

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

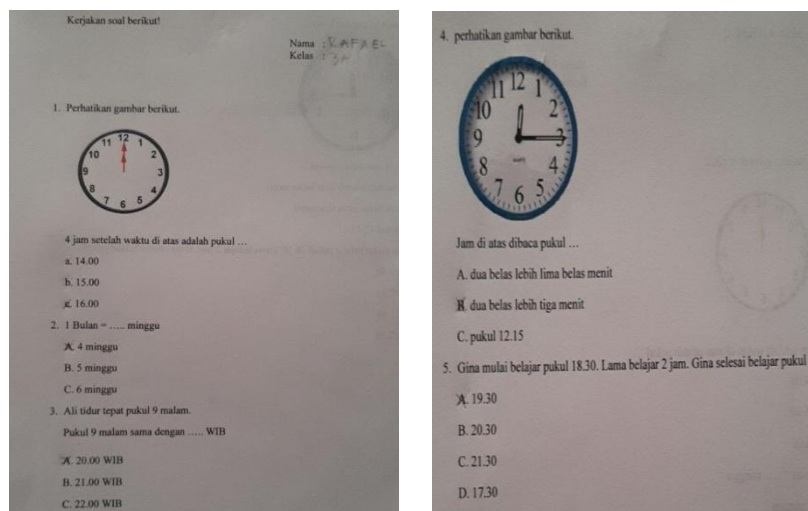
### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan sejak tingkat dasar sampai ke tingkat yang lebih tinggi, karena matematika tidak hanya untuk dipelajari di sekolah namun juga untuk diterapkan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari misalnya, belajar nama-nama angka, cara menghitung dan menggunakan uang (Tai & Lin, 2015). Matematika juga dapat dijadikan sebagai cara untuk memahami dan menyelesaikan masalah yang ditemukan dan dihadapi dalam kehidupan nyata (Ferdianto & Setiyani, 2018). Matematika merupakan disiplin ilmu yang khas dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain, dapat dikatakan tersebut karena matematika berkaitan dengan gambar konsep-konsep yang abstrak (Amir, 2014). Hal ini menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari, sehingga banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika (Intisari, 2017). Menurut Dienes bahwa setiap konsep matematika yang abstrak dapat dimengerti dengan baik jika penyajian pertama kali kepada siswa dalam bentuk yang konkret. Setiap konsep-konsep tersebut dapat mudah dipahami oleh siswa jika pada awalnya disajikan dalam bentuk-bentuk konkret (Amir, 2014). Oleh karena konsep yang abstrak tersebut, maka pelajaran matematika akan sulit dipahami oleh siswa SD yang belum mampu berpikir formal, karena pandangannya masih terikat pada benda-benda yang konkret. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat memudahkan dalam proses belajar matematika supaya mudah dicerna dan dipahami oleh siswa.

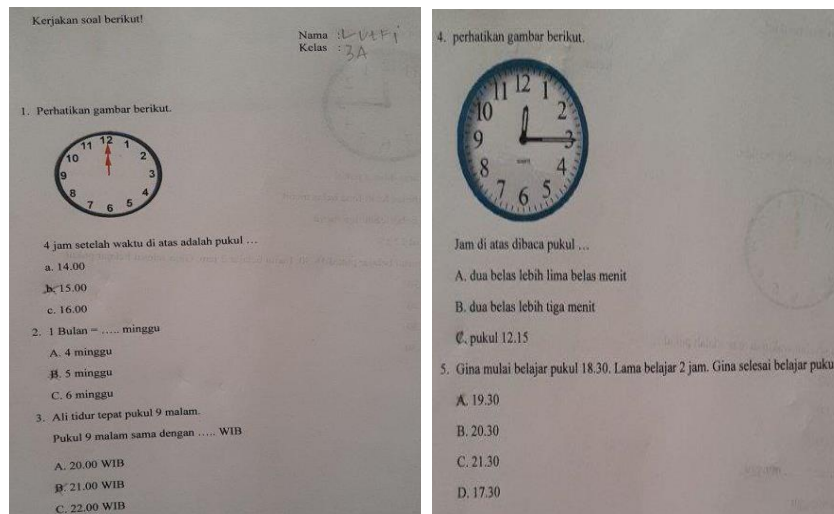
Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang tersusun sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang materi matematika yang dipelajari. Matematika masih dipandang beberapa orang sebagai bidang studi yang sulit. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2017) ditemukan bahwa subjek dalam penelitian tersebut menganggap bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang

berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran maka perlu adanya penggunaan media untuk membantu dalam penyampaian materi agar dapat mudah dipahami oleh siswa. Keberhasilan pembelajaran juga ditunjukkan oleh dikuasainya suatu materi pembelajaran oleh siswa, salah satu faktor yang menentukan keberhasilan tersebut yaitu kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran tersebut (Amir, 2014).

