

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, pendidik dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin, 2019. hlm. 13). Dari kegiatan pembelajaran, banyak informasi dan pengetahuan yang didapatkan bagi siapapun yang terlibat di dalamnya. Dalam kegiatan pembelajaran juga, siswa hadir dengan pengalaman yang berbeda-beda. Sebagaimana yang dituangkan dalam teori belajar konstruktivisme, bahwa pembelajaran merupakan bagian dari mengkonstruksi (membangun) dan menciptakan pengetahuan baru dari pengalaman yang dialami siswa (Nasrudin, 2019, hlm. 120). Hal tersebut juga senada dengan pernyataan Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa guru adalah mitra atau teman bagi siswa. Sehingga pembelajaran bukan hanya proses pemindahan ilmu dari pendidik kepada siswa, namun juga proses membangun dan menciptakan pengetahuan baru.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Matematika memuat materi-materi yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Karimah, dkk. (2021, hlm. 20) menyatakan bahwa matematika dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) dalam kehidupan sehari-hari. Pemaparan tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang dikemukakan bahwa “mata pelajaran matematika ditujukan untuk mengembangkan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas peserta didik.” Sehingga matematika memiliki urgensi yang penting untuk dipelajari sejak dini. Kemampuan matematis sangat dibutuhkan dalam kehidupan, seperti cara membaca jam, mengukur lama waktu, mengenal nama-nama hari, bulan dan lain sebagainya. Materi yang termuat dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan materi yang mendasari kemampuan siswa untuk mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang aplikatif dalam mata pelajaran matematika adalah satuan waktu.

Berbeda dengan kondisi faktual yang terjadi, berdasarkan hasil penelitian Aras, dkk. (2022, hlm. 8856) yang menuliskan bahwa problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif. Padahal hasil temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Jundu, dkk. (2019, hlm. 224) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk memotivasi siswa, meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta melatih kemampuan matematis dan penyelesaian masalah pada siswa. Berdasar pada hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran, terkhusus pembelajaran matematika. Pemaparan tersebut sejalan dengan hasil pra-survei yang telah dilakukan peneliti melalui kegiatan wawancara dan observasi kepada salah satu guru fase A sekolah dasar di Kecamatan Bandung Kulon, ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yang kemudian berakibat pada proses perkembangan (kognitif, afektif, dan psikomotor) siswa. Permasalahan tersebut seperti siswa-siswi yang belum memahami dan mengetahui bagaimana cara membaca jam analog, mengenal nama-nama hari dan bulan, serta mengenal istilah yang digunakan untuk menyatakan hari seperti besok, kemarin, dan lusa. Hasil temuan lainnya juga adalah belum tersedianya media pembelajaran yang menarik, dan tahan lama. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh siswa adalah media pembelajaran sederhana dan konvensional yang dibuat dari bahan-bahan yang mudah rusak serta tidak mengandung banyak warna.

Sebuah pembelajaran tentunya memiliki tujuan. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran adalah agar siswa memahami materi yang mereka pelajari. Memahami berasal dari kata paham. Menurut Ginanjar, dan Kusmawati (2016, hlm. 266) siswa dikatakan paham apabila mereka mampu memaparkan dan menjelaskan kembali apa yang telah mereka pelajari dengan menggunakan kata-kata sendiri. Hal tersebut menjadi salah satu indikator siswa memahami sebuah pembelajaran; ketika siswa mampu mengulang penjelasan, isi, atau gagasan sebuah materi menggunakan kata-kata sendiri, dan bukan meniru atau menghafal dari sebuah teks. Terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu perangkat pembelajaran. Kurikulum Merdeka

memuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, modul ajar dan buku teks. Selain keempat perangkat pembelajaran inti, terdapat perangkat yang tidak menjadi suatu keharusan dalam pengembangannya. Namun keberadaan salah satu perangkat pembelajaran ini dapat membantu proses kegiatan pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, siswa kepada guru ataupun siswa kepada siswa (Wati, 2022. hlm. 18). Media pembelajaran diharapkan dapat mengantarkan pesan atau informasi dari materi yang diangkat dalam sebuah pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga bukan hanya bersifat variatif, media pembelajaran juga diharapkan dapat turut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa dalam rangka memfasilitasi kebutuhan seluruh siswa secara individual. Salah satu contoh karakteristik dan kebutuhan siswa adalah gaya belajar. Menurut Wiedarti (2018, hlm. 2) gaya belajar merupakan cara seseorang dalam menyerap informasi (konteks akademik maupun umum), yang kemudian dibagi menjadi 3 yakni; melalui penglihatan (visual), melalui keterampilan menyimak dan berbicara (auditori) dan mempraktikkannya (kinestetik). Selain gaya belajar, pembelajaran juga perlu disajikan secara diferensiasi atau lebih dikenal dengan sebutan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk memfasilitasi kebutuhan setiap siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Handayani, dan Muhtar, 2022, hlm.5819). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi tentu dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelas. Karena suatu kelas diisi oleh siswa-siswi yang memiliki minat, bakat, kemampuan, gaya belajar serta pengalaman belajar yang berbeda. Sehingga penyajian pembelajaran berdiferensiasi dapat memerdekakan siswa secara individual, dan siswa akan meyakini bahwa dirinya memiliki kemampuan yang sama walaupun kecepatannya tidak sama dengan teman sebayanya.

