

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Upaya pendidikan untuk menumbuhkan potensi terstruktur buat mengoptimalkan beragam potensi manusia, mulai dari aspek spiritual hingga kecerdasan emosional. Hal ini didasarkan sesuai kebutuhan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan, proses ini harus mampu mencetak individu yang kompeten bagi masyarakat dan negara. Dalam pelaksanaannya, keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari peran kurikulum sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka adalah pendekatan kurikulum yang memberikan fleksibilitas bagi siswa, guru, sekolah, dan pemerintah daerah untuk menyelenggarakan pendidikan sesuai potensinya, bakatnya, minatnya, dan kebutuhan siswanya (termasuk keadaan sosial dan lingkungan tempat belajar). Kurikulum ini dirancang untuk memperkuat pemikiran mandiri, mengembalikan kekuatan pendidikan ke forum yang tepat, mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional, serta memberikan pengalaman dalam menghadapi tantangan masa depan pada era selambat-lambatnya, yaitu era revolusi 4.0. Pendekatan ini, pembelajaran dan kreativitas memiliki kebebasan untuk tumbuh di berbagai situasi pendidikan yang tidak kaku, tetapi lebih sesuai dengan potensi perkembangan diri mereka dalam menghadapi dunia yang terus

berkembang (Wigati & Wiyani, 2020). (Wigati & Wiyani, 2020).

Matematika ialah salah satu mata pelajaran penting dalam membangun sumber daya manusia yang kompeten untuk menghadapi persoalan hidup serta tuntutan masyarakat yang semakin kompleks. Sehingga dapat mengembangkan manusia yang kompeten dan mampu menghadapi banyak tantangan hidup sekaligus tuntutan masyarakat yang kian kompleks (Hadi, 2022). Sebagai cabang ilmu yang mempelajari angka, bentuk, dan pola, matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah sehari-hari, tetapi juga sebagai dasar bagi pengembangan keterampilan berpikir logis dan analitis (Hayati & Jannah, 2024). Oleh karena itu, matematika adalah ilmu yang berasal dari penalaran dan argumentasi.

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting yang saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Magdalena et al. (2020), bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Dengan demikian, bahan ajar berperan sebagai pedoman yang membantu siswa memahami materi secara lebih terstruktur.

Selain bahan ajar, media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Nurfadhillah (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif.

Penggunaan media berperan penting dalam pembelajaran. Sehingga media pendidikan sangat penting untuk membantu siswa mengatasi tantangan yang mereka hadapi. Media pendidikan berperan penting dalam mendukung penguasaan pengetahuan dan keterampilan siswa (Kaniawati et al., 2023). Oleh karena itu, siswa akan lebih mampu memahami gagasan-gagasan abstrak ini jika dimediasi dengan konsep-konsep yang lebih konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Media ini berfungsi sebagai saluran antara guru dan siswa, yang telah beralih dari media tradisional ke media digital seiring dengan berkembangnya teknologi (Abdullah, 2024). Dan hal ini membuktikan bahwa penggunaan media yang tepat merupakan suatu keharusan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih efisien bagi siswa.

Salah satu jenis sumber daya pendidikan yang dapat digunakan di kelas adalah *Big Book digital*. Sumber daya pendidikan digital adalah alat yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi melalui sarana visual, audio, atau audiovisual, sehingga membuatnya lebih menarik dan interaktif bagi siswa. merupakan pengembangan dari buku berukuran