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan pada saat melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) pada akhir bulan Agustus hingga akhir bulan Oktober tahun 2021, diketahui masih terdapat siswa yang masih sulit untuk memahami materi satuan waktu khususnya pada siswa kelas 3. Seperti halnya ketika guru menyebutkan satuan waktu yang tidak pas seperti 07.30, siswa hanya mengetahui bahwa 07.30 itu biasa disebut pukul setengah delapan tanpa tahu jarum jam pukul 07.30 itu menunjukkan pada angka berapa saja. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang menarik tanpa adanya penggunaan media pembelajaran atau hanya melalui gambaran di papan tulis saja, yang mana itu bisa membuat siswa kurang semangat dalam belajar maupun dalam menyimak sebuah materi. Hal tersebut juga dibuktikan dengan berdasarkan hasil jawaban siswa pada soal mengenai materi satuan waktu.



**Gambar 1.1 Jawaban siswa 1**



**Gambar 1.2 Jawaban siswa 2**

Berdasarkan hasil sampel jawaban kedua siswa tersebut, ditemukan bahwa siswa masih keliru dalam menghitung waktu, mengetahui jumlah minggu dalam setiap bulan, serta dalam penyebutan sebuah waktu yang masih keliru. Dari hasil 13 jawaban siswa hanya terdapat lima yang mampu menjawab dengan benar. Kesalahan pada setiap jawaban rata-rata terdapat pada penghitungan waktu dan membaca sebuah waktu. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa dalam materi satuan waktu, terutama dalam membaca dan menghitung waktu. Kurangnya pemahaman tersebut disebabkan karena siswa kurang fokus saat belajar ataupun karena kurangnya penggunaan alat bantu yang dapat membantu menggambarkan materi yang akan disampaikan kepada siswa agar lebih mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ulum, M. N., & Inayati (2021) menunjukkan hasil belajar mengenai materi satuan waktu masih banyak siswa yang belum tuntas dalam hasil belajar mengenai materi satuan waktu.

Dalam kehidupan sehari-hari sering mendengar dan menggunakan istilah detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun. Istilah tersebut dalam pembelajaran matematika disebut sebagai satuan pengukuran waktu. Kemampuan pengukuran waktu menjadi sangat penting, karena kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari seperti membiasakan untuk disiplin dalam memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan menerapkannya hingga dewasa. Materi

ini berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa karena berkaitan dengan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sehari-hari, contohnya siswa harus mengetahui pukul berapa ia harus berangkat ke sekolah, pukul berapa ia pulang sekolah, pukul berapa ia bermain, tidur dan aktivitas lainnya.

Pemahaman akan konsep-konsep matematika materi satuan waktu dapat dipahami oleh siswa secara mendalam, jika pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran yang kreatif, bermakna, dan sesuai dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan benda-benda konkret. Maka peneliti mencari cara untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan melalui berbagai perantara, yang mampu merangsang pikiran, perasaan serta keinginan siswa untuk menambah informasi baru dalam proses pembelajaran dan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid et al., 2020).

