

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah cara untuk mempelajari cara berpikir baru. Menurut Herman Hudojo (2005, p. 35), matematika harus diajarkan kepada setiap siswa sekolah dasar, termasuk anak TK, karena sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Herman Hudojo, 2005, p.35). Secara umum, diharapkan setelah siswa memahami matematika, mereka akan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini sama-sama maju dengan laju yang semakin meningkat. Namun, tujuan pembelajaran matematika tidak terbatas pada pengetahuan teoritis saja. Diharapkan mahasiswa mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara matematis. Secara alami, siswa perlu belajar matematika sebelum mereka dapat memahaminya.

Pembelajaran mata pelajaran yang diajarkan di pendidikan formal sangat bergantung pada matematika. Pembelajaran matematika dapat diterapkan pada mata pelajaran lain (Lestari, 2014, hlm. 238). Ilmu sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam matematika. Mereka memberikan materi untuk berlatih jual beli. Misalnya, jika seorang anak membeli makanan seharga 500 rupiah tetapi membayar dengan 1.000 rupiah, maka 1.000 rupiah dikurangi 500 rupiah adalah 500 rupiah. Telah terbukti bahwa matematika memainkan peran penting dalam kehidupan. Menurut Putri (2014), pada hal. 65, matematika harus diajarkan di SD/MI untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kreatif, dan kritis. Kemampuan ini dapat diterapkan pada masalah sehari-hari.

Tujuan belajar IPA adalah agar siswa dapat lebih terampil menerapkan berbagai gagasan numerik dalam kehidupan sehari-hari (Heruman, 2007, p. 2). Anak-anak harus diajarkan teori belajar matematika

sejak dini agar mereka dapat memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah. Sasaran pembelajaran aritmatika lain yang diperkenalkan oleh Service of Training pada tahun 2006 menurut pedoman isi (Norms of Content, 2006, p. 417) adalah sebagai berikut:

(1) mahasiswa dapat memahami dari hipotesis numerik, memahami hubungan antara ide, menerapkan ide untuk mengatasi masalah numerik,

(2) siswa dapat menentukan model numerik, atribut dan pemikiran.

(3) Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan merencanakan, melengkapi model, dan menginterpretasikan hasil; (4) bagaimana siswa mengetahui cara berkomunikasi melalui penggunaan ide, simbol tabel, diagram, dan media lain untuk menjelaskan masalah; dan (5) siswa memiliki sikap menghargai manfaat yang dapat diberikan matematika bagi kehidupannya.

Agar siswa dapat mencapai keterampilan ini dengan benar, mereka harus memahami dan menguasai matematika untuk memahami pentingnya tujuan tersebut. Alat bantu belajar dapat digunakan untuk menentukan materi abstrak. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana.

Tutorial perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa kelas II SD/MI yang berusia antara 8 sampai 9 tahun masih memiliki pandangan langsung sehingga lebih mudah memahami materi. Teori Piaget (Djaali, 2014, hlm. 70) menyatakan bahwa anak-anak yang berusia antara 7 hingga 11 tahun berada dalam fase tindakan tertentu. Pada titik ini, kemampuan berpikir siswa dikaitkan dengan objek yang sebenarnya. Konsep matematika yang ringkas lebih mudah dipahami (Sundayana, 2016, hlm. 3).

Media big book adalah buku yang memuat bacaan dalam bentuk tulisan, gambar, dan dalam format yang lebih besar, sebagaimana dikemukakan oleh USAID (2014), halaman 42. Media big book, sebagaimana didefinisikan oleh Madyawati (Madyawati, 2014, hlm. 174),

adalah buku bergambar yang disempurnakan dengan teks dan gambar yang diperbesar untuk memfasilitasi pembagian tugas membaca antara pendidik dan siswa. Pada tahun 2018, hasil belajar membaca, sains, dan matematika PISSA (Program for International Student Assessment) di Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun 2015. Pada tahun 2015, Indonesia memiliki nilai rata-rata membaca sebesar 397, namun angka tersebut turun menjadi 371 pada tahun 2018. Pada tahun 2015, rata-rata nilai sains di Indonesia turun dari 403 menjadi 396, dan pada tahun 2015 rata-rata nilai matematika turun dari 386 menjadi 370. Indonesia masih tertinggal dari negara lain dalam hal membaca sains dan matematika.

