

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses yang menggunakan metode-metode tertentu agar manusia memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, pendidikan juga dapat diartikan sebagai seluruh tahapan pengembangan kemampuan serta perilaku manusia, yang melibatkan hampir seluruh pengalaman hidup (Haudi & Wijoyo 2020). Bagi manusia, pendidikan adalah sebuah kewajiban, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan dan kepribadian. Tujuan utama pendidikan adalah menjadi media untuk mengembangkan potensi dan mencerdaskan manusia, sehingga mereka siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, proses pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar manusia mampu bersaing di berbagai bidang dan memenuhi kebutuhan hidupnya.

Melalui pendidikan, manusia terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Proses belajar itu sendiri merupakan inti dari pendidikan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum, yang berfungsi sebagai panduan utama dalam pembelajaran. Kurikulum memiliki peran penting dalam pendidikan, karena menjadi alat, dasar, dan acuan dalam proses pembelajaran (Rinaldho et al. 2024).

Kurikulum pendidikan di Indonesia sering mengalami perubahan pada setiap periode, dengan tujuan utama menyempurnakan serta meningkatkan kualitas pendidikan agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan

masyarakat. Salah satu perubahan signifikan terjadi pada tahun ajaran 2023/2024, ketika sekolah dasar mulai menerapkan Kurikulum Merdeka. Seperti yang diumumkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, Kurikulum Merdeka ini diharapkan membawa pembaruan dalam sistem pendidikan.

Kurikulum Merdeka adalah alat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan (Sopiansyah et al., 2022). Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran intrakurikuler yang berfokus pada pencapaian kompetensi dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurikulum ini memungkinkan pengidentifikasian kebutuhan dan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendalami konsep dan memperkuat keterampilannya berdasarkan minat dan bakat masing-masing (Pratiwi et al., 2022). Dengan demikian, kurikulum ini memberikan arah dan tujuan yang jelas bagi pendidikan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, yang melibatkan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu (Anisa et al. 2020). Didalam dunia pendidikan tidak terlepas dengan pembelajaran matematika. Banyaknya peserta didik yang tidak suka dengan pelajaran matematika karena sering dianggap sebagai rumus - rumus yang sulit. Bagi masyarakat umum matematika merupakan pelajaran yang sangat penting.

Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan telah diajarkan sejak peserta didik duduk di

bangku sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraini (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, karena pada usia ini anak sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajar. Matematika, sebagai ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak, dan berbasis simbol, menuntut pendekatan pengajaran yang terstruktur. Hal tersebut pun sependapat dengan Saputra (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran Matematika adalah proses pengalaman peserta didik dalam memahami simbol-simbol matematika secara berulang-ulang, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan secara cerdas dan terampil. Oleh karena itu, sangat penting Matematika diajarkan sejak anak memasuki pendidikan SD. Berbeda dengan ilmu sosial, Matematika merupakan ilmu pasti, sehingga guru perlu merancang pengalaman belajar yang bermakna untuk memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar bertujuan untuk melatih penalaran peserta didik dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan kreatif (F. Kurniawan et al. 2021). Namun, penerapan pembelajaran untuk membentuk keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak mudah dilakukan. Guru harus menguasai materi dengan baik dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, terutama dalam mengajarkan konsep-konsep dasar Matematika.

Matematika sering dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, dan membingungkan, sehingga banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahaminya (Permatasari, 2021). Kesulitan ini tidak hanya berasal dari diri peserta didik, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal,

seperti cara penyajian pelajaran oleh guru yang kurang menarik atau sulit dipahami. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar matematika. Salah satu jalan alternatif untuk mengatasi hal ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran matematika.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran (Wulandari et al, 2023). Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh positif terhadap pemahaman materi dan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Kemampuan dan pemahaman peserta didik akan meningkat seiring dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memadai. Di sekolah dasar, tingkat pemahaman sebagian besar peserta didik masih rendah, sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran juga belum optimal. Media pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media yang menarik dapat memancing antusiasme peserta didik, terutama karena anak-anak cenderung mudah tertarik pada hal-hal baru. Memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan serta karakteristik peserta didik.

Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang untuk membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih

baik. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami inovasi media pembelajaran, baik dalam bentuk konkret maupun non-konkret. Media yang sesuai dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang menumbuhkan minat peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Sebelumnya, peneliti telah melakukan observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 08 Dau pada Kamis, 10 Oktober 2024. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru wali kelas IV, ditemukan beberapa permasalahan, terutama di kelas IV yang setiap kelas terdiri dari 16 peserta didik. Alasan peneliti memilih SD Muhammadiyah 08 Dau sebagai lokasi penelitian adalah keterbatasan fasilitas pembelajaran di sekolah tersebut, yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian. Selain itu, kelas IV dipilih karena permasalahan di kelas ini dinilai lebih urgensi dibandingkan dengan kelas I maupun kelas VI.

Menurut Kepala Sekolah dan Guru Wali Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau, beberapa peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama pada konsep persentase. Selain itu, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan jarang berperan aktif selama proses belajar matematika. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, Guru hanya menggunakan proyektor dan benda – benda yang ada dilingkungan sekitar. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku paket yang kurang menarik, sehingga menyebabkan minat belajar peserta didik rendah. Akibatnya, peserta didik cepat merasa bosan, kurang bersemangat, dan kesulitan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik juga cenderung kurang tertarik pada pembelajaran yang bersifat abstrak, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Selain itu, masih banyak peserta didik yang kurang teliti dalam mengerjakan soal matematika pada konsep persentase.

Pembelajaran matematika untuk materi persentase di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau saat ini belum menggunakan media pembelajaran khusus. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar pada materi ini. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Pengembangan media ini akan menggunakan media konkret yang dirancang dalam bentuk permainan menarik, yang melibatkan peserta didik secara langsung. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi penunjang dalam kegiatan belajar mengajar dan memberikan manfaat nyata bagi guru dan peserta didik.

Hal tersebut dikuatkan dengan peneliti terdahulu, yang pertama penelitian (Yulia et al. 2023), dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran *Calculator Box* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I MI”. Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan, persamaannya mengembangkan media berbentuk kotak berhitung sedangkan perbedaannya menggunakan materi konsep persentase dan menggunakan subjek kelas IV SD.

Penelitian kedua oleh (Sania et al. 2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Mata Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 17 Rantau Bayur”. Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan, persamaannya mengembangkan media berbentuk kotak berhitung sedangkan perbedaannya menggunakan materi konsep persentase dan menggunakan subjek kelas IV SD.

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran yang dinamakan *Smart Sale Box*. Media ini memiliki keunikan dan kelebihan, yaitu berkonsep permainan di mana peserta didik berperan sebagai penjual dan pembeli. Peserta didik yang berperan sebagai pembeli akan mengambil kartu soal dan membacakannya, sementara peserta didik yang berperan sebagai penjual akan menjawab soal tersebut dan menghitung jawabannya menggunakan kalkulator yang tersedia di dalam *Smart Sale Box*. Media ini membantu peserta didik memahami konsep persentase dengan lebih baik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Smart Sale Box* berbentuk kotak yang terbuat dari triplek dan dimodifikasi dengan warna yang menarik serta gambar yang menggambarkan diskon dan berbagai jenis barang, seperti sepatu, tas, sandal, celana, dan baju. Dengan desain yang menarik, media ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

Alasan peneliti memilih materi konsep persentase karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Dau, banyak peserta didik masih bingung dalam pemahaman materi, menghitung jumlah persentase dan diskon terutama dalam konteks soal cerita dalam belanja, kurangnya efektivitas pembelajaran, dan keterbatasan dalam media pembelajaran matematika. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan **“Pengembangan Media Pembelajaran (*Smart Sale Box*) Materi Konsep Persentase Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran "*Smart*

"Sale Box" Materi Konsep Persentase Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk media pembelajaran "Smart Sale Box" materi konsep persentase mata pelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 08 Dau.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu berupa *smart sale box* yang berisi tentang konsep dan cara menghitung bilangan persentase. Produk ini digunakan dalam pembelajaran matematika kurikulum merdeka pada kelas IV SD, berikut ini penjelasan konten dan konstruk pada media *Smart Sale Box* yaitu:

1. Konten (bagian isi produk)

Isi produk yang terdapat dalam pengembangan media *smart sale box* pada materi persentase mata pelajaran matematika kelas IV SD, yaitu:

a) Capaian Pembelajaran

Fase B Elemen : Bilangan

Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal. Mereka dapat menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.

b) Tujuan dari pembelajaran ini yaitu agar peserta didik dapat menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.

c) Indikator capaian tujuan pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami (C2) pecahan desimal.

2. Peserta didik dapat menentukan (C3) pecahan desimal perseratus menjadi bentuk persentase.
3. Peserta didik mampu memecahkan (C4) soal cerita konsep persentase dalam diskon.

2. Konstruk (Tampilan)

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *smart sale box* yang digunakan oleh peserta didik kelas dalam mata pembelajaran matematika materi konsep persentase. Peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep persentase melalui media ini. Produk yang dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini adalah :

- a) Produk media *smart sale box* yang dikembangkan berwujud fisik berbentuk kotak berukuran panjang 50 cm dan lebar 40 cm.
- b) *Smart sale box* memiliki 4 bagian papan, 1 bagian alas, dan penutup bagian atas.
- c) Bahan yang digunakan dalam media *smart sale box* adalah kayu dan triplek, memilih bahan tersebut agar tahan lama sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapan saja.
- d) Media *Smart Sale Box*, terdapat toko Remberio yang menjual berbagai barang seperti sepatu, sandal, baju, celana, dan tas. Media ini membantu peserta didik bermain peran, di mana ada yang berperan sebagai penjual dan ada yang berperan sebagai pembeli. Peserta didik yang berperan sebagai pembeli akan mengambil kartu pertanyaan dan membacakannya, sementara peserta didik lainnya yang berperan sebagai penjual akan

menghitung menggunakan kalkulator yang terdapat pada papan kalkulator berhitung. Setelah peserta didik menghitung harga belanjaan, hasilnya akan dicocokkan dengan kartu jawaban. Jika sudah sesuai, penjual akan memberitahu harga belanjaan kepada pembeli, lalu pembeli akan membayarnya menggunakan uang mainan.

- e) Produk dikemas dalam bentuk kotak yang terdapat judul *smart sale box* terdapat gambar-gambar menarik dengan berbagai warna-warni sehingga dapat menarik peserta didik kelas 4 SD.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Muhammadiyah 08 Dau, penelitian dan pengembangan media Smart Sale Box dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi konsep persentase di sekolah dasar, dinilai penting untuk dilakukan. Hal ini berdasarkan penilaian guru yang mengungkapkan bahwa peserta didik di kelasnya masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru berpendapat bahwa salah satu faktor utama yang menyebabkan kesulitan peserta didik dalam memahami materi matematika adalah rendahnya minat belajar mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Banyak peserta didik merasa kesulitan dalam berhitung, terutama dalam memahami konsep persentase, yang berujung pada menurunnya motivasi mereka dalam mempelajari matematika.

Dengan adanya media pembelajaran Smart Sale Box, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar matematika, terutama pada materi konsep persentase. Media ini dirancang dalam bentuk box

berwarna yang menarik perhatian peserta didik serta berisi materi konsep persentase yang dikemas secara interaktif. Selain itu, Smart Sale Box juga menyediakan berbagai metode dan strategi yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal terkait persentase serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti perhitungan diskon dalam aktivitas berbelanja.

Sebagai media pembelajaran berbasis benda konkret, Smart Sale Box diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam memudahkan peserta didik memahami serta mengaplikasikan konsep persentase dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika secara lebih menyenangkan dan bermakna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media *smart sale box* memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a) SD Muhammadiyah 08 Dau sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 4 SD.
- b) Peserta didik mengenal konsep persentase dan diskon
- c) Peserta didik dapat mengenal simbol persen (%)
- d) Peserta didik dapat berhitung persentase ke pecahan desimal dan berhitung persentase dalam diskon belanja.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a) Produk pengembangan media *smart sale box* khusus digunakan pada pembelajaran matematika.

- b) Produk pengembangan media *smart sale box* ini dikembangkan untuk membahas materi konsep persentase.

G. Definisi Oprasional

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. *Smart Sale Box*

Smart sale box 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 konsep persentase dengan baik dan benar.

3. Pembelajaran Matematika

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

4. Konsep Persentase

Konsep persentase merupakan operasi hitung aritmatika yang ditandai dengan simbol "%".