruhan, media ini dinilai cukup efektif untuk kelompok kecil 74,49% dan sangat efektif untuk kelompok besar 85,15% untuk kelas II A dan 87,70% untuk kelas II b. Hal ini membuktikan bahwa media brosur matematika berhasil memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi bangun datar. Rekapitulasi hasil ujicoba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Pretest Dan Posttest Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Kode	Pretest	Posttest	Posttest-Pretest	N_Gain Skor (%)
1	CAP	45	70	25	71.43
2	HS	49	75	26	83.87
3	MP	54	73	19	73.08
4	MM	48	70	22	68.75
5	MA	52	71	19	67.86
6	Nama	47	71	24	72.73
7	RK	55	74	19	76
8	RBF	47	74	27	81.82
9	VE	46	73	27	79.41
10	ZPD	60	74	14	70
<b>Jumlah</b>		<b>503</b>	<b>725</b>	<b>222</b>	<b>744.95</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>50.3</b>	<b>72.5</b>	<b>22.2</b>	<b>74.495</b>

Setelah dilakukan ujicoba pada kelompok kecil, selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok besar yang melibatkan dua kelas yakni kelas IIA dan kelas IIB yang masing-masing

berjumlah 24 siswa. hasil rekapitulasi ujicoba kelompok besar masing-masing dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

**Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Kelompok Besar Kelas IIA**

No	Kode	Pretest	Posttest	Posttest-Pretest	N_Gain Skor (%)
1	AFA	39	75	36	87.8
2	AAA	53	72	19	70.37
3	BTN	46	75	29	85.29
4	CAG	54	77	23	88.46
5	EDD	42	76	34	89.47
6	FR	51	72	21	72.41
7	LNJ	49	76	27	87.1
8	MA	55	77	22	88
9	MDN	41	74	33	84.62
10	MF	55	77	22	88
11	MDR	47	75	28	84.85
12	RM	48	73	25	78.13
13	SO	42	75	33	86.84
14	SAP	50	75	25	83.33
15	VO	47	75	28	84.85
16	YHD	51	77	26	89.66
17	YA	54	79	25	96.15
18	YSA	43	72	29	78.38
19	AC	53	77	24	88.89
20	AW	39	74	35	85.37
21	JJ	56	76	20	83.33
22	GJ	44	77	33	91.67
23	TACS	50	75	25	83.33
24	MA	40	75	35	87.5
<b>Jumlah</b>		<b>1149</b>	<b>1806</b>	<b>657</b>	<b>2043,8</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>47,875</b>	<b>75,25</b>	<b>27,375</b>	<b>85,16</b>

**Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Kelompok Besar Kelas IIB**

No	Kode	Pretest	Posttest	Posttest-Pretest	N_Gain Skor (%)
1	ASR	43	70	27	72.97
2	AA	38	73	35	83.33
3	ALI	48	79	31	96.88
4	CS	46	76	30	88.24
5	CA	48	75	27	84.38
6	CK	47	75	28	84.85
7	DR	53	77	24	88.89
8	FSP	47	75	28	84.85
9	FJ	51	79	28	96.55
10	JE	43	80	37	100
11	JSK	58	76	18	81.82
12	JH	50	80	30	100
13	MDV	56	78	22	91.67
14	NB	44	77	33	91.67
15	NNPM	46	76	30	88.24
16	PMT	47	76	29	87.88
17	PD	56	77	21	87.5
18	QN	60	75	15	75
19	RA	39	78	39	95.12
20	R	51	72	21	72.41
21	SD	58	78	20	90.91
22	TCK	55	76	21	84
23	TM	39	75	36	87.8
24	YA	40	76	36	90
<b>Jumlah</b>		<b>1163</b>	<b>1829</b>	<b>666</b>	<b>2104.96</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>48,46</b>	<b>76,21</b>	<b>27,75</b>	<b>87,71</b>

## Simpulan

Media brosur matematika yang dikembangkan telah melalui serangkaian uji coba dan dinilai layak dari berbagai aspek. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan, terbukti dari hasil validasi ahli media 84,25% dan ahli materi 91,66%. Selain itu, respons siswa juga sangat positif, dengan rata-rata persentase respons mencapai 85,89% pada kelompok kecil dan di atas 88% pada kelompok besar, menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik. Media brosur ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan signifikan pada skor angket minat belajar di seluruh kelompok uji coba, dengan nilai N-Gain yang tinggi.

## Daftar Pustaka

- Andriani, A., Saputri, D. A., Hopipah, R., & Dewi, T. P. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih*. *Journal On Teacher Education*, Volum 5.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Makassar: Cv. Eureka Media Aksara.
- Salsabila, G., & Erawati, Y. (2024, Juli). *Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi dengan Menggunakan Media Triplek pada Kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru*. Abstrak: *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, Volum. 1, 169.
- Siregar, F. M., Panggabean, S., & Simanjuntak, H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Brosur terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Prosedur Kelas XI SMA Swasta Hosana Medan*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, 13590.