

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum pembelajaran yang berfokus pada pendekatan berbasis bakat dan minat (Madhakomala et al. 2022). Kurikulum ini memiliki konsep kemandirian dan kebebasan dalam pendidikan di Indonesia, memungkinkan setiap institusi untuk menentukan metode terbaik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Gagasan Merdeka Belajar yang diusung oleh Nadiem Makarim dilatarbelakangi oleh keinginannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa tekanan pada pencapaian nilai atau skor tertentu (Hasim, 2020). Dalam Kurikulum Merdeka ini, desain pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, serta bebas dari stres dan tekanan, sehingga mereka dapat menampilkan bakat alaminya (Rahayu et al. 2022).

Tujuan Kurikulum Merdeka adalah mengoptimalkan pemerataan pendidikan di Indonesia melalui pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) menekankan pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, berkarakter, bermakna, dan merdeka. Guru diberikan kebebasan untuk menentukan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan serta minat belajar peserta didik (Suryani, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang mengutamakan proses

pembelajaran berbasis minat dan bakat, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tanpa tekanan, dan tanpa beban pencapaian hasil belajar tertentu.

2. Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari istilah Latin *mathematika*, yang diambil dari kata Yunani *mathematike*, yang berarti "mempelajari." Menurut Kemendikbud (2016: 5), matematika adalah ilmu universal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia dan berperan penting dalam perkembangan teknologi modern. Matematika juga berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan daya pikir manusia. Sebagai ilmu deduktif, matematika tidak menerima pembuktian secara induktif dan memiliki pola keteraturan serta struktur yang terorganisasi, dimulai dari unsur yang tidak terdefiniskan hingga unsur yang didefinisikan (Aliyah et al. 2019). Dalam kehidupan sehari-hari, hampir setiap aspek kehidupan mengandung unsur matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang secara sengaja dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar, baik di kelas maupun di sekolah, yang mendukung dan memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar matematika (Huda & Riski, 2021). Pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang untuk menghasilkan aktivitas belajar bagi peserta didik, bertujuan agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Aspriyani, 2019). Pembelajaran matematika dianggap berhasil ketika materi disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari. Penggunaan media konkret dalam

pembelajaran matematika juga memudahkan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah yang bersifat konkret (Purnama, 2017).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Hal ini dicapai melalui pemberian pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Widodo & Wahyudin (2018), media adalah alat peraga yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik mengenai cara mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media ini dapat menarik partisipasi peserta didik, membuat proses pembelajaran lebih efektif, dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Menurut Aghni (2018), media pembelajaran didefinisikan sebagai sumber informasi yang membantu peserta didik dalam proses belajar, mencakup materi pembelajaran, lingkungan, peristiwa, dan manusia. Media pembelajaran sangat penting bagi guru dan peserta didik karena berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk melihat bentuk nyata dari materi dan mengaplikasikan media tersebut secara langsung.

Kesimpulannya, media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik, mendorong partisipasi dalam kegiatan aktif, dan membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik.

b. Manfaat media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan informasi serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan adanya media, diharapkan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. Media yang dirancang dan digunakan secara efektif memungkinkan proses pembelajaran disusun secara sistematis dan optimal (Degeng et al., 2017).

Menurut (Jediut et al. 2021), media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, di antaranya:

- 1) Menjadi wadah partisipasi bagi peserta didik dan guru untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Memberi peluang bagi guru untuk menyampaikan pokok bahasan secara efektif selama proses pembelajaran.
- 3) Berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran.
- 4) Membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan terorganisir sesuai dengan capaian pembelajaran serta membantu menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.
- 5) Berperan sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sepanjang proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran terbukti membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar. Media memungkinkan guru untuk menjelaskan materi dengan lebih mudah dan efektif, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Dwi (2023), penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memiliki tujuan penting, di antaranya:

- 1) Meningkatkan partisipasi peserta didik. Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih interaktif dan tidak membosankan.
- 2) Meningkatkan pemahaman konsep. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi dan konsep secara jelas, menggunakan visualisasi, grafik, atau animasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
- 3) Meningkatkan daya ingat. Penggunaan media yang menarik, seperti gambar atau suara, dapat merangsang daya ingat peserta didik. Informasi yang disajikan dengan berbagai cara biasanya lebih mudah diingat dibandingkan hanya dengan teks.

