PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (PAPAN WAKTU) UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATERI SATUAN WAKTU DI KELAS III MIS YPI BATANG KUIS

Isma Nur Khofifah Br.BB *[1]
Pangulu Abdul Karim [2]
Lailatun Nur Kamalia Siregar [3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia.
*e-mail: nurkhofifahisma@gmail.com [1] , panguluabdulkarim@uinsu.ac.id[2] , lailatunnurkamalia@uinsu.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian yang telah dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran (Papan Waktu) Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Siswa Pada Materi Satuan Waktu Di Kelas III MIS YPI Batang Kuis", yang dilatar belakangi kurangnya minat belajar siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media papan waktu pembelajaran matematika materi satuan waktu, mengetahui tingkat kelayakan media, tingkat kepraktisan, dan keefektifan media pada hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD), dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima Langkah penelitian, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Sampel yang digunakan yaitu Kelas III A dengan jumlah 22 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pengembangan media papan waktu berhasil diimplementasikan di kelas III A MIS YPI Batang Kuis dan berhasil menarik perhatian peserta didik. Pada tingkat kelayakan media memperoleh hasil 90% termasuk kategori sangat valid/layak digunakan, validasi ahli materi menperoleh hasil 86% kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan angket respon guru memperoleh hasil 86% dan angket respon peserta didik 96% termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada tingkat keefektifan media papan waktu dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Mendapatkan hasil pre-test 66,13% pada saat pembelajaran belum menggunakan media papan waktu, pada saat post-test 87,5% disini mengalami peningkatan setelah menggunakan media papan waktu. Berdasarkan hasil dan temuan penelitian diatas maka media papan waktur ini efektif dalam meningkatkan hasil bejar peserta didik dalam materi satuan waktu pada pembelajaran matematika di kelas III A MIS YPI Batang Kuis.

Kata Kunci : *Media Papan Waktu, Satuan Waktu*

Abstract

The The research that has been conducted is entitled "Development of Learning Media (Time Board) to Overcome Students' Learning Difficulties in Students on Time Unit Material in Class III MIS YPI Batang Kuis", which is motivated by the lack of student interest in learning and the limited learning media used in the learning process, This study aims to produce a time board media for learning mathematics on time unit material, to determine the level of media feasibility, level of practicality, and effectiveness of the media on student learning outcomes. The method used in this study is Research and Development (RnD), using the ADDIE model which has five research steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The sample used was Class III A with a total of 22 students. The results of the study showed that: the development of the time board media was successfully implemented in class III A MIS YPI Batang Kuis and succeeded in attracting the attention of students. At the level of media feasibility, the results obtained 90% including the very valid/suitable for use category, the validation of material experts obtained 86% results in the very valid category. The practicality level of the teacher response questionnaire obtained a result of 86% and the student response questionnaire 96% included in the very practical category. The level of effectiveness of the time board media can be seen from the results of the pre-test and post-test. Getting a pre-test result of 66.13% when learning had not used the time board media, at the time of the post-test 87.5% here experienced an increase after using the time board media. Based on the results and findings of the study above, this time board media is effective in improving student learning outcomes in the material of time units in mathematics learning in class III A MIS YPI Batang Kuis.

Keywords: *Time Board Media, Time Unit*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor terpenting dalam pembangunan dan masa depan bangsa. Karena pada dasarnya pendidikan adalah instrumen dalam menyiapkan Sumber Daya yang sesuai dengan cita-cita dan tujuan bangsa (Hakim & Darojat, 2023). Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Diki Maulansyah et al., 2023). Pendidikan adalah sebuah perjalanan panjang yang melibatkan interaksi kompleks antara siswa, pendidik, kurikulum, dan lingkungan pembelajaran (Haryanto et al., 2024). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu. Pendidikan secara langsung atau tidak dipersiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyukseskan pembangunan yang senantiasa mengalami perubahan sesuai tuntutan waktu dan zaman (Anas & Syafitri, 2019).

