

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran matematika telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai kejenjang yang lebih tinggi, namun demikian kegunaan matematika bukan hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berpikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, melakukan evaluasi hingga kemampuan memecahkan masalah.¹ Pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada siswa dengan mengoptimalkan perkembangan pada siswa.² Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain.³ Komponen meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Berikut tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor

¹ Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PUSDIKLAT Tenaga Teknis Keagamaan-DEPAG,2007), 15.

² Darmawan Harefa dkk., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (1 Januari 2022): 326, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.

³ Wardatul Mustaghfiroh, Abdul Aziz Hunaifi, dan Karimatus Saidah, "Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III SDN 01 Banumas Tahun Ajaran 2021/2022", 15.

22 tahun 2006 adalah: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁴

Menurut para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sesuai dengan kurikulum yang dijalankan. Setiap siswa diharapkan mampu memahami, mempraktikkan, dan mengaplikasikan materi satuan waktu dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi satuan waktu. Sehingga dalam mengajarkan materi satuan waktu, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa

⁴ Sumiyati, Nurul Anriani, dan Yani Setiani, "Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Abad 21," *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3, no. 1 (Januari 2023): 44.

⁵ Anis Satur Rohmah, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis PMR (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) Materi Satuan Waktu Kelas II SDNU Bahrul Ulum Malang", *Doctoral Dissertaton, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 3.

menyukai pelajaran matematika.⁶ Materi satuan waktu banyak dipraktikkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya jika akan melihat waktu dalam keadaan mendesak, dan lain-lain sehingga materi tersebut penting untuk dipelajari. Menurut Afrilianto pemahaman siswa terkait materi satuan waktu belum optimal dipahami oleh siswa.⁷ Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Zaid Zainal dan Maryam bahwa pembelajaran yang dapat menarik semangat dan minat siswa akan berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar siswa, akibatnya pemahaman dan hasil belajar siswapun menjadi optimal.⁸

Pada era abad 21, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan sangat pesat dan cepat mampu mengurangi bahkan menghilangkan peranan manusia.⁹ Kemajuan dalam ilmu teknologi mendorong inisiatif untuk memperbarui penggunaan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sudah ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran.

⁶ Heruman, Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 2010, 5

⁷ Pujiati Pujiati, Mohammad Kanzunudin, dan Savitri Wanabuliandari, "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SDN 3 Gemulung Pada Materi Pecahan," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (30 April 2018): 38, <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2278>.

⁸ Zaid Zainal dan Maryam, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 79 Pare-Pare," *MES: journal of Mathematics Education and Science* 5, no. 2 (2020): 7.

⁹ Lusi Amalida dan Leli Halimah, "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (20 Juni 2023): 55, <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>.

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk memberikan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan bisa menjalin hubungan guru dan siswa menjadi baik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sodik Ansori bahwa Media pembelajaran segala sesuatu yang dipakai untuk mengantarkan pesan dari sumber (yaitu guru) kepada penerima pesan (yaitu peserta didik) sehingga jika tanpa media pembelajaran maka komunikasi antara guru dan siswa tidak akan terjadi pada proses pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 2 MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet pada saat pembelajaran menemukan permasalahan terhadap pemahaman siswa yang kurang terkait materi satuan waktu. Hal itu ditunjukkan pada saat pembelajaran mata pelajaran matematika pada tema 8 materi satuan waktu berlangsung. Dalam materi satuan waktu, siswa kelas 2 MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet masih kurang memahami terkait jam yang menunjukkan pukul 19.00 hingga 24.00. Permasalahan kedua siswa kelas 2 MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet masih kurang paham terkait soal cerita terutama pada jam yang menunjukkan pukul 19.00 hingga 24.00. Kurangnya pemahaman siswa terlihat ketika guru memberikan soal seperti soal *pretest* yang dibuat untuk memancing pemahaman siswa. Permasalahan selanjutnya adalah dalam penulisan jam pukul 13.00 hingga 24.00. Pada 1 rombel kelas siswa terdiri dari 17 siswa. Hal tersebut juga dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang digunakan. Pada saat kegiatan pembelajaran