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa *lapbook*. *Lapbook* pada umumnya terbuat dari salah satu jenis map, yaitu *file-folder*, yang kemudian dilipat secara vertikal atau horizontal menjadi dua sehingga apabila map tersebut dibuka seperti jendela. Menurut Kadarwati, A., & Rulviana (2020) *lapbook* ini bisa diisi dengan berbagai hasil karya terkait dengan produk seni seperti gambar, kerajinan tangan, dan sebagainya. Menurut penelitian Jamaludin et al. (2020) yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Lapbook* diperoleh bahwa penggunaan media *lapbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian lain mengenai penggunaan media *lapbook* juga dilakukan oleh Peycheva, Y., & Lazarova (2018) yang berjudul *The Lapbook as a Didactic Tool to Implement Integrated Training in Natural Science and Technology and Entrepreneurship at Primary School Level* diperoleh hasil bahwa *lapbook* merupakan metode modern yang secara teknis dan bermakna menciptakan emosi positif dan memungkinkan aktivitas kognitif. Penelitian selanjutnya mengenai media *lapbook* dilakukan oleh Wulandari et al. (2021) yang berjudul *Pengaruh*

*Project Based Learning Berbantuan Lapbook terhadap Keaktifan Belajar Siswa* didapatkan bahwa pembelajaran model *project based learning* dengan berbantuan media *lapbook* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Lapbook* Putaran Waktu pada Materi Satuan Waktu Bagi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Rasional Penelitian**

Kesulitan matematika dapat diatasi sejak sedini mungkin jika tidak, maka siswa akan merasa kurang senang dan tidak termotivasi pada saat pembelajaran. Salah satu keberhasilan pembelajaran ditunjukkan oleh materi yang dikuasai siswa. Agar dapat mencapai keberhasilan tersebut, pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan alat bantu yang disebut media. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningtyas & Sulasmono (2020)“Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar” diperoleh kesimpulan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Guru juga dapat menggunakan sebuah media untuk mewakili kata-kata atau kalimat tertentu yang mungkin akan sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan peneliti mengenai kurangnya pemahaman terhadap satuan waktu, maka penulis terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran mengenai materi satuan waktu. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu dalam proses penyampaian materi satuan waktu. Salah satu cara untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran adalah dengan cara pemanfaatan media. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media juga dirasa mampu memperjelas penyampaian materi supaya mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Pengembangan media *lapbook* dirasa peneliti sangat pas untuk diterapkan kepada siswa sekolah dasar, karena media ini menarik, sederhana, tidak

memerlukan banyak biaya dan dapat dengan mudah dibuat oleh guru maupun orang tua siswa.

### **1.3 Kebaharuan/Urgensi Penelitian**

Penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran *lapbook* ataupun mengenai materi satuan, diantaranya sebagai berikut. Penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Apatar Pada Materi Satuan Waktu Mata Pelajaran Matematika Kelas V* oleh Wijanarko & Budiharti (2018). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika khususnya materi satuan waktu, penyajian materi yang kurang menarik dan kurang efektif, kurangnya variasi pengadaan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan media APATAR SATU pada materi satuan waktu, APATAR SATU merupakan singkatan dari Alat Peraga Putar Satuan Waktu. Berdasarkan hasil uji ahli, media ini layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi satuan waktu.

Penelitian Bahtiar (2019) tentang *Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar* dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut yaitu untuk penggunaan media untuk mempermudah materi mengenai perhitungan waktu. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media papan waktu. Media papan waktu adalah media pembelajaran matematika yang berbentuk lingkaran seperti jam yang terbuat dari triplek yang dipasang dua jarum jam berupa stik es krim, kemudian setiap angka nya dilapisi kain berwarna-warni supaya mempermudah siswa dalam menghitung waktu setiap detik dan menitnya. Berdasarkan hasil uji, media ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran perhitungan waktu bagi siswa kelas tiga sekolah dasar.

Penelitian lain yang berjudul *Penerapan Media JIDSAM BERGAMBER Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Satuan Waktu Kelas III MI* oleh Firdausi (2021). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai kurangnya pemahaman siswa terhadap matematika yang mereka kerjakan hal ini disebabkan karena guru lebih mendominasi pembelajaran serta cara penyampaian guru yang

kurang dipahami siswa dan juga kurangnya penggunaan media atau alat peraga pembelajaran. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *jidsam bergambar* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi satuan waktu.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Jamaludin et al. (2020) yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan MediaLapbook* yang membahas mengenai permasalahan kesulitan siswa dalam memahami dan menghafal sebuah mata pelajaran khususnya mata pelajaran yang terlalu banyak isi materi. Selain itu permasalahan yang dihadapi adalah tidak adanya penggunaan media yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat mengatasi kebosanan siswa ketika belajar berlangsung dan tidak ada hal yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa karena proses pembelajaran yang terlalu monoton. Media *lapbook* dalam penelitian ini terdapat gambar-gambar beserta penjelasan mengenai gunung dan materi kenampakan alam serta dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang dimaksudkan untuk melatih dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *lapbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatnya hasil belajar siswa.

Penelitian mengenai permasalahan yang sama juga dilakukan oleh Napitupulu (2021) dengan judul *Pengaruh Media Lapbook pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang belum optimal, hal tersebut terjadi karena penyampaian materi yang masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak dapat menerima materi dengan optimal. Hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan hasil bahwa media *lapbook* memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa sebesar 10,31.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2021) yang berjudul *Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook terhadap Keaktifan Belajar Siswa* didapatkan kesimpulan bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar siswa

menggunakan model *project-based learning* berbantuan *lapbook* lebih tinggi dari sebelumnya, hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *project based learning* berbantuan *lapbook* dalam pembelajaran tematik terhadap keaktifan belajar siswa di kelas.

Penelitian Antosa (2020) tentang *Scientific Approach Resilience In Elementary School Through Development Of Lapbook Learning Media* dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran tematik *scientific approach*. Media *lapbook* dalam penelitian ini bahannya terbuat dari kertas duplek. Setelah melalui proses validasi hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *lapbook* dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran tematik *scientific approach*.

Penelitian Peycheva, Y., & Lazarova (2018) yang berjudul *The Lapbook as a Didactic Tool to Implement Integrated Training in Natural Science and Technology and Entrepreneurship at Primary School Level* permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai guru yang terlalu umum untuk memberikan tugas yang monoton, guru merasa perlu memberikan tugas-tugas hiburan yang bersifat memancing minat, motivasi, dan aktivitas kognitif siswa di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitian ini media *lapbook* dibuat oleh siswa itu sendiri dengan menggunakan bahan kertas karton dengan ukuran A3 atau A4 dengan elemen tambahan berupa amplop, bunga, bukaan jendela, saku, lingkaran berputar, dan lainnya sesuai kreatifitas siswa. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa *lapbook* merupakan *didactic* modern yang secara teknis dan bermakna menciptakan emosi positif bagi siswa dan memungkinkan aktivitas kognitif.

Penelitian Halimah et al. (2020) yang berjudul *Fostering Students' Creativity Through Lapbooking: A Case Study in an Indonesian Primary School Context* permasalahan yang diangkat mengenai cara mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dengan membuat *lapbook* berisikan materi dengan tema yang sudah ditentukan. Hasil dari penelitian tersebut, menyimpulkan bahwa membuat *lapbook* dalam pembelajaran berbasis proyek mampu menumbuhkan kreativitas siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media *lapbook* dapat memberikan dampak yang positif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran matematika pada materi satuan waktu. Setiap media *lapbook* pada penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaannya tersendiri, baik dari bahan pembuatan hingga isi materinya. Bahan material media *lapbook* yang terdahulu ada yang terbuat dari duplek, hingga kertas karton ukuran A3 atau A4. Sedangkan bahan material yang peneliti gunakan untuk membuat media *lapbook* adalah berupa duplek.

Media *lapbook* yang terdahulu, proses pembuatannya ada yang dilakukan oleh siswa itu sendiri dan ada yang dibuat oleh guru. Dalam penelitian media *lapbook* dikembangkan dan dibuat oleh peneliti itu sendiri. Isi dalam media *lapbook* yang peneliti kembangkan berisi mengenai materi satuan waktu kelas III, sedangkan media *lapbook* dalam penelitian-penelitian di atas ada yang berisi materi mengenai gunung-gunung, kenampakan alam, materi pelajaran IPS, hingga materi yang ditentukan pada saat proses pembuatan media *lapbook* itu berlangsung.

## **1.4 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana validitas media *lapbook* putaran waktu pada materi satuan waktu bagi siswa kelas 3 SD?
- 2) Bagaimana praktikalitas media *lapbook* putaran waktu pada materi satuan waktu bagi siswa kelas 3 SD?

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kelayakan validasi desain media *lapbook* pada materi satuan waktu bagi siswa kelas 3 SD.
- 2) Untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran *lapbook* putaran waktu pada materi satuan waktu bagi siswa kelas 3 SD.