Kesulitan belajar merupakan permasalahan yang dihadapi individu berkaitan dengan kegiatan belajar. kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana prestasi tidak tercapai sesuaidengan kriteria standar yang telah ditetapkan. kesulitan belajar adalah suatu gejala yang nampak pada peserta didik yang ditandai dengan adanya prestasi belajar yang rendah atau di bawah norma yang telah ditetapkan (Andini et al., 2023). Kesulitan belajar merupakan usaha dalam mempelajari karakteristik dan jenis beserta latar belakang kesulitan dalam belajar dengan mengerahkan dan memanfaatkan informasi yang faktual, obyektif, relevan sehingga memudahkan dalam menarik keputusan untuk mencari alternatif penyelesaian dari permasalahan, untuk menganalisis kesulitan belajar dari peserta didik maka hal utama yang diperlukan adalah kecakapan dari seorang guru untuk cepat tanggap sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi dari kesulitan belajar dapat diidentifikasi (Fitriani, 2024).

Matematika merupakan ilmu yang membahas mengenai simbol, pola, angka, serta perhitungan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Matematika merupakanilmu yangsangat penting dipelajari dan berguna bagi hidup manusia. Dengan mempelajari Matematika, siswa diharapkan mampu memahami dan menyerap pelajaran dengan cepat dan mudah, serta dapat melatih kemampuan berpikirnya agar lebih kritis dan kreatif (Zuschaiya, 2024). Pembelajaran matematika tidak kita pungkuri selalu ada dalam setiap kegiatan yang dialukan sehari-hari dan penting untuk dikembangkan. Matematika masih dirasa sebagai mata pelajarat sulit oleh sebagain peserta didik, meskipun mereka tau mata pelajaran matematika salah satu peran penting di pendidikan (Corniolla et al., 2024). Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai prantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar'' menyatakan bahwa media papan waktu berpengaruh terhadap mengatasi kesulitan belajar pada siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yakni sebesar 83,79 % > 82,64%. Terbukti bahwa melalui Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah dasar tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan waktu pada pembelajaran penghitungan waktu bagi siswa kelas III Sekolah dasar adalah efektif.

Penggunaan media pembelajaran dalam mengajar matematika pada siswa sekolah dasar sangat penting agar menarik perhatian siswa, menghidupkan suasana kelas sehingga tidak monoton, membangkitkan aktivitas perkembangan siswa dan mengatasi kesulitan belajar menjadi lebih baik. Maka diperlukan upaya untuk mengatsikesulitan belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan melalui media yang interaktif dan inovatif yaitu Papan Waktu.

Media papan waktu adalah media pembelajaran yang bentuk dan penggunaannya menyerupai jam dinding. Pada jam dinding terdapat mesin jam sedangkan media papan waktu tidak

terdapat mesin jam, tetapi sama-sama memiliki jarum jam sebagai penunjuk waktu. Media papan waktu adalah media pembelajaran matematika yang berbentuk lingkaran terbuat dari triplek yang terpasang 2 jarum jam yang terbuat dari kardus. Media papan waktu ini dilapisi dengan kertas dan warna angka yang berbeda sehingga mempermudah siswa dalam menghitung waktu setiap detik atau menitnya (Pratiwi, 2024). Menggunakan media papan waktu adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami cara menghitung waktu serta dapat mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika yang sangat di enggani oleh siswa (Atmasita & Raharjo, 2024).

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (papan waktu) untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi satuan waktu di kelas III merupakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Metode penelitian R&D dilakukan untuk mendapatkan respon (kualitatif) atau menguji keefektifan (kuantitatif) dari suatu produk yang dihasilkan. Berdasarkan hal tersebut maka metode penelitian ini diharapkan akan menghasilkan suatu produk yang akan digunakan dan berfungsi secara luas di masyarakat khususnya dalam hal ini di bidang Pendidikan (Sigiyono, 2019).

bahwa untuk mencapai hasil belajar yang baik pada siswa diperlukan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran juga dibutuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu guru harus mampu memberikan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswanya, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Berdasarkan analisis kebutuhan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya, karena selain keterbatasan waktu dalam menyiapkan media, sehingga guru lebih sering mengandalkan buku paket serta lebih banyak disetiap pengajarannya dengan menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, minat, dan kerja sama dari siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran (papan waktu) untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi satuan waktu di kelas III MIS YPI Batang Kuis