- 4) Mendorong pembelajaran kolaboratif. Media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan presentasi kelompok atau proyek dapat mendorong kerja sama dan kolaborasi di antara mereka, yang membantu dalam memahami dan menerapkan pelajaran.

d. Prinsip Dasar Media Pembelajaran

Menurut Amali (2020), ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan saat memilih media untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau materi pelajaran. Pemilihan media harus selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dan materi yang diajarkan.
- 2) Media harus mengikuti perkembangan peserta didik. Media yang digunakan harus dapat mendukung kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Media harus dikembangkan berdasarkan kemampuan guru. Penggunaan media harus disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkannya.
- 4) Media harus relevan dengan keadaan dan kondisi. Media juga harus disesuaikan dengan waktu, tempat, dan situasi yang ada untuk memastikan efektivitas penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga perlu berpikir kreatif dalam memilih atau mengembangkan media pembelajaran. Pemilihan media yang tidak tepat

dapat mengurangi daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

e. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Batubara (2020), terdapat berbagai jenis media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Benda nyata. Media yang dapat dilihat secara langsung oleh manusia, seperti tumbuhan, hewan, dan objek lainnya.
- 2) Model. Media yang dapat disentuh langsung oleh peserta didik, seperti miniatur, globe, dan model lainnya.
- 3) Teks. Media yang berbentuk tulisan, seperti buku cerita atau teks pembelajaran lainnya.
- 4) Visual. Media yang menyajikan materi grafis melalui indera penglihatan, seperti gambar, bagan, dan diagram.
- 5) Audio. Media yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, atau rekaman suara.
- 6) Multimedia. Media yang menggabungkan audio, teks, dan gambar yang dikembangkan menjadi animasi dengan bantuan teknologi komputer.

Menurut Rudi Bretas, yang dikutip oleh Rahma (2019), media pembelajaran dapat dibagi menjadi tujuh kategori, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak seperti video, film, dan televisi.
- 2) Media audio visual diam seperti film yang menyertakan rangkaian suara.
- 3) Audio semi gerak seperti tulisan yang disertai suara.

- 4) Media visual bergerak seperti grafik, bagan, dan diagram.
- 5) Media visual diam seperti foto dan gambar lainnya.
- 6) Media audio seperti radio dan telepon.
- 7) Media cetak seperti buku dan media cetak lainnya.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu audio, visual, dan audio-visual. Media audio dapat dirasakan melalui indera pendengaran (seperti suara), media visual dapat dilihat dan diraba (seperti gambar, grafik, atau foto), dan media audio-visual menggabungkan elemen gambar dan suara, seperti yang disajikan dalam bentuk video atau film.

f. Pentingnya Media Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat besar bagi guru, karena dapat membantu dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih bermanfaat dan menyenangkan. Untuk mencapai hal tersebut, media pembelajaran perlu dirancang dan digunakan secara efektif, sistematis, dan semaksimal mungkin agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Melinda et al., 2017).

Pentingnya media pembelajaran bagi anak dapat dilihat melalui perkembangan kognitif mereka, yang dibedakan menjadi empat tahapan menurut Piaget yang dikutip oleh (Marinda, 2020), yaitu:

- 1) Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun) Pada tahap ini, anak mengatur pengalaman indera dan gerakan motorik untuk mengembangkan pemahaman tentang dunia di sekitar mereka.
- 2) Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun) Anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir, meskipun masih terbatas pada pemikiran yang sangat konkret dan egosentris.
- 3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun) Anak sudah mampu berpikir logis tentang peristiwa nyata dan dapat membagi objek ke dalam kelompok yang berbeda berdasarkan sifat atau kategorinya.
- 4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas) Pada tahap ini, anak sudah memiliki kemampuan untuk berpikir logis, abstrak, dan idealistis, serta mampu berpikir tentang konsep-konsep yang lebih kompleks.

Berdasarkan tahapan-tahapan kognitif di atas, penggunaan media pembelajaran sangat penting, terutama pada tahap Operasional Konkret dan Operasional Formal. Pada tahap-tahap ini, anak mulai bisa memahami konsep-konsep yang lebih abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat, seperti visual dan multimedia, dapat membantu anak untuk memahami materi yang kompleks dan abstrak, seperti yang sering ditemukan dalam pelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini juga dapat mengurangi kebosanan anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

4. Materi Persentase

Persentase adalah cara untuk menyatakan angka sebagian dari 100.