Berdasar pada pemaparan tersebut, peneliti telah melakukan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *busy book* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa fase A sekolah dasar mata pelajaran matematika khususnya materi satuan waktu. *Busy book* adalah salah satu media pembelajaran yang sering kali difokuskan untuk melatih kemampuan motorik halus pada balita ataupun anak berkebutuhan khusus. Sejalan dengan hal tersebut, Ilyas, Amal, Asti, dan Hajerah (2021, hlm. 13) menjelaskan *busy book* adalah mainan edukatif untuk anak guna melatih motorik kasar dan motorik halus, komunikasi verbal anak serta fungsi-fungsi lain pada anak. Berangkat dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *busy book* dan melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifannya di sekolah dasar.

Busy book yang akan dikembangkan oleh peneliti, memuat aktivitas yang diharapkan dapat memudahkan siswa-siswi dengan gaya belajar visual, audio ataupun kinestetik dalam memahami materi satuan waktu. Sesuai dengan fokus awal *busy book* yang sering kali dimanfaatkan sebagai alat untuk melatih kemampuan motorik halus, diharapkan siswa-siswi dengan gaya belajar kinestetik dapat terbantu untuk memahami materi satuan waktu. Bukan hanya siswa dengan gaya belajar kinestetik, melainkan bagi siswa dengan gaya belajar audio atau visual juga diharapkan dapat terbantu dalam melatih fokusnya. *Busy book* yang dikembangkan oleh peneliti dinamakan *Busy Book 5 in 1*. *Busy Book 5 in 1* ini memuat aktivitas, cerita, *sound* dan tips yang berkaitan dengan satuan waktu. Selain itu, biasanya *busy book* hanya dapat digunakan secara individu. Namun, *Busy book 5 in 1* ini mendukung pembelajaran individu maupun kelompok. Karena media ini dapat *discan* dan dipelajari secara berkelompok menggunakan bantuan teknologi komputer. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berdifrensiasi melalui *Busy Book 5 in 1* ini diharapkan mampu mengatasi problematika atau masalah yang terjadi dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain awal pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi media pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar?
3. Bagaimanakah hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan pemahaman siswa fase A sekolah dasar dalam materi satuan waktu dengan memanfaatkan media pembelajaran *Busy Book 5 in 1*?
5. Bagaimanakah hasil akhir media pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain awal media pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Busy Book 5 in 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar.

Amelia Tria Agustina, 2023

Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book 5 In 1* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Satuan Waktu Fase A Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository. upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Mendeskripsikan hasil peningkatan pemahaman siswa fase A sekolah dasar dalam materi satuan waktu dengan memanfaatkan media pembelajaran *Busy Book 5 In 1*.
5. Mendeskripsikan hasil akhir media pembelajaran *Busy Book 5 In 1* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu fase A sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka diharapkan penelitian ini dapat memberi dampak atau manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menambah wawasan bagi pembaca. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber dan referensi keilmuan bagi para pembaca yang hendak melaksanakan penelitian relevan.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran siswa. Memfasilitasi siswa dengan gaya belajar yang berbeda, mendukung pembelajaran berdiferensiasi, serta dilengkapi fitur-fitur yang menunjang kegiatan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi.

- 2) Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dengan materi yang sama maupun tidak, karena dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Diharapkan juga media pembelajaran ini dapat menambah referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

- 3) Bagi Sekolah

Hasil pengembangan dan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah dan menambah variasi baru media pembelajaran yang dapat diaplikasikan terutama pada materi satuan waktu fase A sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber ataupun ide bagi peneliti selanjutnya yang hendak melaksanakan penelitian. Dan penelitian ini juga dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I berisi uraian mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, serta struktur organisasi.
2. BAB II ini berisi kajian teori-teori yang menjadi pendukung penelitian. Kajian teori ini memuat landasan teori mengenai media pembelajaran, karakteristik siswa SD, dan *busy book*.
3. BAB III ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan analisis data.
4. BAB IV membahas temuan dan pembahasan dari penelitian ini yang menjawab rumusan masalah, proses pengembangan bahan ajar, hasil validasi dan keterbatasan penelitian.
5. BAB V ini berisi tentang simpulan dari penelitian yang berdasar pada temuan dan pembahasan dari bab IV serta beberapa rekomendasi untuk pembaca.