

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah komponen yang penting pada pembangunan yang berkualitas pada sumber daya manusia.¹ Pendidikan sangat penting untuk semua orang. Pada Al-Qur'an, contoh dari proses pendidikan ini digambarkan dalam wahyu yang pertama diberikan oleh Nabi Muhammad SAW, yang berbunyi: *iqra*² yang artinya: bacalah. Walaupun Allah SWT tidak menyuruh untuk belajar secara langsung, ada makna yang tersirat di dalam ayat tersebut bahwa membaca adalah salah satu cara untuk belajar. Selain itu, pada sebuah hadis, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ هُمَا فَعَلَيْهِ
بِالْعِلْمِ

Artinya: “Barangsiapa yang menginginkan dunia maka dengan ilmu, barangsiapa yang menginginkan akhirat maka dengan ilmu, barang siapa yang menginginkan keduanya maka hendaklah dengan ilmu”.

Hadits tersebut memaparkan alangkah penting mendapatkan pengetahuan, oleh sebab itu akan membantu seseorang untuk mendapatkan keduanya, yakni dunia dan akhirat. Banyak sekali cara yang dapat digunakan setiap manusia agar mendapatkan ilmu, salah satunya dengan pendidikan di sekolah. Tanpa adanya pendidikan dengan kualitas yang baik, sumber daya manusia enggan dapat berkembang serta bisa bersaing dengan negara lain.

¹Asrean Hendi, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 04, No. 02 (November 2020), 823.

²Al-Qur'an, 96 (Al-'Alaq): 1.

Di Indonesia, pendidikan formal dimulai dengan Sekolah Dasar.³ Pendidikan dasar sangat penting untuk membangun pengetahuan serta keterampilan anak-anak. Contoh dari hal yang harus dipelajari siswa ialah matematika.⁴ Matematika adalah contoh dari mata pelajaran utama di SD dengan efek jangka panjang terhadap perkembangan intelektual siswa. Matematika tidak hanya memberi siswa pengetahuan dasar, tetapi juga mengajarkan mereka cara berpikir logis dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, diharapkan bahwa konsep dari matematika harus dipaparkan dengan jelas dan apik. Pada umumnya, kehidupan sehari-hari berhubungan erat pada matematika.⁵ Seringkali kita mendapatkan angka ataupun bilangan yang terkait pada matematika. Namun, banyak orang yang berpendapat jika matematika sangat sulit untuk dimengerti meskipun seluruh orang diwajibkan agar mempelajarinya. Ini dikarenakan matematika membantu kita memecahkan masalah sehari-hari.

Peneliti telah melaksanakan pengamatan awal di SDN Petapan 1 untuk mengumpulkan data mengenai kondisi pembelajaran di kelas 3.⁶ Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika guru menginstruksikan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan

³Ani Indriani, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 2 (2016), 134.

⁴Putri Hana Pebriana, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas V SDN 003 Bangkinang", *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1 (Mei 2017), 69.

⁵*Ibid.*, 69.

⁶*Observasi*, Bangkalan, 29 November 2023.

melalui buku pelajaran, banyak siswa yang tampak tidak fokus atau tidak memberikan perhatian penuh. Hal ini tercermin dari minimnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain itu, ketika siswa diminta untuk menyelesaikan soal di papan tulis, sebagian besar siswa tampak kesulitan dan mengalami kebingungan dalam memahami cara penyelesaian soal tersebut.

Menurut wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada guru Matematika kelas III di SDN Petapan 01, mendapatkan hasil bahwa guru masih memakai metode ceramah selama mekanisme pembelajaran. Selain itu, peran dari media pembelajaran tidak dipergunakan dengan baik dikarenakan guru hanya terpaku pada buku paket dan LKS.⁷

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus berinovasi untuk membuat proses pembelajaran dengan menyenangkan serta lebih dapat dimengerti, karena setelah siswa memiliki pemahaman dengan baik, hasil belajar siswa juga hendak menjadi baik. Pemakaian media pada mekanisme pembelajaran di kelas mampu membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih visual dan interaktif.

Media tunjang (satuan panjang) dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan konsep matematika pada siswa SD. Karena itulah, peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang bisa dipakai untuk meringankan mekanisme pada pembelajaran Matematika di kelas 3 materi satuan panjang.

⁷Salimah, S.Pd., *Wawancara*, Bangkalan, 29 November 2023.

Pendapat peneliti ini sesuai dengan hasil penelitian Zania Ramadani dan Wuli Oktiningrum yang bertempat di SDN 2 Kebonagung, masalah yang terjadi adalah siswa yang mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal yang berhubungan pada satuan pengukuran memakai tangga satuan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media minitim kabar dan hasil penelitian diperoleh mengatakan jika media minitim kabar berdampak positif terkait hasil belajar siswa materi pengukuran berat.⁸ Kondisi ini memperlihatkan jika pemakaian media pembelajaran selama proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terkait hasil dari belajar siswa, terutama pada saat pembelajaran matematika.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik agar melangsungkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Tunjang (Satuan Panjang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD”, yang dalam prosesnya peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran bernama TUNJANG agar meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran matematika materi satuan panjang.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ialah bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian. Ruang lingkupnya dibatasi dengan hal-hal yakni:

1. Variabel yang diteliti

- a. Variabel independen ialah variabel yang mengakibatkan ataupun memengaruhi, yakni faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, ataupun

⁸Zania Ramadani & Wuli Oktiningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Minitim Kabar” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”, *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 1, No. 2 (Desember 2020), 152.

dipilih oleh peneliti dengan menentukan hubungan dengan fenomena yang diobservasi ataupun diamati.⁹ Variabel independen disebut juga dengan variabel stimulus ataupun masukan, dikerjakan oleh seseorang pada lingkup lingkungannya yang bisa berdampak pada perilaku hasil. Variabel independen pada penelitian ini adalah media TUNJANG (Satuan panjang).

- b. Variabel dependen ialah sebuah variabel respons ataupun hasil.¹⁰ Variabel dependen disebut juga dengan variabel terikat ataupun tergantung, ialah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur agar menentukan terdapat dampak dari variabel bebas, yakni faktor yang muncul, ataupun tidak muncul, ataupun berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti itu. Variabel dependen dalam penelitian ini ialah hasil dari belajar siswa kelas III SDN Petapan 01 pada mata pelajaran matematika pada materi satuan panjang.
2. Mata pelajaran yang diteliti merupakan Matematika materi Satuan Panjang.
3. Lokasi penelitian di SDN Petapan 01 Labang Bangkalan.
4. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN Petapan 01 dengan jumlah 29 siswa, yakni 13 laki-laki dan 16 perempuan.
5. Durasi penelitian ini dilaksanakan selama tujuh bulan, dihitung pada November 2023 s/d Agustus 2024. Rincian dari kegiatan penelitian bisa dipantau pada tabel 1.

⁹Punaji Setyosari, *Metode Penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Grup, 2016), 164.

¹⁰*Ibid.*, 165.

Tabel 1
Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Nama Kegiatan	2023								2024																																			
		Nov				Des				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Oservasi awal ke lapangan	✓	✓	✓	✓																																								
2	Bimbingan penyusunan proposal					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																								
3	Ujian proposal																	✓																											
4	Bimbingan revisi proposal																					✓	✓	✓	✓																				
5	Oservasi ke lapangan																									✓	✓	✓																	
6	Mendesain media																													✓	✓	✓													
7	Validasi media																																	✓											
8	Validasi materi																																					✓							
9	Validasi media dan materi																																					✓							
10	Uji coba 1																																					✓							
11	Uji coba 2																																									✓			
12	Bimbingan skripsi																									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
14	Bimbingan artikel																									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
16	Ujian skripsi dan artikel																																									✓			
17	Bimbingan revisi skripsi dan artikel																																									✓	✓		

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yakni:

1. Bagaimana pengembangan media TUNJANG (Satuan panjang) pada Matematika kelas III SDN Petapan 1?
2. Bagaimana tingkat validitas media TUNJANG (Satuan panjang) pada Matematika kelas III SDN Petapan 1?

3. Bagaimana efektifitas media TUNJANG (Satuan panjang) pada hasil belajar siswa kelas III SDN Petapan 1 pada mata pelajaran Matematika?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media TUNJANG (Satuan panjang) pada pembelajaran Matematika kelas III SDN Petapan 1.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas media TUNJANG (Satuan panjang) pada pembelajaran Matematika kelas III SDN Petapan 1.
3. Mendeskripsikan evektifitas media TUNJANG (Satuan panjang) terkait hasil belajar siswa kelas III SDN Petapan 1 saat pembelajaran Matematika.

Tujuan jangka pendek dan panjang pada penelitian ini, yaitu:

1. Jangka Pendek

- a. Mendeskripsikan Pengembangan Media TUNJANG

Menyelesaikan pengembangan awal media TUNJANG (Satuan Panjang) untuk pembelajaran Matematika kelas III di SDN Petapan 1 dengan melakukan serangkaian pengujian dan revisi berdasarkan masukan dari uji coba lapangan.

- b. Menilai Tingkat Validitas Media TUNJANG

Mengukur dan menganalisis validitas media TUNJANG (Satuan Panjang) melalui uji ahli dan validasi pengguna untuk memastikan media ini sesuai dengan standar pembelajaran Matematika yang berlaku.

c. Mengevaluasi Efektivitas Media TUNJANG

Mengumpulkan dan menganalisis data mengenai dampak penggunaan media TUNJANG (Satuan Panjang) terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Petapan 1 dalam konteks pembelajaran Matematika.

2. Jangka Panjang

a. Mengimplementasikan Media TUNJANG secara Lebih Luas

Mengembangkan media TUNJANG (Satuan Panjang) menjadi alat pembelajaran yang diterapkan di berbagai sekolah dasar, dengan peningkatan fitur dan cakupan materi yang lebih komprehensif.

b. Meningkatkan Standar Validitas dan Kualitas Media Pembelajaran

Berkontribusi pada pengembangan standar validitas dan kualitas media pembelajaran di Indonesia dengan menjadikan media TUNJANG sebagai model bagi pengembangan alat bantu pembelajaran lainnya.

c. Mendorong Peningkatan Hasil Belajar Secara Signifikan

Menciptakan model pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan media TUNJANG (Satuan Panjang) sebagai sarana untuk secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa dalam jangka panjang.

Beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis; hasil dari penelitian tersebut berharap mampu memberikan pemahaman pada proses belajar mengajar khususnya dalam memahami materi satuan panjang pada mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa; bisa meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada materi satuan panjang pada mata pelajaran Matematika.
- b. Bagi guru; sebagai alat agar meningkatkan kompetensi dan memotivasi pada memecahkan masalah melalui penggunaan media pembelajaran yang baik.
- c. Bagi sekolah; hasil pada penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas di sekolah.
- d. Bagi peneliti; untuk landasan awal dengan menindaklanjuti penelitian ini pada ruang lingkup yang cenderung luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan, serta wawasan kepada peneliti tentang media pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan bekal untuk mengajar.

E. Penelitian Terdahulu

Peneliti terdahulu yang ditemukan oleh peneliti yakni:

Tabel 2
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Karya Ilmiah Jurnal	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Nurjannah & Sumarmi	Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Busyro ¹¹	Jurnal Premiere, Vol 1, No 2	Teka-teki silang efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada tema yang dipelajari	Keduanya mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Media Tunjang berbasis manipulatif untuk satuan panjang, sementara penelitian ini berfokus pada media TTS yang berbasis permainan kata
2	Agus Saputra, dkk	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Konversi Satuan Panjang Muatan Matematika Kelas III SD ¹²	JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika), Vol 9, No 2	Pengembangan media video animasi berbasis Powtoon untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konversi satuan panjang dalam matematika	Media Powtoon efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep konversi satuan panjang	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk konsep satuan panjang
3	Firda Widya Sari & Muhammad Misbahul Munir	Pengembangan Media GASPAT (Tangga Satuan Panjang dan Berat) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III	Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR), Vol 4,	Media GASPAT terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep satuan	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi satuan panjang	Media Tunjang fokus pada satuan panjang saja, sementara GASPAT mencakup

¹¹Siti Nurjannah & Sumarmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di Mi Al Busyro", *Jurnal Premiere*, Vol. 2, No. 1 (2020), 41.

¹²Agus Saputra, dkk, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Konversi Satuan Panjang Muatan Matematika Kelas III SD", *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol. 2, No. 2 (2023), 252.

No	Nama	Judul	Karya Ilmiah Jurnal	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		SDN 1 Bulu Jepara ¹³	No 2	panjang dan berat serta meningkatkan hasil belajar		satuan panjang dan berat
4	Muhamad Khasanudin, dkk	Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/MI ¹⁴	Journal of Elementary Education Vol 3, No 5	Media audio-visual berbasis animasi meningkatkan daya tarik dan hasil belajar siswa dalam memahami bangun ruang	Kedua penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media inovatif	Media Tunjang tidak melibatkan elemen animasi atau audio-visual, fokusnya pada manipulasi fisik
5	Nurul Hidayah, dkk	Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia ¹⁵	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 7, No 1	Pop-up book efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi dan menarik minat siswa	Keduanya mengembangkan media berbasis visual untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa	Media Tunjang berbasis manipulatif fisik untuk matematika, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis narasi dalam bahasa Indonesia

Tabel di atas menyajikan rangkuman lima penelitian terdahulu yang berfokus pada pengembangan berbagai media pembelajaran untuk siswa

¹³Firda Widya Sari & Muhammad Misbahul Munir, "Pengembangan Media Gaspat (Tangga Satuan Panjang dan Berat) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN 1 Bulu Jepara", *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, Vol. 4, No. 2 (2023), 284.

¹⁴Muhamad Khasanudin, dkk, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD/MI", *Journal of Elementary Education*, Vol. 03, No. 05 (September 2020), 266.

¹⁵Nurul Hidayah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7, No. 1 (2020), 64.

sekolah dasar. Setiap penelitian memiliki fokus khusus, mulai dari pengembangan media pembelajaran berbasis teka-teki silang, video animasi, tangga satuan panjang dan berat (GASPAT), media audio-visual berbasis animasi, hingga pop-up book. Hasil dari penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan secara efektif meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

Persamaan dari penelitian-penelitian ini dengan pengembangan Media Tunjang adalah tujuan yang sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui inovasi media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan media yang digunakan. Media Tunjang berfokus pada manipulasi fisik untuk satuan panjang, sementara penelitian lain menggunakan media digital, audio-visual, atau berbasis permainan kata untuk berbagai konsep dan keterampilan pembelajaran lainnya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini digolongkan pada lima bab yakni:

- Bab I : Pendahuluan; tersusun dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, peneliti terdahulu, sistematika pembahasan.
- Bab II : Landasan Teori; berisi tinjauan mengenai media, media TUNJANG (Satuan Panjang), dan hasil belajar.
- Bab III : Metode Penelitian; pada bab ini berisi mengenai desain penelitian, subyek penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data.

- Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan; yang berisi mengenai gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian serta pembahasan, dan kesimpulan data.
- Bab V : Penutāup; berisi mengenai kesimpulan serta saran.