BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat (Anggraeny dkk., 2020). Dimana manusia berhak mendapatkan pendidikan yang dapat mencerdaskan bangsa dan negara (Khauro' dkk., n.d.). Pendidikan dapat mewujudkan suatu sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dipengaruhi oleh proses dari pembelajaran yang diterima. Pada era modern saat ini, dunia pendidikan banyak mengalami perubahan yang bersifat mendasar. Hal tersebut, sesuai dengan yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim mencetuskan bahwa adanya perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum merdeka merupakan perangkat penting pada proses pembelajaran dilakukan sesuai pada kebutuhan di lapangan (Sopiansyah dkk., n.d.). Didalam kurikulum merdeka terdapat aspek kemandirian pada peserta didik serta dapat memeratakan aspek pendidikan di Indonesia. Didalam dunia pendidikan tidak terlepas dengan pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran penting sesuai dengan perkembangan teknologi modern sehingga dapat memajukan daya pikir manusia dengan disiplin (Lestari, 2021). Mata pelajaran matematika harus dipelajari oleh seluruh peserta didik mulai dari sekolah dasar yang diperkenalkan dari matematika sederhana hingga perguruan tinggi yang materi matematika yang cukup komplek. Seperti yang disebutkan dalam Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 bahwa

matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

Pembelajaran matematika yang terdapat pada Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dikemukakan secara menarik (Syahputri, 2018). Pada jenjang kelas 1 sekolah dasar peserta didik masih mampu mempelajari di mulai dari huruf, angka serta bentuk. Dimana, peserta didik sudah mempunyai karakter bermain sejak dari taman kanak-kanak (Wara & Rumba, 2018). Untuk itu para guru dituntut harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Efektifitas penerapan media pembelajaran yang digunakan pada kondisi saat ini disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran (Rohani dkk., n.d.). Media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru perlu mempunyai pemahaman yang lebih terkait inovasi media pembelajaran konkret dan non konkret (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Dimana, media pembelajaran juga sebagai sarana sumber belajar yang mengandung materi yang dapat merangsang peserta didik dapat belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang suatu proses pembelajaran di dalam kelas sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan melalui observasi dan wawancara awal pada tanggal 28 Oktober 2022 di SDN Mojorejo 01 Batu kepada guru wali kelas 1, diperoleh informasi bahwa peserta didik pada kelas 1 berjumlah 29 peserta didik dan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran matematika beberapa

peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pengurangan, kurangnya antusias peserta didik yang berperan aktif dalam pembelajaran matematika, dan kurangnya media pembelajaran yang lebih menarik. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, buku paket yang kurang menarik perhatian peserta didik, dan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik cepat merasa bosan, kurang bersemangat, dan sulit untuk menyerap informasi dari guru. Dalam pembelajaran matematika materi pengurangan peserta didik masih menggunakan benda konkret dan menggunakan jari-jari tangan untuk menghitung soal pengurangan dengan arahan guru. Di sekolah guru hanya menciptakan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran antara lain media pasisoma, media bolit, media tasuka, media kereta kata, dan media BTS.

Dalam pembelajaran matematika materi pengurangan kelas 1 SDN Mojorejo 01 Batu sendiri masih belum ada media yang digunakan oleh guru. Sehingga, perlu disediakannya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar materi pengurangan.

Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan, dapat ditarik analisiskebutuhan bahwa diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini berupa media konkret dikembangkan dengan konsep permainan yang menarik serta menyenangkan dan membuat peserta didik berperan langsung dalam menggunakan media tersebut. Diharapkan mampu sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik

Peneliti memilih mengembangan media pembelajaran yaitu media *box* BUBER (Burung Berhitung). Media *box* BUBER (Burung Berhitung) memiliki keunikan

dan kelebihan yaitu media yang berkonsep permainan dengan menggunakan telur-telur mainan sebagai alat untuk menjawab soal. Media ini dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pengurangan serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media *box* BUBER merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak koper yang terbuat dari kayu dan triplek yang dimodifikasikan dengan gambar burung yang berwarna-warni dan disertai dengan telur-telur mainan sebagai alat untuk berhitung.

Hal tersebut dikuatkan dengan peneliti terdahulu, yang pertama penelitian (Gede Indra Widiada dkk., 2018), dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana "Kotak Hitung" Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi". Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan, persamaannya mengembangkan media berbentuk kotak berhitung sedangkan perbedaanya menggunakan materi pembagian dan perkalian.

Penelitian kedua oleh (Pamungkas, 2016), dengan judul penelitian "Pengembangan Media "KOBER" (Kotak Berhitung) Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD". Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan, persamaannya mengembangkan media berhitung sedangkan perbedaanya menggunakan materi perkalian dan menggunakan subjek kelas II SD.

Alasan peneliti memilih materi pengurangan karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 1 SDN Mojorejo 01 Batu, banyak peserta didik masih bingung dalam pemahaman materi, menghitung bilangan pengurangan lebih dari angka 10, kurangnya efektivitas pembelajaran, dan keterbatasan dalam media pembelajaran matematika. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk

melakukan **"Pengembangan Media *Box* BUBER (Burung Berhitung) Pada Materi Pengurangan Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media *box* BUBER (Burung Berhitung) pada materi pengurangan mata pelajaran matematika kelas 1 SDN Mojorejo 01 Batu ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk media *box* BUBER (Burung Berhitung) pada materi pengurangan mata pelajaran matematika kelas 1 SDN Mojorejo 01 Batu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifkasi produk yang diharapkan yaitu berupa *box* BUBER yang berisi tentang konsep dan cara menghitung bilangan pengurangan. Produk ini digunakan dalam pembelajaran matematika kurikulum merdeka pada kelas 1 SD, berikut ini penjelasan konten dan konstruk pada media *box* BUBER (Burung Berhitung) yaitu:

1. Konten (bagian isi produk)

Isi produk yang terdapat dalam pengembangan media *box* BUBER pada materi pengurangan mata pelajaran matematika kelas 1 SD, yaitu:

a. Didalam *box* BUBER berkaitan dengan pembelajaran matematika kelas 1 sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Berikut ini susunan materi pada media *box* BUBER yaitu:

Pembelajaran	:	Matematika
Fase Capaian	:	A

Elemen : Bilangan

Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.

b. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu agar peserta didik dapat menyebutkan angka 1-20 dengan benar serta dapat menghitung pengurangan dengan tepat.

c. Indikator capaian tujuan pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami cara mengerjakan operasi hitung bilangan pengurangan.
2. Peserta didik dapat melakukan operasi hitung pengurangan bilangan cacah sampai 20.

d. Media *box* BUBER berisikan materi pengurangan angka 1-20.

e. Didalam media *box* BUBER terdapat 20 butir soal beserta jawaban operasi hitung pengurangan berbentuk setengah telur.

f. Didalam media *box* BUBER mempunyai telur-telur mainan sebagai alat untuk menjawab soal yang sudah disediakan.

g. Terdapat palu mainan sebagai alat pemukul telur mainan.

h. Terdapat kotak sebagai tempat soal.

i. Terdapat buku panduan untuk melakukan permainan *box* BUBER sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami proses penggunaannya.

2. Konstruk (Tampilan)

a. Produk media *box* BUBER yang dikembangkan berwujud fisik berbentuk kotak koper berukuran panjang 50 cm, tinggi 15 cm, dan lebar 35 cm.

b. Didalam kotak terdapat lubang lingkaran sebanyak 20 lubang sebagai tempat media telur mainan.

c. Bahan yang digunakan dalam media *box* BUBER adalah kayu dan triplek, memilih bahan tersebut agar tahan lama sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapan saja.

d. Dalam media *box* BUBER terdapat telur-telur mainan sebagai alat untuk menjawab soal operasi hitung pengurangan dan terdapat alat memukul telur seperti palu yang berbahan plastik, berfungsi dalam memahamkan konsep pengurangan kepada peserta didik.

e. Terdapat papan jawaban untuk menempelkan jawaban yang berbentuk setengah telur.

f. Terdapat papan berhitung untuk menjawab soal yang ditempelkan.

g. Produk dikemas dalam bentuk koper yang terdapat judul *box* BUBER (Burung Berhitung) dan terdapat gambar-gambar burung yang berwarna-warni sehingga dapat menarik peserta didik kelas 1 SD.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran dengan media *box* BUBER (Burung Berhitung) untuk kegiatan pembelajaran matematika kelas 1 SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat belajar menggunakan media yang baru sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran

matematika berlangsung. Dengan demikian hasil belajar matematika peserta didik lebih meningkat.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *box* BUBER diharapkan dapat mendorong kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan supaya menciptakan pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar matematika dengan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran *box* BUBER digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pembelajaran disekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media *box* BUBER materi pengurangan pembelajaran matematika.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media *box* BUBER memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

a. SDN Mojorejo 01 Batu sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1 SD.

b. Peserta didik mengenal angka 1-20

c. Peserta didik dapat mengenal simbol pengurangan (-)

d. Peserta didik dapat berhitung

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

a. Produk pengembangan media *box* BUBER khusus digunakan pada pembelajaran matematika.

b. Produk pengembangan media *box* BUBER ini dikembangkan untuk membahas materi pengurangan.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan untuk mempraktikkan materi secara langsung supaya peserta didik lebih berkonsentrasi dalam memahami materi.

2. *Box* BUBER (Burung Berhitung)

   Box BUBER (Burung Berhitung) merupakan media hitung yang dibuat guna untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran, media ini berbentuk kotak yang dibuat oleh tangan manusia sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi pengurangan dengan baik dan benar.

3. Pembelajaran Matematika

   Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang menyangkut soal perhitungan mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

4. Pengurangan

   Pengurangan merupakan operasi hitung aritmatika yang ditandai dengan sImbol minus ”-“.