¹⁰ Sodik Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Civic-Cltur: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 2, no. 1 (2018): 91–92.

berlangsung guru hanya menggambarkan jam dipapan tulis layaknya jam tersebut benda konkrit selain itu guru juga hanya memanfaatkan modul atau buku LKS. Hal tersebut membuat siswa hanya berucap paham namun kenyataannya masih ada yang bingung dan kegiatan pembelajaran terlihat kurang aktif serta siswa cenderung bosan. Akibat dari permasalahan tersebut masih terdapat siswa yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan, di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet siswa sangat bersemangat dengan hal yang baru dan sangat aktif saat pembelajaran karena dengan adanya permasalahan di atas membuat pemahaman siswa berkurang. Dalam uraian permasalahan tersebut maka untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Jam Math* berbentuk 3 dimensi yang diusulkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, menurut Bloom dalam Utami Munandar pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda.¹¹ Maksud dari pemahaman menurut Bloom ini merupakan seberapa besar siswa berada pada tahap mampu, menyerap, dan memahami materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru, atau sejauh mana siswa mampu mengerti apa yang sedang dan sudah mereka baca, yang mereka lihat, yang mereka alami, bahkan apa yang mereka rasakan melalui apa yang mereka lakukan

¹¹ Devi Afriyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang," *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 1 (2 Januari 2017): 56, <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.410>.

atau observasi secara langsung. Menurut Ruseffendi mengemukakan 3 macam pemahaman yaitu sebagai berikut : 1) pengubahan (*translation*) yaitu mengubah suatu soal kata-kata menjadi bentuk simbol atau sebaliknya; 2) Interpretasi (*Interpretation*) yaitu membangun konsep-konsep yang tepat dalam menyelesaikan soal; c) Ekstrapolasi (*Ekstrapolation*) yaitu menerapkan konsep-konsep dalam perhitungan matematis.¹² Kemampuan pemahaman siswa dapat diketahui dengan adanya media pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu proses belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran juga harus menarik dan mencapai KD yang akan diterapkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik tersebut dapat memengaruhi siswa dalam semangat belajar sehingga dapat dengan cepat menumbuhkan pemahaman siswa dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Halimah Sholikhah bahwa media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.¹³

Media pembelajaran jam dinding pada materi satuan waktu merupakan media pembelajaran yang sederhana dan juga termasuk benda

¹² Yuyun Rahayu Dan Heni Pujiastuti, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Pada Materi Himpunan: Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Cibadak" 3 (2018): 95.

¹³ Halimatus Solikhah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Mahasiswa (UNESA)* 7, no. 3 (2020): 2.

nyata sehingga dapat membantu siswa memahami konsep waktu.¹⁴ Jam dinding merupakan visual yang jelas akan memudahkan siswa untuk menyimpan informasi tentang jam, hari, dan bulan. Dengan menggunakan jam dinding, siswa juga dapat belajar tentang konsep waktu seperti mengukur jeda waktu atau menghitung waktu yang mereka habiskan untuk melakukan aktivitas tertentu.¹⁵ Dengan memvisualisasikan konsep waktu, siswa dapat memahami dengan mudah. Adapun keunggulan dari media *Jam Math* adalah memberikan variasi dalam menggunakan media pembelajaran yang selama ini pada saat pembelajaran berlangsung hanya menggunakan media belajar berupa modul atau LKS. Menariknya media *Jam Math* dibuat dan disusun dari background yang berwarna-warni. Sehingga tampilannya terlihat menarik perhatian siswa SD/MI dan dapat dengan mudah diingat dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas dan mengingat pentingnya pemahaman siswa maka penulis tertarik mengangkat permasalahan dalam suatu penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media *Jam Math* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 2 Pada Materi Satuan Waktu Di MI Ma’arif NU Insan Cendekia Betet**”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak baik terhadap pemahaman siswa kelas 2 di MI Ma’arif NU Insan Cendekia Betet.