Persentase disimbolkan dengan ”%”

Contoh 5% artinya $\frac{5}{100}$

Cara mengubah bentuk desimal perseratusan menjadi bentuk persen, yaitu :

- a) Kita ubah desimal perseratusan menjadi bentuk pecahan biasa
- b) Jika sudah berbentuk perseratusan maka kita ubah menjadi bentuk %

Contohnya $0.75 = \frac{75}{100} = 75\%$

Contoh soal :

Ani membeli sebuah baju seharga Rp. 200.000. Saat itu, toko memberikan diskon 20%. Berapa harga yang harus dibayar Ani setelah diskon?

Jawaban :

Diketahui : Harga barang = Rp. 200.000

Diskon = 20%

Ditanya : Berapa harga yang harus dibayar Ani setelah diskon?

Jawaban :

$$\begin{aligned} \text{Jumlah diskon} &= \text{Diskon} \times \text{Harga barang} \\ &= 20\% \times \text{Rp. 200.000} \\ &= 0,20 \times \text{Rp. 200.000} \\ &= \text{Rp. 40.000} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Harga setelah diskon} &= \text{Harga barang} - \text{Jumlah diskon} \\ &= \text{Rp. 200.000} - \text{Rp. 40.000} \\ &= \text{Rp. 160.000} \end{aligned}$$

Kesimpulan : Jadi, harga yang harus dibayar oleh Ani setelah diskon adalah Rp. 160.000.

5. *Media Smart Sale Box*

a. *Pengertian Media Smart Sale Box*

Media Smart Sale Box adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kotak yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menghitung persentase diskon, mulai dari 5% hingga 75%. Media ini dimodifikasi dengan desain yang menarik dan penggunaan yang mudah, sehingga mampu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep diskon secara praktis dan menyenangkan.

b. *Cara Penggunaan Media Smart Sale Box*

Media smart sale box ini mengajak peserta didik bermain peran sebagai penjual dan pembeli untuk memahami perhitungan diskon secara interaktif. Berikut langkah-langkah penggunaannya:

- 1) *Bermain Peran*. Peserta didik akan dibagi peran menjadi penjual dan pembeli.
- 2) *Mengambil Soal Diskon*. Peserta didik yang berperan sebagai pembeli akan mengambil soal diskon secara acak dari dalam kotak dan membacakannya.
- 3) *Menghitung Diskon*. Penjual akan menghitung persentase diskon yang sesuai dengan soal yang dibacakan pembeli.
- 4) *Penggunaan Papan dalam Kotak*.
 - a) *Papan Bagian 1* membantu mengubah persentase menjadi pecahan desimal.
 - b) *Papan Bagian 2* menyediakan kalkulator untuk memasukkan hasil akhir perhitungan diskon.

- c) Papan Bagian 3 memudahkan penjual melakukan perkalian bersusun.
- d) Papan Bagian 4 mempermudah penjual dalam melakukan pengurangan setelah menghitung diskon.

Dengan papan-papan ini, peserta didik dapat melakukan perhitungan dengan lebih mudah dan terstruktur, sehingga pemahaman konsep diskon menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

c. Manfaat Media *Smart Sale Box*

Dengan adanya pengembangan media *smart sale box* peserta didik dapat belajar matematika dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, sehingga konsep-konsep matematika, khususnya konsep persentase, menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, *Smart sale box* dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik di setiap sesi pembelajaran.

B. Kajian Penelitian 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 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil
1	Meilanda. I	2022	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media <i>magic box</i> pada pembelajaran matematika kelas III SDN 13 Lubuklinggau yang dikembangkan layak digunakan, karena memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik.
2	Sania. L	2022	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> Pada Mata Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 17 Rantau Bayur	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media <i>magic box</i> pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk peserta didik kelas IV yang dikembangkan terbukti efektif. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai kategori baik.
3	Yulia. N. M	2023	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Calculator Box</i> Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 MI	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media <i>calculator box</i> pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas I MI layak digunakan. Media ini memperoleh kategori sangat baik pada aspek materi dan baik pada aspek media. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi penjumlahan dan pengurangan.

Dari 3 penelitian terdahulu yang relevan dengan penulis memiliki persamaan dan perbedaan yaitu :

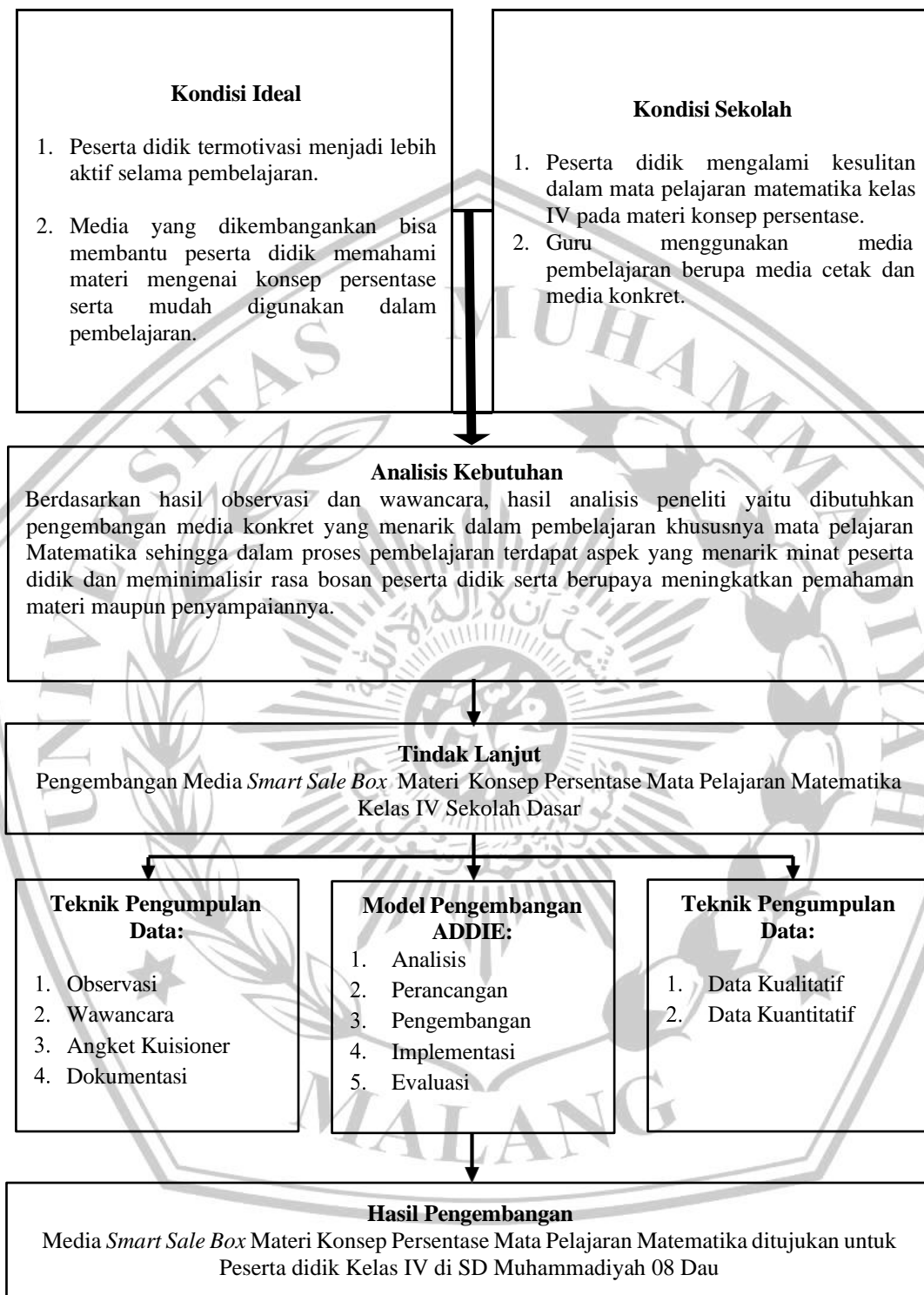
1. Penelitian yang dilakukan oleh Meilanda. I dengan judul “Pengembangan Media *Magic Box* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau” memiliki persamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa media konkret berbentuk *box* dan menggunakan pembelajaran matematika. Perbedaannya yaitu penelitian relevan

menggunakan materi pokok pecahan, sedangkan penulis menggunakan materi konsep persentase dan Penelitian relevan menggunakan peserta didik kelas III, sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sania. L dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Mata Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 17 Rantau Bayur” memiliki persamaan dengan penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa media konkret berbentuk box, menggunakan pembelajaran matematika dan subjek penelitian kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu pada penelitian relevan menggunakan materi oprasi hitung bilangan cacah, sedangkan penulis menggunakan materi konsep persentase.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia. N. M dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Calculator Box* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 MI” memiliki persamaan dengan penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa media konkret berbentuk box dan menggunakan pembelajaran matematika. Perbedaannya yaitu pada penelitian relevan menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan, sedangkan penulis menggunakan materi konsep persentase dan penelitian relevan menggunakan subjek kelas I MI, sedangkan penulis menggunakan subjek kelas IV SD.

C. Kerangka Pikir

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



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir