BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat (Madhakomala dkk., 2022). Kurikulum merdeka memiliki konsep kemandirian dan kemerdekaan bagi pendidikan yang ada di Indonesia untuk menentukan sendiri cara atau metode terbaik yang dapat digunakan selama proses belajar mengajar. Konsep Merdeka Belajar ala Nadiem Makarim terdorong karena keinginannya menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Hasim, 2020). Kurikulum merdeka ini, desain pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stress dan tenakanan serta menunjukkan bakat alaminya (Rahayu dkk., 2022).

Tujuan kurikulum ini adalah mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik (V.A.R.Barao dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka meruakan kurikulum didalamnya mengedepankan proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan minat dan bakat serta memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan, tanpa tekanan, tanpa dibebani pencapaian hasil belajar tertentu.

2. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan istilah yang berasal dari kata latin *mathematika* yang diambil dari kata Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari. Menurut Kemendikbud (2016: 5) matematika adalah ilmu universal yang mempunyai manfaat bagi kehidupan manusia dan mempunyai peran penting untuk perkembangan teknologi modern serta berfungsi mengembangkan dan meningkatkan daya pikir manusia. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif , pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak terdefinisikan ke unsur yang didefinisikan (Heruman, 2013). Dalam kehidupan sehari-hari hampir sebagian hidup mengandung matematika.

Pembelajaran matematika merupakan proses yang di sengaja yang di rancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/sekolah) yang memungkinkan kegiatan peserta didik belajar matematika sekolah. (Aisyah dkk, 2008). Menurut Aspriyani (2017) pembelajaran matematika merupakan proses yang dirancang untuk menghasilkan aktivitas belajar peserta didik. Proses belajar yang dilakukan disekolah bertujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar. Sama dengan belajar matematika, peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang nantinya akan digunakanadalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran matematika dapat dikatakan berhasil ketika penyampaian materi dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan agar peserta didik mempunyai rasa ingin tahu apa yang akan dipelajari. Pembelajaran

matematika akan mudah dipelajari oleh peserta didik dengan menggunakan berupa media konkret. Dengan demikian bahwa peserta didik mudah memahami maupun memecahkan suatu masalah bersifat konkret (Purnama, 2017).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika sebagai bekal peserta didik untuk berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, dengan cara memberikan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga penyampaian informasi lebih jelas dan pembelajaran yang tercapai dapat efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Menurut Ekayani (2017) media pembelajaran merupakan bentuk produk yang digunakan untuk merangsang pikiran, keterampilan, dan kemampuan peserta didik supaya dapat mendorong terjadinya proses belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran harus digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan aspek pendukung yang digunakan untuk menunjang suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk penyampaian materi kepada peserta didik. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran akan berlangsung

menarik dan aktif bila terdapat media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan peserta didik. Menurut (Nurseto, 2012) ada 5 fungsi media pembelajaran, yaitu (1) sebagai sarana alat bantu pendamping dalam upaya mewujudkan situasi pembelajaran efektif, (2) sebagai salah satu komponen yang saling berkaitan dan mempunyai hubungan dengan komponen lain, (3) mempercepat proses pembelajaran, (4) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, (5) mengkonkritkan yang abstrak.

Secara umum media mempunyai fungsi dan kegunaan, yaitu (1) memperjelas suatu informasi lewat pesan dengan tujuan agar tidak terlalu berifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang lingkup pembelajaran, waktu dalam pembelajaran, tenaga yang dikeluarkan, serta daya indra siswa, (3) memunculkan ketertarikan dalam pembelajaran dengan melakukan interaksi antara sumber belajar dengan penerima informasi yaitu siswa, (4) memungkinkan siswa akan lebih menunjukkan minat dan bakat sehingga lebih mandiri dan berkemampuan visual, auditori, serta kinestik (5) memberi rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dengan indivdu yang lain (Maimunah, 2016).

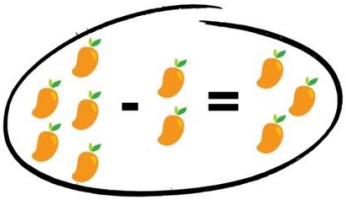
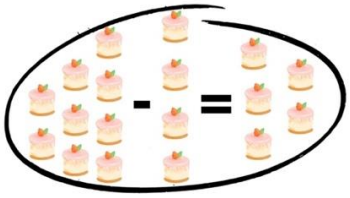
Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu sarana alat pendamping atau alat bantu yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi dari materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik. Media juga berfungsi untuk merangsang peserta didik untuk selalu mempunyai ketertarikan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif serta inovatif.

