

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan yang akan dilalui oleh setiap makhluk hidup. Setiap proses yang telah dilalui, kemudian membuat seseorang lebih aktif dan membawa perubahan sikap serta perilakunya merupakan hasil dari pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, dasar atau fondasi pembentukan karakter dan pengetahuan seseorang berada di jenjang pendidikan sekolah dasar. Selama proses pembelajaran seorang guru harus mampu memahami potensi, tingkat perkembangan dan kemampuan siswa, serta karakteristik, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi saat di kelas.

Pendidikan memiliki beberapa bidang salah satunya ialah pendidikan dalam bidang matematika. Kata matematika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan. Menurut The Liang Gie, matematika berasal dari istilah latin yaitu *Mathematica* yang awalnya mengambil istilah Yunani yaitu *Mathematike* yang berarti *relating to learning* yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Matematika dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan yang didapatkan dari hasil proses belajar, yang diperoleh dengan cara bernalar, dan ilmu pengetahuan tersebut dipelajari sesuai dengan konsep-konsep yang terdapat didalamnya (Trygu, 2021).

Matematika merupakan salah satu muatan dalam struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat. Salah satu karakteristik matematika adalah bersifat abstrak karena matematika memiliki objek kajian yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajarannya, matematika memerlukan bantuan sarana dan prasarana yang dapat membantu melancarkan proses pembelajaran, salah satunya adalah media.

Matematika juga disebut ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan (Rizka, 2021). Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi semua siswa, mengingat perkembangan teknologi yang semakin modern, maka dari itu sangat dibutuhkan manusia-manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis (Wulandari & Alim, 2023). Matematika adalah sebuah studi mempelajari bagaimana cara kita untuk menyelesaikan sebuah permasalahan ditandai dengan adanya langkah-langkah yang harus diikuti. Dalam mempelajari matematika, anak harus diasah kemampuan berpikir, bernalar, dan berimajinasinya dengan menghubungkan pola pikir matematika yang bersifat abstrak dan pola pikir konkret agar matematika mudah dipahami. Pembelajaran matematika dari yang bersifat abstrak ke konkret akan membangun pemahaman siswa mengenai konsep matematika itu sendiri (Hanan & Alim, 2023).

Materi waktu dan durasi adalah materi dalam matematika yang diajarkan pada kelas II SD. Dalam proses pembelajarannya yaitu mengenai membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan oleh jarum jam, menyatakan lama suatu kegiatan yaitu hubungan satuan jam dan menit, lama suatu kegiatan, hubungan satuan waktu serta hubungan antar satuan waktu. Oleh karena itu banyaknya materi yang harus ingat oleh siswa mengenai materi ini menimbulkan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Menurut cooney (Yusmin, 2017) kesulitan belajar matematika yang dialami siswa diklasifikasikan menjadi tiga, yakni kesulitan

menggunakan konsep, kesulitan menggunakan prinsip dan kesulitan saat menyelesaikan masalah-masalah verbal. Tidak hanya terpaku terhadap siswa saja guru dari sisi guru juga memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran misalnya mengenai cara belajar yang digunakan oleh guru. Sama halnya kesulitan yang dialami siswa SD kelas II dalam pembelajaran matematika di materi waktu dan durasi yaitu tidak konsentrasi dan cara belajar yang digunakan guru.

Menyampaikan materi pembelajaran matematika membutuhkan berbagai teknik atau cara pengajaran yang berbeda, karena teknik pengajaran yang bervariasi dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai materi yang diajarkan, salah satunya materi waktu dan durasi. Menurut Kusnah (Mislana dan Irwanto, 2022), menjelaskan bahwa penggunaan teknik pembelajaran yang bervariasi dapat memantapkan proses pembelajaran dan penyajian informasi menjadi lebih konkret sehingga anak dengan mudah memahami pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik ialah menyampaikan materi pembelajaran yang didukung dan dibantu oleh media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adanya media pembelajaran digunakan untuk mengkonkretkan objek-objek matematika agar peserta didik dapat lebih memahami pelajaran dan dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar Ashyar (Firdana dan Trimurtini, 2018).

Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media adalah suatu alat yang gunanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan media pembelajaran mampu membuat guru menyampaikan informasi secara terencana, sehingga membuat kondisi kelas lebih tenang dan memungkinkan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Untuk mewujudkan proses pembelajaran secara maksimal di kelas, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi nilai tambah yang dapat digunakan guru (Ningrum & Hariani, 2020).

Dalam proses belajar mengajar, media merupakan alat yang dipergunakan untuk mempermudah penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan anak dalam menangkap apa yang diajarkan oleh guru. Menurut Daryanto (Arini dan Nuryatin, 2018:16), media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Menurut beberapa pendapat para ahli mengenai media pembelajaran, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang dipergunakan untuk memudahkan penyampaian pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media sangat di perlukan sekali dalam proses pembelajaran sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Rizal (2016:10), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau prasarana berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan media *e-big book* dapat disesuaikan dengan tingkat

kelas dan materi yang diajarkan, sehingga perlu dikembangkan. Asyhar (Firdana dan Trimurtini, 2018:69), menjelaskan bahwa media yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat menghindari ketidaktepatan (*mismatch*) karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing.

Kehadiran media sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah yaitu media *E-big book* berbasis digital. *E-big book* berbasis digital merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berkarakteristik khusus di antara media pembelajaran lainnya yaitu adanya pembesaran teks maupun gambar. *E-big book* berbasis digital adalah buku bergambar yang dipilih untuk diperbesar, yang memiliki karakteristik yang khusus, yaitu adanya pembesaran teks maupun gambar. Maka dapat disimpulkan *E-big book* berbasis digital merupakan buku yang di dalamnya berisi gambar yang berkarakter untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.