METODE

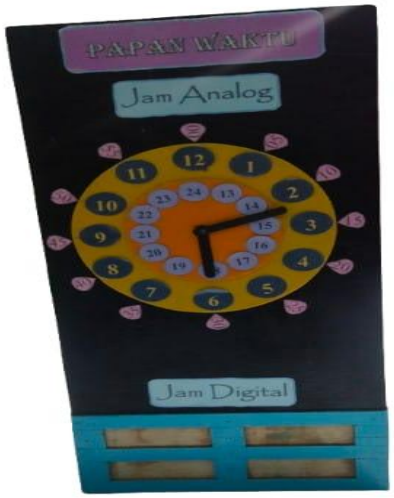
Bentuk penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Metode penelitian R&D dilakukan untuk mendapatkan respon (kualitatif) atau menguji keefektifan (kuantitatif) dari suatu produk yang dihasilkan. pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* yang berorientasi pada kelas dan memiliki lima tahapan. sampel berasal dari semua populasi yaitu 22 siswa di kelas III di MIS YPI Batang Kuis. Instrumen penelitian berupa tes yang dilakukan berupa pretes dan posttest dengan 15 soal dengan ketentuan benar 15 dan salah 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang peneliti buat yaitu Media Pembelajaran (Papan Waktu) sebagai untuk siswa kelas III di MIS YPI Batang Kuis. Jenis penelitian yang peneliti pakai RND dengan menggunakan model *ADDIE*. Adapun tahapan dalam pengembangan *addie* meliputi 5 tahapan yaitu analisis (*analiyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap pertama Analisis (*analiyze*) Analisis kebutuhan dilakukan peneliti yaitu melakukan dengan mewawancarai guru kelas III A di MIS YPI Batang Kuis. Dalam wawancara ini tentang media pembelajaran. Guru kelas III A menyampaikan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan benda yang ada disekitar saja, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Guru kelas III A juga mengatakan bahwa siswa kelas III A masih ada yang kesulitan dalam materi satuan waktu. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan dominasi metode ceramah oleh guru. Berdasarkan pernyataan tersebut media yang akan peneliti buat seharusnya terlihat bagus untuk diletakkan sebagai tambahan media pembelajaran, produk yang digunakan sebagai media belajar dan isi-isi yang terkandung didalam media yang peneliti buat bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai percontohan sifat-sifat yang baik.

Tahap kedua, yaitu tahap desain (*Design*) Pada tahap ini peneliti melibatkan upaya dalam merancang media yang akan dikembangkan. Peneliti merencakan bentuk fisik media tersebut, termasuk ukuran dan pilihan warna yang akan digunakan pada media roda putar. Selain itu, peneliti mengonstruksi semua temuan dari analisis kebutuhan dan menawarkan solusi adanya media pembelajaran (papan waktu) yang dijadikan sebagai kerangka awal sebelum produk dapat dikembangkan.



Gambar 1. Media Papan Waktu

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahap ini dilakukannya uji validasi oleh para validator yang berkompeten dibidangnya. Media roda putar ini di validasi oleh ibu Andina Halimsyah Rambe M.Pd sebagai validator ahli media, validasi media dengan nilai 90% sangat valid setelah melakukan revesi media sesuai arahan validator. Bapak Dwy Ardi Dermawan, M.Pd sebagai validator ahli materi, validasi materi dengan nilai 86% sangat valid. Ibu Eka Purnamasari, S.Pd sebagai guru matematika di MIS YPI Batang Kuis, dengan nilai 86% sangat praktis.

Tahap keempat, yaitu tahap implementasi (*implementation*) , merupakan saat di mana media yang telah selesai dikembangkan siap untuk diterapkan kepada siswa. Pada tahap ini, penting untuk mengukur apakah media yang telah dikembangkan mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami dan menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan. Proses penerapan media ini dilakukan pada kelas III MIS YPI Batang Kuis yang terdiri dari 22 siswa.

Tahap kelima, yaitu tahap evaluasi (*evaluate*) merupakan proses untuk menilai apakah media pembelajaran yang telah diimplementasikan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pengembangan media tersebut. Pada tahap evaluasi ini, data diperoleh melalui sumber, termasuk hasil angket dari validator, kritik dan saran yang diberikan oleh validator, serta angket yang mengukur efektifitas media pada siswa.

Selanjutnya pemaparan tingkat kelayakan pengembangan media papan waktu yang dilakukan dengan hasil data uji coba. Media papan waktu telah melalui proses validasi oleh ahli yang terdiri dari: Validasi Ahli Media Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 90% yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Menurut standar evaluasi yang telah ditetapkan, media papan waktu ini dianggap layak dan pantas untuk diuji coba lebih lanjut kepada peserta didik kelas III MIS YPI Batang Kuis. Validasi Ahli Materi hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai 86% yang dimana termasuk dalam kategori **sangat layak**.

Selanjutnya, membahas uji kepraktisan pengembangan media papan waktu yang dilakukan dengan menggunakan angket. Media papan waktu dinilai dengan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika dan siswa/i kelas III MIS YPI Batang Kuis: Hasil uji keprktisan ini menghasilkan nilai 86% yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Berdasarkan standar evaluasi yang telah ditetapkan, media papan waktu dianggap praktis dan pantas diuji coba di kelas III MIS YPI Batang Kuis . Selanjutnya uji kepraktisan respon peserta didik. Hasil uji kepraktisan ini mencapai nilai 96% yang juga termasuk ke dalam kriteria **sangat praktis**. Berdasarkan standar evaluasi yang telah ditetapkan. Media papan waktu ini dianggap **sangat praktis** dan cocok untuk di uji cobakan di kelas III MIS YPI Batang Kuis.

Hasil keefektifan dari media papan waktu yang telah dikembangkan yaitu bahwa hasil belajar siswa terhadap materi satuan waktu mengalami peningkatan yang singnitifikan dengan data perbandingan nilai rata-rata pre-test 66,13 sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu media papan waktu dan nilai rata-rata post-test 87,5 setelah menggunakan media papan waktu. Sedangkan nilai N-Gain 0,67 yang menunjukkan bahwa interpretasi N-Gain Sedang. Dapat dilihat hasil penilaian pre-test dan post-tes peserta didik. Sehingga media papan waktu dinyatakan **efektif** dalam meningkan hasil bejar peserta didik di kelas III MIS YPI Batang Kuis.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran media papan waktu untuk meningkatkan hasil belajar, materi satuan waktu pada siswa kelas III A MIS YPI Batang Kuis, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji coba validasi media oleh ahli menunjukkan nilai 90% dengan kategori sangat valid. Begitu pula dengan hasil uji coba validasi materi yang mendapatkan nilai 86% dengan kategori sangat valid, ini mengidentifikasikan bahwa hasil validasi dari kedua validator menegaskan bahwa media papan waktu ini layak dan cocok untuk digunakan.
2. Hasil uji coba kepraktisan dengan melibatkan respon guru/pendidik di MIS YPI Batang Kuis dalam penggunaan media papan waktu pada materi satuan waktu memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya uji coba kepraktisan dengan melibatkan respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif dengan nilai 96% dan kategori sangat praktis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media papan waktu adalah media yang sangat praktis untuk digunakan.
3. Keefektifan pengembangan media Pada tahap *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dengan nilai rata-rata siswa pada materi satuan waktu adalah 66,13 sebelum penggunaan media pembelajaran papan waktu. Setelah penggunaan media papan waktu pada tahap *post-test* ini, nilai siswa mengalami peningkatan signifikan dengan mencapai 87,5. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media papan waktu berhasil meningkatkan nilai hasil belajar siswa, pada materi satuan waktu. Penggunaan media papan waktu efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anas, N., & Syafitri, K. (2019). Pengaruh Model Savi (Somatic, Auditory, Visual Intellectual) Terhadap Hasil Belajar. *Nizhamiyah*, *9*(1), 37–47. http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/428

Andini, M., Adawiyah, F. R., Mursyidah, A., & Mabruroh, R. A. (2023). Deskripsi Proses Layanan Bimbingan Belajar Sd: Sebuah Upaya Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Indopedia* , *1*(2), 560–565.

Atmasita, A. P., & Raharjo, R. P. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Waktu dan Durasi Dengan Menggunakan Media Papan Waktu Efforts to Improve Student Learning Outcomes on Time and Duration Material Using Time Board Media. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA) Februari, 2024*, *4*(2), 63–73. http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia

Corniolla, K., Anwar, C., & Firdos, H. (2024). *Faktor Penghambat Pembelajaran Daring Dalam Pelajaran Matematika*. *5*(1).

Diki Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *2*(5), 31–35. https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/483

Fitriani, W. (2024). *Kesulitan Belajar dan Faktor Mempengaruhi Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar*. *8*, 5769–5778.

Hakim, A. R., & Darojat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1337–1346. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470

Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Nuwrun Thasimmim, S., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi. *Communnity Development Journal*, *5*(1), 868–883.

Pratiwi, T. A. (2024). *PENERAPAN MEDIA PAPAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN*. *1*(3), 269–274.

Sigiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Zuschaiya, D. (2024). Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(01), 41–49. https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314