# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **LatarBelakangPenelitian**

Pendidikan merupakan hak yang diberikan kepada seluruh warga Indonesia. Pemerintah Indonesia telah memberikan kemudahan kepada semua anak bangsa melalui program wajib belajar dua belas tahun. Oleh karena itu, kita harus memanfaatkan program pemerintah ini dengan sebaik-baiknya, salah satunya dengan belajar secara sungguh-sungguh. Keberhasilan pendidikan dapat dikatakan tercapaiketikatujuan pendidikan terpenuhi. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

MenurutSadiman(Tiara &Sutarini,2023:26)tujuanpendidikanmenuntut siswa untuk menjadi individu yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif,dan produktif adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Saat ini, kurikulum yang sedang berlaku menggunakan pendekatan kemampuan berpikir tingkat tinggi ini, yang masih relatif baru di Indonesia. Hal ini menyebabkan beberapa siswa sulit dalam memahami penjelasan dan contoh soal dari guru. Kesulitan ini sering dialami siswa dalam mata pelajaran Matematika, terutama pada materi waktu dan durasi. Seringkali, siswa mengeluhkan kesulitan dalam mempelajari matematika, terutamadalammateriwaktudandurasi.Banyaksiswayangmendapatkannilai

1

matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Jika membahas pembelajaran matematika, masih terdapat banyak sumber permasalahan yangperlu diperhatikan. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pendidikan yang menuntut siswa untuk menjadiindividu yang kreatif, kritis, dan produktif.

Menurut Rochimah (Tiara & Sutarini,2023:26) masalah dalam pembelajaran bisa berasal dari peserta didik, pendidik, kurikulum, materi ajar/matematika, dan strategi/model pembelajaran itu sendiri. Dengan kata lain, semua aspek memiliki dampak dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi waktu dan durasi. Pelajaran matematika diajarkan di setiap tingkat pendidikan. Siswaseringmerasa kesulitandalampelajaranmatematikainidanhal ini berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Selain itu, peran guru jugasangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru adalah komponen pendidikan yang berinteraksi langsung dengan siswa. Salah satu hal penting yang harus dilakukan agar pembelajaran berhasil adalah guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan suasanapembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa dapat fokus dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Arsyad (Tiara & Sutarini,2023:26) melakukan studi tentang penggunaan media dalam pembelajaran dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak positif bagi peserta didikdanguru,sehinggapembelajaranmenjadilebihmenarikbagisiswadan

dapat membuat mereka lebih aktif. Namun, kenyataannya, masih banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif dan masih mengandalkan papan tulis sebagai media utama. Menurut Jennah (Arrobi,dkk,2024:291) menyatakan bahwa media adalah sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pembantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan peneliti bersama dengan guru kelas II SD Ibu Maulid Dahniar, S.Pd di SD Swasta Bunga Tanjong, diketahui bahwa masalah yang terjadi di kelas yaitu kurangnya media pembelajaran sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa, dan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya menggunakan media buku paket dan papan tulis, serta kurangnya sarana prasarana sekolahdalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya masalah di SD Swasta Bunga Tanjong maka dari itu diperlukannya media pembelajaran,yang dapat meningkatkan hasilbelajar siswa. Mediapembelajarannyayaitu Papan Pintar.

Secara spesifik dari media papan pintar ini merupakan suatu media pembelajaran berbentuk persegi panjang, dimana dasar papan media terbuat dari Sterofoam atau sejenisnya. Didalam papan pintar tersebut berisikan replika jam dinding analog, disamping replika jam dinding analog juga menyajikan materi berkenaan dengan waktu dan durasi. Jam dinding analog yang terdapat padamedia Papan pintar ini juga tidak hanya menyuguhkan notasi waktu dua belas jam saja,melainkanterdapatinformasitentangbagaimanamembacanotasiwaktudua

puluh empat jam. Media papan pintar ini tidak hanya berisikan bagaimana membaca waktu, namun juga disertai materi-materi berkenaan dengan satuan waktu lainnya. Sehingga media papan pintar tidak sekedar berfungsi sebagai alat peraga jam saja, namun menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat menjembatani sumber informasi yang dipelajari tentunya lebih bermakna.

Maka dari itu media papan pintar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran waktu dan durasi. Di era modern sekarang banyak sekali anak-anak belum mengetahui waktu bahkan sampai lupa waktu. Berdasarkan pemaparan tersebut timbul pemikiran untuk melakukan penelitian tentang pengembangan mediapembelajaran papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Swasta Bunga Tanjong. Penggunaan media papan pintar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif,psikomotorik, dan afektif. Sehingga pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan bekal bagi siswa agar lebih mengetahui dan menghargai waktu.

# IdentifikasiMasalah

Berdasarkan observasi dan wawancara penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SD Swasta Bunga Tanjong” maka permasalahan yang teridentifikasi yaitu:

* + 1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi “Waktu Dan Durasi”
    2. Penyediaan buku paket yang dijadikan pedoman satu-satunya dalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan dan mengakibatkan pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered).
    3. Kurangnya sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang proses pembelajaran

# Batasan Masalah

Berdasarkanpermasalahanyangteridentifikasi,makapenelitimembatasi masalah yaitu:

* + 1. Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran matematika hanya pada materi waktu dan durasi kelas II.

# Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahansebagai berikut:

* + 1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran papan pintar pada materi waktu dan durasi yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas II SD?
    2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran papan pintar?
    3. BagaimanaHasilBelajarsiswadenganmenggunakanmedia

pembelajaranpapanpintarpadamatapelajaranmatematikakelasIISD?

# Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

* + 1. Untuk mengembangkan media pembelajaran papan pintar pada materi waktu dan durasi yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas II SD
    2. Untukmengetahuiresponpesertadidikterhadappengembanganmedia

pembelajaranpapan pintar

* + 1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan pintarpada mata pelajaran matematika kelas II SD

# Manfaat

Hasil dari penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SD Swasta Bunga Tanjong” ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

* + 1. Manfaat Teoritis
       1. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran papan pintar.
       2. Mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media papan pintar.
    2. ManfaatPraktis

Hasilpenelitianinidiharapkandapatbermanfaatbagi:

* + - 1. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran mata pelajaran Matematika yang ada di kelas II SD.

* + - 1. BagiGuru
         1. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
         2. Membantugurumeningkatkanmutupendidikan disekolah
         3. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran matematika materi waktu dan durasi dengan papan pintar
      2. BagiPeserta Didik
         1. SebagaiSaranadalampeningkatanhasilbelajarsiswapadamata pelajaran matematika materi waktu dan durasi
         2. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi waktu dan durasi
      3. Bagi Peneliti
         1. Sebagaitambahanwawasanpengetahuanuntukmerancangsuatumedia pembelajaran
         2. Meningkatkan motivasi peneliti untukmengetahui pentingnya media pembelajaran