E-big book berbasis digital memiliki kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran. Melalui pembacaan *E-big book* berbasis digital siswa dapat menghubungkan teks dengan cara pengucapannya. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam *E-big book* berbasis digital selain memuat ilustrasi gambar juga disertai teks dengan ukuran yang besar sehingga memudahkan siswa dalam menghubungkan teks dengan cara mengucapkan kata perkata. Hal ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi, kritis dan berfikir rasional karena keterampilan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti yang dikemukakan oleh (Hasnunidah, 2011) bahwa keahlian seorang

guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pembelajaran yang bervariasi sangat penting bagi siswa karena untuk membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik namun hal tersebut perlu adanya dorongan dari guru pada saat proses pembelajaran seperti desain pembelajaran yang menarik dan kreatif, tidak membosankan sehingga peserta didik memiliki jiwa belajar yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran perlu adanya metode yang menarik agar peserta didik mempunyai semangat belajar yang tinggi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas II SDN 69 Banda Aceh pada tanggal 21 Maret 2024, bahwa dalam proses pembelajaran di kelas belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, hanya terbatas pada buku siswa, dan poster, selain media pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa terlihat jenuh dan tidak semangat dalam belajar. Selain observasi tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas II SDN 69 Banda Aceh, mengatakan bahwa pelajaran Matematika materi Durasi dan Waktu adalah materi yang sulit bagi siswa. Materi tersebut menyajikan pemahaman dan lebih kritis yang relatif banyak sehingga siswa merasa tidak bersemangat dalam belajar karena keterbatasan dalam pemahaman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang kreatif, menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta dapat membantu mereka dalam memahami materi waktu dan durasi dengan benar. Adapun salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *e-big book* berbasis digital.

Adapun beberapa penelitian yang mendukung keberhasilan penggunaan media *e-big book* ini, diantaranya penelitian oleh Firdana dan Trimurtini (2018), *E-big book* memenuhi kevalidan media sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik dan oleh ahli materi mendapat skor 3 dengan kriteria baik. Pada uji coba skala besar hasil *post test* siswa memiliki ketuntasan hasil belajar 82,14%. Hasil perhitungan N-gain dengan hasil 0,55 menunjukkan kriteria “sedang”. Hasil Uji t $9,6320 > 2,0484$ yang berarti rata-rata nilai *post test* lebih besar dari rata-rata nilai *pree test*. Berdasarkan data tersebut, penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media *e-big book* yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran pecahan senilai siswa kelas IV SD.

Perbedaan media *e-big book* ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada media, isi materinya dan lokasi yang digunakan. Penelitian sebelumnya pengembangan media *e-big book* dengan menggunakan buku pada materi pecahan senilai, sedangkan materi pada penelitian ini adalah waktu dan durasi Media *e-big book* yang akan dikembangkan akan dimodifikasi dari segi model yakni berbasis digital dan tampilannya. Dalam menggunakan media *e-big book* berbasis digital nantinya siswa akan melalui beberapa aktivitas yaitu mengamati penjelasan dari guru berdasarkan isi dalam *e-big book* berbasis digital, kemudian menuliskan latihan berdasarkan hasil yang diamati. Selain itu, siswa juga harus menyelesaikan tantangan untuk menunjukkan kembali jawaban dari soal berdasarkan petunjuk yang ada dalam *e-big book* berbasis digital.

Kelebihan yang dapat diperoleh dalam pembelajaran menggunakan media *e-big book* berbasis digital menurut Rulfiariani dan Sukidi (2018:) yang mengatakan bahwa kelebihan yang dimiliki antara lain: Memiliki teks dan gambar dengan

ukuran yang besar sehingga dilihat oleh seluruh siswa, materi yang ada dalam *e-big book* berbasis digital disajikan secara ringkas dan jelas, memiliki varian warna yang dapat menarik perhatian siswa, dan ukuran teks dan gambar yang ada di dalam *e-big book* berbasis digital lebih besar, teks bacaan yang tersedia sederhana sehingga siswa tidak merasa keberatan ketika disuruh untuk membaca sekaligus memahami isi dari bacaan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan media dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan siswa pada materi waktu dan durasi. Adapun yang menjadi judul penelitian pengembangan yang akan dilakukan yaitu **“Pengembangan *E-big book* Pada Materi Waktu Dan Durasi Kelas II SD Negeri 69 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga motivasi belajar siswa menjadi kurang
3. Siswa terlihat bosan dan tidak semangat dalam belajar

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media *e-big book* pada materi waktu dan durasi kelas II SD Negeri 69 Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain dan validitas media pembelajaran *e-big book* pada materi waktu dan durasi kelas II SD Negeri 69 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *e-big book* pada materi waktu dan durasi kelas II SD Negeri 69 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat yang nyata bagi pendidikan, diantaranya:

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini yaitu memperbanyak pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat untuk kajian bersama terkait dengan pengembangan media pembelajaran salah satunya media *e-big book*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan media *e-big book* pada materi waktu dan durasi dapat dijadikan salah satu media alternatif dalam menyampaikan materi-materi pelajaran pada siswa.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menggunakan media *e-big book* pada materi waktu dan durasi untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran di kelas serta menambah pengalaman peneliti dalam

melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sebagai sarana pengembangan wawasan mengenai media pembelajaran serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan menambah pengalaman dalam mendidik.