besar yang dilengkapi teks, gambar, video animasi, serta fitur interaktif lainnya. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book digital* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta pemahaman mereka (Batubara, 2022). Salah satu media yang dapat melengkapi proses pembelajaran dan penyampaian materi adalah *Big Book digital*. Adaptasi buku besar bergambar interaktif yang menarik perhatian siswa melalui teks, ilustrasi, animasi, dan elemen multimedia (Oktavia, 2022). meningkatkan literasi dan motivasi belajar dengan sajian kontekstual (Madyawati, 2021). Oleh karena itu, *Big Book digital* merupakan alat pembelajaran inovatif yang menyajikan konten secara lebih menarik, konkret, dan terkini, sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 9 Hulu Sungai Selatan, Angkinang, Kec. Angkinang pada 1 Maret 2025 peneliti memperoleh bahwa kondisi ruang kelas rapih dan nyaman untuk dilakukan pembelajaran. Selain itu juga terdapat fasilitas penunjang seperti papan tulis dan LCD, tetapi jarang digunakan untuk pembelajaran. Salah satu masalah adalah proses pembelajaran yang kurang menarik. Guru hanya menggunakan bahan ajar dan metode pengajaran yang membuat siswa kurang aktif. Metode pengajaran yang digunakan memang sesuai dengan kurikulum, tetapi tidak memanfaatkan berbagai media, sehingga siswa perlahan menjadi tidak aktif dari proses pembelajaran.

Rincian data wawancara bersama guru kelas III pada tanggal 20 Desember 2025, siswa kelas III berjumlah 14 orang 7 siswi dan 7 siswa.

Disekolah ini guru mengungkapkan untuk kelas III menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan nilai Kurikulum Berbasis Cinta (KBC). Terkait fasilitas sekolah dan materi pembelajaran yang tersedia, seperti proyektor LCD, buku teks, dan sebagainya, dinilai sudah baik. Dalam proses pembelajaran, guru menghadapi tantangan seperti siswa kelas III kurang memiliki antusiasme dan konsentrasi ketika materi tidak bertahan lama untuk mengingat materi matematika. Hal ini terutama terjadi saat mengajarkan satuan baku.

Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang hanya menggunakan buku ajar, karena guru kurang memaksimalkan alat pembelajaran yang ada sebagai penunjang proses pembelajaran. Sehingga, ketika guru menjelaskan, siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan kurang memahami penjelasan dari guru, karena tidak menggunakan media yang maksimal saat mengajar.

Matematika sering dilihat, mata pelajaran yang tampaknya menantang, menimbulkan bosan, dan menakutkan. Namun, pada kenyataannya, mempelajari matematika memainkan berkontribusi terhadap perkembangan cara berpikir. Matematika adalah mata pelajaran baik dalam membantu menumbuhkan keterampilan berpikir logis, analitis, sekaligus kritis yang diperlukan untuk memecahkan masalah-masalah umum baik yang bersifat akademis maupun yang terkait dengan situasi kehidupan nyata (Hadi, 2022). Jadi, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan matematika bukan hanya untuk penguasaan angka dan rumus, melainkan untuk membentuk kemampuan berpikir secara cermat dalam

memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis.

Media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat menyalurkan pesan dalam berbagai cara, mengantisipasi siswa untuk berpikir, merasa, dan termotivasi sehingga dapat membangun proses pembelajaran, menambahkan informasi baru kepada siswa dengan konten yang dipelajari secara khusus untuk pencapaian tujuan pendidikan yang efektif (Hamid, 2020). Pada dasarnya, bahan ajar adalah instrumen untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, ikut berkontribusi untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang praktis bagi guru dan siswa.

Sebagai alternatif, *Big Book digital* dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang inovatif. Menurut Oktavia (2016), Big Book adalah buku berukuran besar dengan teks dan ilustrasi yang menarik, yang umumnya digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak-anak. Awalnya Big Book berbentuk cetak, namun perkembangan teknologi memungkinkan Big Book dikembangkan ke bentuk digital. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diproyeksikan agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media *Big Book digital* telah banyak diterapkan dan terbukti efektif. Salah satunya penelitian oleh Febriyana et al. (2025), tentang pengembangan media untuk mendukung kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian

tersebut menggunakan model ADDIE dan menghasilkan media yang valid, praktis, serta layak untuk proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Fayrianto & Purwati (2024), mengenai pengembangan media Big Book berbasis web juga menunjukkan bahwa hasil validasi Big Book diperoleh sebesar 88,57% dengan kategori kelayakan sangat. Media tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain yang lebih dekat dengan bidang matematika dilakukan oleh Novitaningtyas & Sari (2024) *The Development Of Scientific-Based Big Book Media To Improve Students Learning Outcomes*. Analisis hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validasi materi dari ahli bidang sebesar 81,67% dan skor validasi ahli media sebesar 91,67%, sehingga media ini berada pada kategori tinggi karena dapat digunakan untuk pembelajaran matematika.