Segala sesuatu yang dapat mengirim atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dimana penerima dapat belajar secara efektif dan efisien disebut media pembelajaran. 8 (Ashyar, 2012). Konsep matematika dibuat lebih nyata melalui penggunaan bahan ajar guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan benda manipulatif (Kania, 2018, hlm. 2). Kejadian yang terjadi di sejumlah sekolah dan madrasah tidak berjalan efektif. Indonesia berada pada level yang lebih rendah karena pendidikannya yang di bawah standar (Agustya et al., 2017, hlm. 115). Selain itu, hasil belajar siswa di SD/MI masih di bawah standar dan belum memenuhi syarat minimal penguasaan matematika. Penjelasan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat bahan pembelajaran adalah media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan suatu topik kepada siswa (Haryono, 2014, hlm. 47). Media pembelajaran membuat konten lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, menurut Sundayana (2016), hal. 3, hasil terbaik untuk pemahaman matematika siswa diperoleh melalui media yang tepat. Ternyata keberhasilan siswa dalam memahami abstrak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang sesuai.

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Onika Berly Aprizia pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN Pilang 02” tentang Keberhasilan Penggunaan Media Big Book (Ajeng Tria Permatasari, 2018). Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN 2 Pertambangan Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga”. Studi pengembangan telah menunjukkan bahwa lingkungan belajar buku besar dapat berkualitas tinggi, hasilnya dapat dengan mudah diimplementasikan melalui kategori, dan dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa. Metode dan lokasi penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Bahan dan lokasi yang digunakan dalam penelitian ini dimanfaatkan. Kabupaten Rembang menjadi lokasi dari beberapa materi dan lokasi penelitian ini. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan berdasarkan informasi yang dikumpulkan.

“Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Bernilai Siswa Sekolah Dasar” (Dsyacitta Neolia Firdana, 2018, hlm. 1) mendemonstrasikan hasil tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa materi pecahan besar dapat digunakan dan efektif dengan cakupan yang luas. pendekatan, dapat digunakan dengan N-gain 0,55 (kelas menengah), dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Masalah ini juga menimpa siswa kelas II MI di Kabupaten Rembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain produk media buku besar yang dikembangkan untuk siswa kelas II MI di kabupaten Rembang. Pada siswa kelas II MI Kabupaten Rembang yang mahir pecahan, hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk berbeda. Mengetahui apakah media big book berbasis materi pecahan dapat digunakan sebagai media kelas II MI di kabupaten Rembang. mengetahui kelayakan media big book berisi materi pecahan sebagai media di kelas II MI Kabupaten

Rembang. Memahami perbedaan hasil belajar yang dicapai siswa kelas II MI Kabupaten Rembang sebelum dan sesudah penggunaan perkalian pada materi pecahan.

Segala sesuatu yang dapat menginformasikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana adalah lingkungan belajar. Ini menciptakan lingkungan belajar yang menguntungkan di mana penerima dapat menyelesaikan proses secara efektif dan efisien. 8 (Asyhar, 2012). Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran dan berdampak positif terhadap keberhasilan belajar ketika konsep-konsep matematika dikonkritkan melalui penggunaan media pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat memperoleh manfaat dari manipulatif (Kania, 2018, hlm. 2).

Matematika adalah mata pelajaran yang dapat membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan profesional, serta meningkatkan pemikiran dan penalaran. Halaman 185 Ahmad Susanto). Aplikasi matematika dibutuhkan di seluruh dunia. Karena itu, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling penting dalam semua sistem pendidikan. Negara-negara yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sangat penting dalam segala bidang—khususnya sains dan teknologi—akan menyusul negara-negara yang tidak menjadikannya sebagai fokus utama pendidikan. Di Indonesia, sejak SD hingga perguruan tinggi, bahkan mungkin sejak prasekolah, penguasaan matematika jelas dibutuhkan. Siswa harus berpengalaman dalam matematika untuk dapat bersekolah hingga universitas.

