

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kurikulum Merdeka**

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memiliki prinsip bahwa setiap peserta didik memiliki bakat dan keinginan unik untuk belajar. Dengan kedua hal tersebut, tolak ukur yang digunakan untuk menilai dua anak yang memiliki minat yang berbeda tidak sama. Akibatnya, tidak mungkin untuk memaksa semua anak untuk mempelajari sesuatu yang tidak mereka sukai. Tujuannya adalah untuk mengasah minat dan bakat anak mulai dari usia dini. (Amiruddin, 2023).

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada satuan di masing - masing sekolah yaitu guru dan peserta didik dapat mengembangkan pembelajaran. Peserta didik memiliki minat dan bakat alami, guru sebagai pendidik harus merawatnya sesuai dengan kodrat yang dimiliki peserta didik karena dalam hal ini mendidik anak sama dengan mendidik. Pembelajaran tidak akan terjadi dan hasil yang maksimal kecuali didukung dengan media dan perangkat yang lengkap (Hamzah et al., 2022).

Dari uraian diatas pada era saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum ini peserta didik belajar sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Dengan adanya kurikulum merdeka ini peserta didik akan mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika adalah ilmu dasar jadi penting didalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika memerlukan keterampilan berpikir secara kritis. Berpikir kritis dapat dilatih dan dikembangkan melalui proses pembelajaran matematika sedangkan materi matematika dipahami melalui berpikir kritis. (Kurniawati et al., 2020).

## **3. Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, sehingga prosesnya memakan waktu yang relatif lama. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji validitas serta keefektifan produk tersebut.

## **4. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah salah satu alat peraga yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru bagi peserta didik (Wulandari et al., 2023).

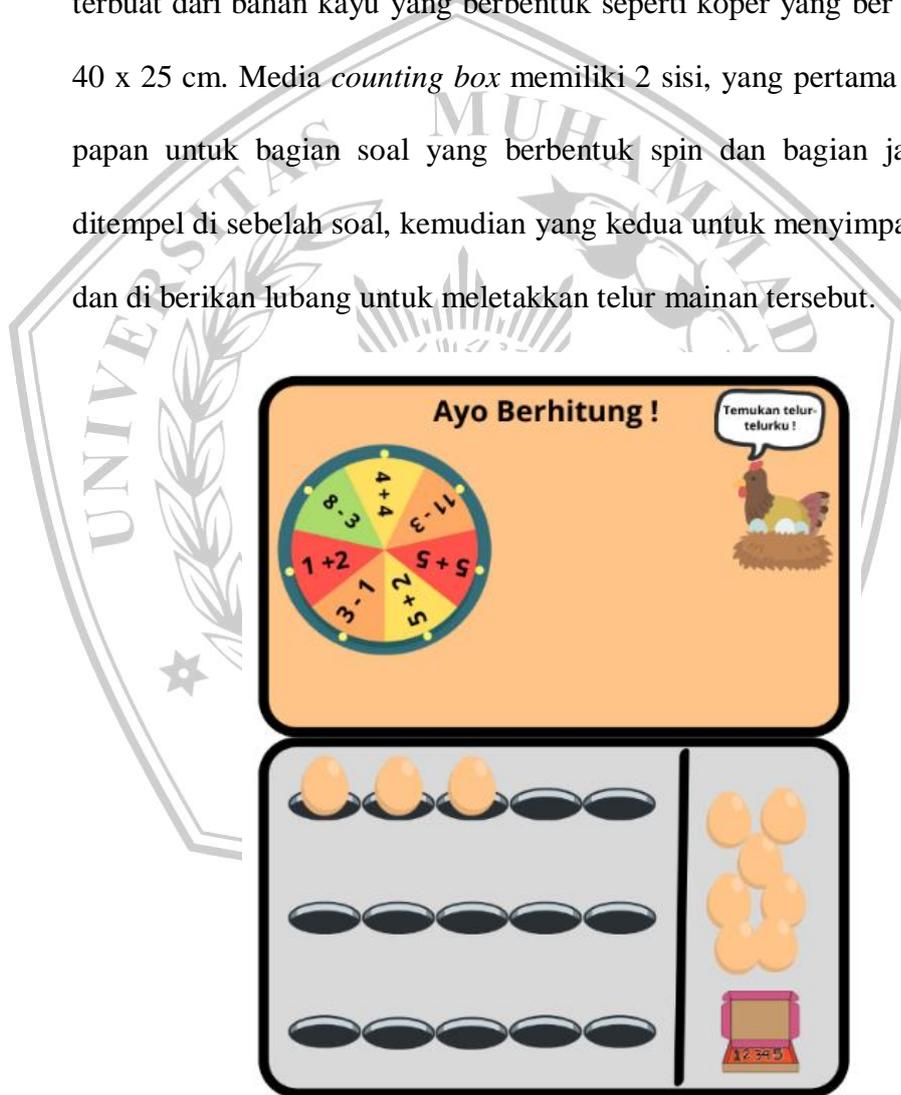
## **5. Media *Counting Box***

Media *counting box* adalah media alat peraga yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk membantu peserta didik dalam

memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang di sampaikan oleh guru.

**a. Bentuk Media *Counting Box***

Media pembelajaran atau alat peraga ini termasuk media visual, media yang tidak hanya dilihat oleh peserta didik tetapi peserta didik juga dapat meraba atau memegang media tersebut. Media *counting box* terbuat dari bahan kayu yang berbentuk seperti koper yang ber ukuran 40 x 25 cm. Media *counting box* memiliki 2 sisi, yang pertama seperti papan untuk bagian soal yang berbentuk spin dan bagian jawaban ditempel di sebelah soal, kemudian yang kedua untuk menyimpan telur dan di berikan lubang untuk meletakkan telur mainan tersebut.



**Gambar 2.1** Gambar Desain Media *Counting Box*

**b. Langkah – Langkah Media *Counting Box***

1. Peserta didik diberi petunjuk dan cara menggunakan media *counting box*.
2. Didalam papan media *counting box* terdapat 2 bagian soal dan jawaban, kemudia di kotak media *counting box* terdapat lubang – lubang untuk meletakkan telur mainan, dan dibawah lubang terdapat telur mainan.
3. Peserta didik diminta untuk memilih soal penjumlahan atau pengurangan yang telah disediakan,.
4. Pesera didik menghitung soal tersebut dengan bantuan telur mainan yang ada di dalam media tersebut, kemudian jika sudah menghitung peserta didik mengambil jawaban sesuai dengan jawaban soal yang dipilih.

**c. Keunggulan Media**

1. Media *counting box* memiliki keunggulan membantu peserta didik dalam menerima materi yang dijelaskan oleh guru.
2. Peserta didik lebih mudah dalam mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
3. Media *counting box* diaplikasikan secara mandiri atau bergantian.
4. Media *counting box* juga membantu guru menyampaikan materi secara mudah dan mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media *counting box* meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik kelas 1 dalam belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

#### d. Kekurangan Media

Media *counting box* hanya digunakan untuk pembelajaran matematika saja dengan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 Sekolah Dasar.

### B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebelum mengembangkan suatu produk yang baru, ada beberapa penelitian yang relevan dalam pengembangan media. Dalam penelitian tersebut ada beberapa persamaan dan perbedaan sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan**

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Anis Safitri, Muhammad Makki, Vivi Rachmatul Hidayati, Asri Fauzi ( 2023 ), Pengembangan Media Stik Ice Krim Untuk Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SDN 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat. (Safitri et al., 2023)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan benda konkret.</li> <li>2. Menggunakan model ADDIE.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 2 Lembuak, sedangkan peneliti melaksanakan di SD Negeri Purut Rejo 2.</li> <li>2. Subjek yang diteliti kelas 2, sedangkan peneliti subjek yang diteliti kelas 1.</li> </ol>
Rahmawati, Ervi Rahmadani, Nasaruddin ( 2023 ), Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Peserta didik Sekolah Dasar. (Rahmadani et al., 2023)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan benda konkret.</li> <li>2. Menggunakan model ADDIE.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi dalam media ini materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, sedangkan peneliti hanya penjumlahan dan pengurangan.</li> <li>2. Subjek yang diteliti kelas 3, sedangkan peneliti subjek yang diteliti kelas 1.</li> <li>3. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN305 Langkidi, sedangkan peneliti melaksanakan di SD Negeri Purut Rejo 2.</li> </ol>

Lanjutan Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Nurul Mahruzah Yulia, Sutrisno, Roikhatul Jannah, Zumrotus Sa'diyah ( 2023 ), Pengembangan Media Pembelajaran Calculator Box Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 MI. (Mahruzah Yulia et al., 2023)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model ADDIE.</li> <li>2. Subjek yang diteliti kelas 1.</li> <li>3. Menggunakan benda konkret.</li> <li>4. Media berbentuk koper.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian di MI RhoudlotutTholibin Ash-Shodiqin MaibitRengel Tuban, sedangkan peneliti di SD Negeri Purut Rejo 2.</li> <li>2. Media terbuat dari bahan akrilik, sedangkan peneliti terbuat dari bahan kayu.</li> <li>3. Dalam media terdapat papan yang berisikan soal dan jawaban, soal dan jawaban terbuat dari kertas yang di tempel di papan, sedangkan peneliti pada papan media sebelah kiri untuk soal yang dibentuk seperti spin dan pada jawaban di sebelah kanan untuk jawaban.</li> </ol>
Annisa Nurillah Lutfiana, I Ketut Suastika, Nury Yuniasih ( 2021 ), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. (Lutfiana et al., 2021)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model ADDIE.</li> <li>2. Materi penjumlahan dan pengurangan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian di SDN Sukodadi 02 Wagir, sedangkan peneliti di SD Negeri Purut Rejo 2.</li> <li>2. Subjek yang diteliti kelas 6, sedangkan peneliti subjek yang diteliti kelas 1.</li> <li>3. Media berupa android, sedangkan peneliti berupa benda konkret.</li> </ol>

Sumber : olahan peneliti

### C. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir penelitian dan pengembangan media *counting box* :