Dari beberapa sebelumnya yang matang di atas mengarah pada kesimpulan bahwa media Big Book, baik dalam bentuk cetak maupun digital, media ajar yang menarik dan berhasil digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini juga meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, tingkat aktivitas siswa selama pembelajaran, serta pemahaman. Penelitian sebelumnya cenderung mengembangkan media di bidang lain. Namun, pihak pengembang ini berfokus pada media pembelajaran matematika untuk siswa kelas III dengan topik satuan panjang. Dengan demikian, penelitian ini diproyeksikan mampu menghadirkan inovasi media ajar yang relevan dalam konteks, menarik

bagi siswa, dan sesuai untuk siswa.

Pengembangan jenis inovasi media pembelajaran sebagaimana dijelaskan pada paragraf sebelumnya, oleh karena itu merupakan solusi yang baik. Dengan latar belakang tersebut maka diperlukannya penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Digital Matematika Pada Siswa Kelas III”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan dalam bagian ini, sehingga dapat ditetapkan bahwa masalah utama tersebut dapat dirumuskan:

“Bagaimana proses pengembangan media *Big Book digital* matematika pada siswa kelas III?”

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Penjelasan yang sudah dipaparkan memberikan konteks mengapa penelitian dan pengembangan produk dalam menjelaskan proses pengembangan media matematika *Big Book digital* untuk siswa kelas III.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pembelajaran ini adalah *Big Book digital* yang dibuat dalam buku besar bergambar melalui digital. Media ini merupakan sebuah buku cerita yang terdapat pembelajaran matematika sehingga mempermudah pembelajaran dan menarik perhatian siswa.

Spesifikasi media yang dikembangkan adalah:

##### 1. Konten(Isi)

Pada pengembangan yang ditunjukkan ke media pembelajaran *Big Book digital* sebagai suatu alat bantu pembelajaran matematika pada materi satuan baku. Isi dari media tersebut sebagai berikut :

- a. Materi pembelajaran dan pengajaran yang dikembangkan pada *Big Book Digital* berfokus pada pembelajaran matematika pengukuran fase B pada materi satuan panjang (satuan baku).
- b. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 1. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran**

| Elemen     | Capaian Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengukuran | Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku. Mereka dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang (cm, m). Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah. |

(Sumber : Kemendikbud)

c. Tujuan Pembelajaran

**Tabel 1. 2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator**

| Tujuan Pembelajaran                                         | Indikator                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siswa dapat mengukur panjang benda menggunakan satuan baku. | 1. Siswa mampu menyebutkan satuan panjang (C1)<br>2. Siswa mampu membedakan alat ukur satuan panjang (C2)<br>3. Siswa dapat menentukan panjang suatu benda (C4) |

(Sumber : olahan peneliti)

d. Materi dalam *Big Book digital* memuat konsep satuan panjang yang dikaitkan dengan kegiatan dalam situasi dunia nyata, memberikan konteks dan rangsangan yang lebih baik bagi siswa.

e. *Big Book digital* dengan tampilan awal sampul depan. Diikuti dengan pengenalan aspek indikator secara sederhana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disebutkan/didefinisikan di atas. Bagian isi materi satuan panjang (satuan baku) dengan kegiatan sehari-hari, dan beberapa pertanyaan pemahaman materi. Tampilan akhir sampul belakang.

2. Konstruk (Tampilan)

a. Media *Big Book digital* diperuntukkan bagi kelas III di MIN 9 Hulu Sungai Selatan.

b. Media disajikan dalam bentuk visual dengan gambar dan teks berukuran besar agar mudah dibaca oleh siswa serta menggunakan warna yang menarik untuk meningkatkan perhatian siswa.