¹⁴ Aries Tika, Joko Sulianto, dan Sri Wikyuni, “Analisis Penggunaan Media Jam Dinding Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Kelas 1 SDN Plamongsari 02 Semarang,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 4.

¹⁵ *Ibid*, 4

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Jam Math* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?
2. Bagaimana kelayakan media *Jam Math* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?
3. Bagaimana efektivitas media *Jam Math* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan adanya penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media *Jam Math* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Jam Math* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

3. Untuk mengetahui efektivitas media *Jam Math* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan di dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media *Jam Math* berbentuk lingkaran dengan ukuran:
 - a. Lingkaran pertama (paling luar) berdiameter 64 cm
 - b. Lingkaran kedua berdiameter 54 cm
 - c. Lingkaran ketiga (paling dalam) berdiameter 34 cm
2. Jarak antara lingkaran pertama (paling luar) dengan lingkaran kedua adalah 5 cm
3. Jarak antara lingkaran kedua dengan lingkaran paling dalam adalah 10 cm
4. Media *Jam Math* dilengkapi dengan:
 - a. Angka yang menunjukkan pukul 1 – 12
 - b. Angka yang menunjukkan pukul 13 – 24
 - c. Angka yang menunjukkan menit
5. Media *Jam Math* dilengkapi dengan:
 - a. Jarum panjang yang menunjukkan menit dengan lebar ± 3 cm dan panjang ± 40 cm.
 - b. Jarum pendek yang menunjukkan pukul. Jarum dibuat agar bisa ditarik dengan tujuan bisa mengarah pada angka 1 – 12 dan 13 – 24.

6. Angka yang menunjukkan menit dan pukul 1 – 12 didesain berbentuk layaknya angka dengan tinggi angka 10 cm, dan pukul 13 – 24 didesain dengan bentuk lingkaran berdiameter 6 cm.
7. Pemilihan warna:
 - a. Angka yang menunjukkan pukul 1 – 12 berwarna kuning lime.
 - b. Angka yang menunjukkan pukul 11 – 14 berwarna kuning tua.
 - c. Angka yang menunjukkan pukul 15 – 18 berwarna merah.
 - d. Angka yang menunjukkan pukul 19 – 24 berwarna biru.
 - e. Angka yang menunjukkan menit berwarna hitam.
8. Papan jam (bingkai) yang berbentuk lingkaran didesain berbahan kayu dengan ukuran 80 cm, sedangkan untuk angka didesain dengan bahan akrilik.
9. Media *Jam Math* dibuat penyangga dengan panjang 54 cm dan lebar 8 cm.
10. Penyangga diberi tatakan dengan panjang 54 cm dan lebar 45 cm.
11. Media diberi wadah seperti koper dengan ukuran 84 cm.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peneliti

Diharapkan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutan.

2. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang

menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan untuk media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman dan minat belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian media pembelajaran adalah pengembangan media hanya pada kelas 2 semester genap. Media ini digunakan agar siswa mampu memahami materi satuan waktu mata pelajaran matematika dengan baik dan dapat memahami secara konkrit dengan menggunakan media manipulatif.
2. Keterbatasan pengembangan media *Jam Math* ini tidak memunculkan bagian detik dan hanya bisa digunakan untuk materi satuan waktu mata pelajaran matematika.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media *Jam Math*

telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagian:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III SDN 01 Banumas Tahun Ajaran 2021/2022”.¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Wardatul Mustaghfiroh, dkk. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Media Jaman layak digunakan karena sebelum menggunakan media dan metode pembelajaran berjalan kurang menarik perhatian siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) sesuai karakteristik siswa kelas 3 sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan mengembangkan media *Jam Math* pada materi satuan waktu yang akan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2. Lalu persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Jam Math* dan membahas materi satuan waktu.
2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Apatar Satu pada Materi Satuan Waktu Mata Pelajaran Matematika Kelas V”. Penelitian ini ditulis oleh Aji Wijanarko. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengembangan media apatar dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami penyampaian pesan dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang kurang menarik menjadi lebih menarik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang pengembangan media apatar untuk kelas 5 waktu

¹⁶ Mustaghfiroh, Hunaifi, dan Saidah, “Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III SDN 01 Banumas Tahun Ajaran 2021/2022.”

sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan mengembangkan media *Jam Math* untuk kelas 2. Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama membahas materi satuan waktu.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Buku Ajar Berbasis PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) Materi Satuan Waktu Kelas II SDNU Bahrul Ulum Malang”. Penelitian ini ditulis oleh Anis Satur Rohmah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg & Gall*. Hasil penelitian menyatakan bahwa siswa kelas II SDNU Bahrul Ulum Malang sering mengalami kesulitan dalam memahami matematika materi satuan waktu dan guru sudah menjelaskan berulang dengan begitu peneliti mengembangkan buku ajar berbasis PMRI dengan tujuan siswa paham akan konsep matematika materi satuan waktu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang pengembangan media buku ajar berbasis PMRI untuk kelas II dengan model penelitian *Borg & Gall* sedangkan penelitian yang akan dilakukan dengan mengembangkan media *Jam Math* untuk kelas II dengan model penelitian ADDIE. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas materi satuan waktu di kelas II.
4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Jam dan Waktu untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *Edugame*”. Penelitian ini ditulis oleh Eka Rahmawati. Hasil penelitian menyatakan bahwa salah satu guru pengampu di SDN 2 Puguh belum

ada yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis *edugame* sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran membaca jam dan waktu berbasis *edugame* dengan tujuan pembelajaran berhitung siswa lebih mudah diterima dan dikemas dengan game edukasi yang menarik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu berisi tentang pengembangan media *edugame* untuk kelas 1 sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media *Jam Math* untuk kelas 2. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas satuan waktu.

5. Penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Jam terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini ditulis oleh Izzatul Lailah Wijayanti. Hasil penelitian menyatakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran kelas V SD Negeri Sidoarjo materi pengukuran sudut masih banyak guru yang belum menggunakan media yang inovatif dan menarik sehingga peneliti mengembangkan media *Jam Math* dengan materi pengukuran sudut dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang pengembangan media pembelajaran dengan materi pengukuran sudut dengan tujuan meningkatkan hasil pemahaman siswa di kelas 5 sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran dengan materi satuan waktu dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media *Jam Math*.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang akan dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan cara menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman.

2. Media *Jam Math*

Media *Jam Math* merupakan sebuah media jam matematika yang terbuat dari kayu dan akrilik, serta dalam setiap lingkaran berisi menit, jam mulai pukul 01.00 – 24.00 yang tujuannya untuk memudahkan siswa dalam belajar materi satuan waktu.

3. Satuan Waktu

Satuan waktu merupakan salah satu materi pelajaran matematika. Jika pada kurikulum 2013, materi satuan waktu masuk ke dalam tema 8 subtema 4. Pada kelas 2, materi satuan waktu ini menjelaskan tentang detik, menit, dan jam.

4. Guru

Guru biasanya disebut dengan orang tua kedua di sekolah. Guru merupakan orang yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Guru adalah penyampai pengetahuan, keterampilan, dan

wawasan kepada siswa. Penyampaian pengetahuan disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan.

5. Siswa

Siswa adalah sekumpulan individu yang sedang berada dalam suatu institusi pendidikan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan wawasan yang disampaikan oleh guru. Dalam kurikulum 2013, siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

6. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa adalah sikap memahamkan maupun merespon informasi dengan cara yang siswa pelajari. Pemahaman bisa dilihat melalui kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, memberikan simpulan yang diberikan oleh siswa kepada guru pengajar, dan hasil tes tulis yang berupa *pretest* dan *posttest*.