Pembelajaran yang efektif dapat mengarah pada pencapaian kompetensi. Individu yang mencapai keberhasilan belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif sesuai dengan tujuan yang diantisipasi. Pemanfaatan lingkungan belajar pecahan dalam matematika merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Kenyataan yang terjadi di beberapa sekolah tidak dilaksanakan dengan baik. Indonesia direndahkan oleh proses pembelajaran yang buruk (Agustya et al., 2017, hlm. 115). Fakta bahwa hasil belajar siswa di sekolah dasar masih di bawah standar dan tidak memenuhi persyaratan minimum matematika pecahan menjadi faktor tambahan.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti mengamati MI Hidayatus Shibyan Karangasem dan MI Sabilul Mutaqin Kedungringin di Kabupaten Rembang dan menemukan fakta tersebut. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas II. Salah satu faktornya adalah kurangnya semangat dan minat siswa dalam belajar matematika, terbukti dengan banyaknya siswa yang mengabaikan pelajarannya. Karena minat belajar dapat berdampak pada hasil belajar, maka penting untuk menumbuhkannya (Karina, 2017, hlm. 74). Bahkan untuk konsep dasar pecahan, siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, khususnya pecahan. Identifikasi masalah berikut diperoleh sesuai dengan konteks masalah sebelumnya:

1. Pengajaran di kelas tradisional berlanjut 2. Di kelas, guru masih menggunakan media yang sangat sedikit untuk mengajar.
2. Pendidik tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran selesai di kelas.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Menurut temuan wawancara yang dilakukan dengan MI Hidayatus Shibyan Karangasem dan MI Sabilul Muttaqin Kedungringin Kabupaten Rembang yang mengajar kelas II, ketika guru menggunakan buku siswa sebagai alat pengajaran yang paling penting untuk kegiatan pembelajaran di kelas, media gambar yang digunakan dalam buku siswa masih monoton. Hal ini disebabkan buku siswa hanya berisi sedikit teks dan gambar, dan buku siswa juga berisi jawaban Sulit untuk memahami isi materi pecahan pada buku siswa karena tidak adanya penjelasan dan ilustrasi yang detail.

Akibatnya pembelajaran menjadi tidak maksimal, atau proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Karena tulisan pada buku bergambar siswa masih sedikit, siswa mudah bosan saat belajar, yang menyebabkan kurangnya minat belajar, kepasifan, dan interaksi antara guru dan siswa. Siswa yang tidak puas dengan kelas mereka beralih ke kegiatan lain secepat mungkin.

Guru dan siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran, dan proses tersebut pada umumnya tidak terbatas pada satu arah saja. Proses pembelajaran yang berlangsung di lingkungan belajar sangat penting untuk diinterpretasikan agar siswa dapat memahaminya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketika siswa mampu memahami setiap mata pelajaran secara utuh, mungkin ini sudah tepat (Sudjana, 2013, hlm. 50).

Sebagai sarana penyampaian materi, diperlukan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan komunikatif serta lingkungan belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap matematika. sehingga minat siswa lebih dari sekedar memahami materi pada awalnya. Survei ini mengungkapkan beberapa hal, antara lain kurangnya penguasaan siswa terhadap materi secara keseluruhan, kebosanan dan semangat selama pembelajaran, dan kurangnya minat siswa untuk belajar atau pemahaman materi. proses.

Peneliti merancang bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk bahan pecahan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif sebagai sarana untuk mengatasi masalah ini. Untuk membantu siswa belajar lebih efektif, buku teks telah dibuat oleh para peneliti. Karena Big Book adalah salah satu media yang menekankan pada gambar berskala besar dan istilah tertulis, media Big Book memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan membaca di kelas, yang pada gilirannya dapat membantu mereka memperoleh informasi yang lebih mendalam. Siswa juga diinstruksikan untuk memeriksa buku besar ketika instruktur membaca atau menulis teks. Dalam lingkungan big book, siswa yang kesulitan membaca akan lebih tertarik dan bersemangat untuk menyelidiki isi buku tersebut. Siswa dapat

menggunakan ini untuk menafsirkan gambar dan teks dalam bahasa mereka sendiri. Karena ukurannya yang besar, buku besar memiliki keistimewaan seperti ilustrasi warna-warni atau teks dan kata-kata menarik yang mudah dibaca, sehingga mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Karena mengandung informasi yang penting bagi siswa, maka peneliti menggunakan bahan ajar matematika sebagai sub materi dalam penelitian ini. Patah tulang merupakan bahan yang sering dialami dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat ibu berbagi makanan dengan anaknya. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memahami konsep pecahan. Keseluruhan terdiri dari pecahan (Purnomo, 2015, hlm. 11). Model lintang, model bujur, dan model himpunan adalah tiga model atau metode untuk mempelajari pecahan, menurut Wale, 2008, hal. 37. Model pendekatan luas adalah yang paling mendasar dari tiga model atau pendekatan Van De Walle dan sangat cocok untuk memperkenalkan pecahan.

Peneliti membuat tutorial dengan skala yang berbeda dikarenakan siswa kelas II MI di Kabupaten Rembang kurang tertarik untuk belajar matematika karena menganggap hal tersebut sulit dan membosankan. Sumber daya ini lebih besar dari buku siswa ukuran penuh pada umumnya dan menampilkan warna dan gambar yang menarik. Karena media ini dimaksudkan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan antusias dari sebelumnya dan akan lebih mudah bagi mereka untuk belajar sambil melakukannya. Dikatakan juga bahwa media dalam format besar dan buku besar membantu siswa lebih cepat belajar karena lebih fokus pada media yang guru ajarkan di depan kelas.

Latihan soal adalah bagian penting dari pembelajaran matematika. Soal latihan harian dalam kehidupan nyata. Namun, siswa sering menjadi bingung dengan soal latihan. Mereka berjuang untuk memahami pentingnya pertanyaan-pertanyaan praktis ini. Aritmetika tidak terlepas dari angka, ketika ada soal latihan sebagai cerita, siswa menjadi bingung dan sulit

memahami soal latihan tersebut. Hal ini tidak lepas dari kenyataan bahwa setiap anak belajar atau memahami sesuatu secara berbeda.

Hal ini merupakan masalah yang perlu diteliti dan dipecahkan ketika mengerjakan soal cerita sulit yang dihadapi siswa, serta bagaimana cara pemecahan masalah tersebut untuk memaksimalkan dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal inilah yang menjadi dasar pengembangan media “big book” oleh peneliti yang dapat membantu siswa pada materi pecahan.

Sumber ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan pecahan untuk siswa kelas II MI. Keunggulan media large book ini adalah ukurannya yang lebih besar dari buku standar, bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu, bahan ajar ini dikemas semenarik mungkin dengan gambar dan tulisan untuk menunjang pembelajaran serta memuat konten yang menarik. Siswa dapat memahami bahasa cerita yang lugas. Akuntansi juga bertujuan agar siswa berkonsentrasi pada buku teks yang dapat dilihat dan dibaca bersama. Ukurannya yang besar memungkinkan siswa untuk melihat gambar dan membaca cerita dari mereka dengan benar dan bersenang-senang. Siswa diharapkan dapat memahami arti dari materi buku besar ketika membaca bersama, sehingga memudahkan pemecahan masalah bagi mereka.

Suatu alat yang dikenal sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi penyampaian informasi secara efektif dan efisien dari pengirim ke penerima informasi tersebut. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengkomunikasikan dan membangkitkan pikiran, perasaan, dan keinginan belajar, sebagaimana dimaksud (Miarso, 2004, p. 458), menumbuhkan proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Menurut (Hamid, dkk., 2020), pembelajaran dari media adalah segala sesuatu yang dapat mengirimkan pesan melalui berbagai saluran yang menggugah pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, mendorong terbentuknya

pembelajaran, serta dapat menambah informasi baru bagi siswa. untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran sangat membantu. Pelajaran dapat menggabungkan berbagai format media. Pendidik harus dapat memilih instrumen yang tepat untuk kegiatan pembelajaran mereka yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ada beberapa jenis media, antara lain (1) media audio, atau media berbasis audio, sebagaimana dikemukakan (Nuritta, 2018, hlm. 180). 2) media visual, khususnya yang mengandalkan penglihatan; 3) media, seperti informasi audio dan video dengan visual dan audio. Beberapa faktor harus dipertimbangkan oleh seorang guru ketika memilih perangkat pembelajaran. Akibatnya, media yang dipilih harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Saat memilih media, sebaiknya fokus pada media yang menarik perhatian orang karena ini membuat pembelajaran tetap fokus dan memungkinkan siswa lebih memahami apa yang diajarkan guru. Menurut Hariani (2019, p. 2560), media membantu guru dalam menyampaikan isi materi, memfasilitasi pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang maju agar siswa dapat mencerna materi dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Literasi dapat ditingkatkan melalui berbagai media. termasuk buku bagus, majalah, peta, video interaktif, dan banyak lagi. Lingkungan adalah salah satu dari berbagai jenis lingkungan belajar yang sesuai dengan kemampuan membaca siswa. Menurut Nur (2018, p. 27), buku bacaan yang tergolong media visual dan dapat digunakan untuk pembelajaran merupakan media big book yang sangat baik karena sangat menarik dengan bentuk, gambar, dan font yang diperbesar. Karena skala media buku besar biasanya dapat digunakan dalam berbagai ukuran, mulai dari ukuran A4, A5, dan A3 hingga koran, siswa dapat sangat terlibat dalam penggunaannya di dalam kelas. Buku besar, sebagaimana didefinisikan oleh Aisyah (Puspanigrum,

2015, hlm. 177), adalah kumpulan cerita, teks, dan ilustrasi yang dapat dibaca bersama oleh guru dan siswa. Buku yang bagus memiliki ilustrasi yang jelas, plot yang dapat diprediksi, dan warna.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa “media buku besar” mengacu pada media berupa buku bacaan besar yang berisi teks dan gambar dalam jumlah banyak yang dihubungkan satu sama lain untuk menjaga perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Cerita buku besar, warna, huruf, dan gambar dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa. Dibandingkan dengan media lainnya, media big book memiliki karakteristik yang unik. Menurut Maslikah (2019, p. 143), siswa dapat dimotivasi, tertarik, dan dirangsang selama proses pembelajaran dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, guru perlu kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar.

Siswa mungkin menemukan bahwa mereka menikmati membaca teks dan mempelajari kata dan kalimat baru dengan bantuan buku besar berkualitas tinggi. Saat membaca, media big book memiliki kelebihan. Hal ini sejalan dengan (Maslikah, 2019, hlm. 143) keunggulan utama media big book yaitu dapat digunakan dimana saja, menarik perhatian siswa dengan desain yang besar dan berwarna, serta dapat digunakan bersama. Siswa tidak merasa sedang belajar ketika materi disajikan; di sisi lain, ketika buku teks digunakan, materi menjadi semenarik mungkin dan cerita dari buku besar menjadi bagian dari kehidupan.

“Pengembangan media big book dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bahasa Indonesia di kelas II SDN 2 Pertambangan Kabupaten Purbalingga Kabupaten Purbalingga” (Permatasari, 2018) dan “Pengembangan media big book untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN Pilang 02” (Aprizia, 2019) adalah dua penelitian tentang keberhasilan penggunaan media ledger. Studi pengembangan telah menunjukkan bahwa lingkungan belajar buku besar

dapat berkualitas tinggi, hasilnya dapat dengan mudah diimplementasikan melalui kategori, dan dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa. Materi dan lokasi merupakan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini memanfaatkan beberapa sumber daya dan lokasi Kabupaten Rembang. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan berdasarkan data yang mereka kumpulkan.

Disyacitta melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Siswa Sekolah Dasar” (Neolia Firdana, 2018, hlm. 1) untuk mendukung penelitian ini. Temuan studi pengembangan menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran big book dapat berkualitas tinggi, sederhana untuk mengimplementasikan hasil melalui kategori, dan dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa. Materi dan lokasi merupakan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini memanfaatkan beberapa sumber daya dan lokasi Kabupaten Rembang. Para peneliti melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan data yang mereka kumpulkan. Hal ini juga terjadi pada siswa kelas II MI di Peraturan Rembang.

MI Sabilul Muttaqin dipilih sebagai kelas kontrol dan MI Hidayatus Shibyan sebagai kelas eksperimen dan tempat pengembangan karena kondisi sekolah yang membutuhkan inovasi baru seperti media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media big book materi pecahan yang akan membantu siswa dalam memahami materi pecahan matematika untuk digunakan di kelas II MI Kabupaten Rembang guna meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui apakah alat peraga big book sesuai untuk pembelajaran matematika pecahan di kelas II MI. 2) Untuk mengetahui apakah alat peraga big book praktikum pecahan di kelas II MI.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Di kelas II MI Kabupaten Rembang, apakah mungkin menggunakan media big book pada materi pecahan?
2. Di kelas II MI Kabupaten Rembang, bagaimana kepraktisan media big book pada materi parsial?
3. Seberapa baik media big book menyelesaikan materi kelas II MI Kabupaten Rembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui kelayakan lingkungan buku kas Kabupaten Rembang yang mengandung pecahan di kelas II MI.
2. Mengkaji kelayakan lingkungan buku besar yang berisi materi pecahan di Kabupaten Rembang kelas II MI.
3. Mengetahui keefektifan lingkungan buku besar Kabupaten Rembang yang memuat pecahan pada kelas II MI.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, pembaca dapat lebih mengetahui perkembangan media big book untuk kelas II MI dari temuan teori penelitian.
2. Manfaat yang dapat diukur
 - a. Bagi siswa
 - 1) Dengan menggunakan media big book, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 2) Dengan media buku besar, siswa dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dan lebih banyak mengikuti kegiatan pembelajaran, tergantung pada tingkat perkembangan dan pendidikan sebelumnya.

- 3) Penggunaan media big book membantu siswa menyelesaikan soal pecahan dengan lebih baik.
- b. Untuk guru: Pertama, buku besar yang bagus membantu guru belajar lebih banyak. Khususnya, ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman guru tentang materi pecahan.
 - 1) Media dalam buku besar dapat memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka tetap fokus pada kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti Penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana media big book dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan di kelas II MI.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk menurut Sugiono (2015) halaman 401 adalah spesifikasi cara pembuatan sesuatu. Penelitian ini menghasilkan buku media besar sebagai produk. Big Book dibuat dengan menggunakan materi pecahan dari kurikulum MI kelas II tahun 2013. Buku besar ini disusun untuk membantu siswa kelas II MI agar hasil belajarnya meningkat. Tata letak Big Book sangat menarik sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk mempelajarinya, dan isinya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Sampul buku besar ini berwarna cerah dan berukuran A3. Detail produk yang dikembangkan adalah media visual berupa buku besar yang dapat dibaca siswa sambil belajar. Berikut spesifikasi yang digunakan dalam pembuatan produk big book:

- 1) Media big book ditata sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa membaca dan bahan ajar.
- 2) Media buku besar dibuat dengan cara yang sulit dan dengan bantuan PC. Pembuatan media buku besar memerlukan beberapa langkah yang masing-masing menggunakan pendekatan yang berbeda, diantaranya.
 - a) Langkah awal membuat gambar tangan dengan pensil, spidol, pastel, pensil warna, dan kertas.
 - b) Langkah kedua adalah

menggunakan komputer untuk membuat gambar buku besar dan mencari di internet.

- 3) Media berisi cerita dan gambar. Cerita disesuaikan dengan cara berpikir siswa, membuat gambar-gambar dalam cerita semenarik mungkin agar lebih mudah dibaca oleh siswa. Siswa dapat membaca dengan jelas kalimat-kalimat dalam media big book karena dicetak pada kertas berukuran 42 point.
- 4) Materi dalam media big book berukuran A-3.
- 5) Buku besar dijilid dengan lakban setelah dicetak pada kertas gambar ukuran A3.