- c. Ukuran tampilan media setara dengan ukuran A3 (29,7 cm × 42,0 cm) dalam format digital.
- d. Media dikembangkan menggunakan platform desain Canva dan dikemas dalam bentuk flipbook menggunakan Heyzine Flipbook.
- e. Media Big Book mencakup sampul, petunjuk penggunaan, dan barcode yang berisi bahan ajar lengkap.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media sangat penting untuk mendukung keberhasilan tujuan atau sasaran pembelajaran bagi siswa kelas III di MIN 9 Hulu Sungai Selatan. Luaran pengembangan media pembelajaran digital berbasis Big Book sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Keunggulan Buku Besar digital akan membantu guru dan siswa untuk meningkatkan keterampilan Matematika Siswa di MIN 9 Hulu Sungai Selatan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Manfaat bagi sekolah**

Hasil diharapkan dari penelitian adalah untuk menjadi gambaran kepada sekolah mengenai penggunaan media *Big Book digital*, khususnya dalam kaitannya dengan kemampuan matematika siswa kelas III di MIN 9 Hulu Sungai Selatan.

###### **b. Manfaat bagi guru**

Diharapkan dari hasil ini dapat menghasilkan media *Big Book*

*digital* menarik, mudah, untuk siswa kelas III di MIN 9 Hulu Sungai Selatan.

c. Manfaat bagi siswa

Selain itu, disarankan agar media *Big Book digital* mampu memberikan presentasi di kelas dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa agar mereka dapat belajar secara aktif. Siswa juga akan memperoleh pengalaman baru yang membuat mereka memahami konsep secara lebih komprehensif.

d. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang terlibat, karena penelitian ini memberikan peluang bagi pengembangan kreatif dan profesional. Pihak lain juga dapat menggunakan studi ini sebagai tolok ukur dalam meneliti pokok bahasan yang identik.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi

- a. MIN 9 Hulu Sungai Selatan pada kelas III sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.
- b. Media *Big Book digital* dapat membantu proses kegiatan belajar.
- c. Tersedia fasilitas penunjang seperti LCD.

2. Keterbatasan

- a. Hanya memuat materi matematika
- b. Media yang dikembangkan hanya dioperasikan melalui komputer,

laptop, dan handphone.

- c. Hanya dilaksanakan pada siswa kelas III MIN 9 Hulu Sungai Selatan.

### **G. Definisi Operasional**

Peneliti mendefinisikan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul berdasarkan variabel-variabel yang akan diteliti untuk memperjelas adanya ambiguitas. Berikut adalah rincian mengapa istilah-istilah ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berupa alat bantu yang menyampaikan pesan melalui berbagai saluran untuk mencapai satu atau lebih tujuan melalui sarana komunikasi.

b. Media *Big Book digital*

*Big Book digital* adalah adaptasi Big Book ke bentuk digital dengan menambahkan animasi, game, dan interaktivitas guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang mempelajari bidang ilmu matematika. Matematika dianggap pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik.

d. Materi Satuan Baku

Materi satuan baku merupakan materi dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan penggunaan satuan ukuran yang telah ditetapkan secara umum, khususnya satuan panjang seperti meter (m),

sentimeter (cm), dan kilometer (km). Dalam penelitian ini, materi difokuskan pada siswa kelas III MIN.

e. Video Animasi

Video animasi menggunakan audio-visual untuk menangkap minat siswa dengan gambar bergerak dan suara. Visual dibuat menarik sedemikian rupa beserta suara yang menarik juga.

f. Game

Game merupakan suatu bentuk permainan yang dirancang secara terstruktur dan memiliki aturan tertentu, yang ketika disusun sebagai asesmen meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam suasana pembelajaran, permainan adalah alat edukatif yang memiliki potensi untuk menciptakan arena hiburan interaktif dan tidak membosankan belajar.