4. Materi Pengurangan

Operasi pengurangan merupakan penurunan atau kebalikan dari operasi penjumlahan**.** Pada peserta didik kelas 1 sekolah tingkat pemberian materi penjumlahannya masih berkisar angka 1-20.

Contoh pengurangan :

Tabel 2.1 Materi Pengurangan

Gambar	Penjelasan
	Lima buah manga dikurangi 2 buah manga sama dengan 3 buah manga.
	Sembilan kue dikurangi empat kue sama dengan lima kue.

Sumber data : Peneliti

5. Media *Box* BUBER (Burung Berhitung)

a. Pengertian Media *Box* BUBER (Burung Berhitung)

Media *box* BUBER (Burung Berhitung) merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak koper digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengoperasikan operasi hitung pengurangan dengan angka 1-20. Media tersebut dimodifikasi dari segi desain yang menarik dan cara penggunaanya yang mudah.

b. Cara Penggunaan Media *Box* BUBER (Burung Berhitung)

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan media box BUBER (Burung Berhitung) di antaranya :

1. Peserta didik mengambil soal secara acak yang berada di dalam kotak yang telah disediakan.
2. Letakkan soal di tempat papan berhitung.
3. Bacalah soal dengan teliti.
4. Setelah itu, peserta didik mengambil telur mainan sesuai dengan isi soal angka pertama.
5. Kemudian, letakkan telur kedalam lubang lingkaran.
6. Lalu, pukul telur menggunakan palu mainan sesuai dengan isi soal angka kedua.
7. Hitunglah sisa telur yang sudah selesai dipukul.
8. Selanjutnya, peserta didik mengambil jawaban sesuai dengan sisa telur yang berada di papan jawaban.
9. Pasangkan jawaban ke bawah soal yang terdapat di papan berhitung hingga membentuk gambar telur.

c. Manfaat Media *Box* BUBER (Burung Berhitung)

Dengan adanya pengembangan media *box* BUBER (Burung Berhitung) peserta didik dapat mempelajari matematika dengan menyenangkan. Peserta didik juga dapat berpartisipasi aktif secara langsung di dalam pembelajaran matematika. Maka dari itu, peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami konsep pengurangan. Media ini dapat menginspirasi guru untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang menyenangkan di setiap pembelajarannya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan ini telah merujuk dari berbagai penelitian atau riset terdahulu. Berikut merupakan table 2.1 kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti	Judul	Pebedaan	Persamaan	Keunggulan
(Aprilia Kartini, 2021)	*Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung*	1. Penelitian terdahulu menggunakan k13 sedangkan peneliti menggunakan kumer. 2. Penelitian terdahulu menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan sedangkan peneliti materi pengurangan.	1. Penelitian sama mengembangkan media pembelajaran berhitung 2. Menggunakan media berbentuk kotak sebagai peningkatan peserta didik dalam berhitung. 3. Menggunakan pembelajaran matematika. 4. Penerapan pada kelas 1 SD.	Keunggulan media *box* BUBER yaitu media berkonsep permainan dengan menggunakan telur-telur mainan sebagai alat untuk menjawab soal
(Gede Indra Widiada dkk., 2018)	*Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana "Kotak Hitung" Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas Ii SD Negeri 2 Liligundi*	1. Peneliti terdahulu menggunakan materi perkalian dan pembagian sedangkan materi yang peneliti gunakan yaitu pengurangan. 2. Peneliti terdahulu menggunakan pembelajaran tematik sedangkan yang peneliti gunakan pembelajaran matematika.	1. Mengembangan media pembelajaran berhitung. 2. Menggunakan pembelajaran matematika.	Keunggulan media *box* BUBER yaitu media berkonsep permainan dengan menggunakan telur-telur mainan sebagai alat untuk menjawab soal
(Pamungkas, 2016)	*Pengembangan Media"KOBER" (Kotak Berhitung) Pada Materi*	1. Peneliti terdahulu menggunakan materi perkalian sedangkan	1. Mengembangkan media pembelajaran berhitung.	Keunggulan media *box* BUBER yaitu media berkonsep permainan dengan menggunakan telur-telur mainan sebagai

Peneliti	Judul	Pebedaan	Persamaan	Keunggulan
	Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD	materi yang peneliti gunakan yaitu pengurangan. 2. Peneliti terdahulu menggunakan siswa kelas II sedangkan peneliti menggunakan siswa kelas I	2. Menggunakan pembelajaran matematika.	alat untuk menjawab soal

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir pada penelitian pengembangan media *box* BUBER yaitu sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir