

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia ditentukan oleh kurikulum yang dirancang untuk searah dengan kemajuan global dan perkembangan ilmu pengetahuan. Kurikulum adalah sekumpulan rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, konten, materi pelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, sesuai dengan yang diatur dalam Ketentuan Umum UU No. 20 Tahun 2003. Kurikulum diartikan sebagai rencana pembelajaran yang menjadi panduan dalam proses pendidikan, sejumlah rancangan mata pelajaran yang perlu dikuasai oleh peserta didik sebagai tingkatan untuk naik ke pendidikan selanjutnya. (Lestari et al., 2023). Dalam sejarah pendidikan di Indonesia, kurikulum telah mengalami beberapa perubahan dan perbaikan, yang tentunya bertujuan untuk menyesuaikannya dengan perkembangan dan kemajuan zaman demi mencapai hasil yang optimal.

Saat ini, Indonesia menetapkan kurikulum merdeka sebagai standar Pendidikan. Secara mendasar, Kurikulum merdeka diterapkan untuk mengatasi pendidikan di Indonesia. Penerapan kurikulum di bidang pendidikan menjadi dasar penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas (Sari & Masniari, 2024). Kurikulum merdeka berfokus pada peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan kualitas pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Kurikulum ini mendukung kreativitas dan kemandirian peserta didik, serta memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperdalam penguasaan materi (Prabawati et al., 2024). Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah agar kualitas hasil pembelajaran meningkat dan sesuai dengan kebutuhan zaman, diantaranya dengan pergantian Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim. Kebijakan ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar, memungkinkan sekolah dan guru untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan peserta didik serta konteks lokal,

sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong kreativitas serta kemandirian peserta didik dalam belajar (Wahyudin et al., 2024). Perbedaan Kurikulum Merdeka dari kurikulum sebelumnya dalam hal fleksibilitas yang memungkinkan guru menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan konteks lokal, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penggunaan penilaian yang beragam dan fokus pada proses belajar, mendorong keterlibatan peserta didik dalam menentukan arah pembelajaran mereka, serta lebih terbuka terhadap integrasi teknologi, sehingga diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih relevan dan siap menghadapi tantangan masa depan. Pada saat penerapan Kurikulum Merdeka proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran (Herdiani et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan alat yang dirancang untuk mendukung dan memperlancar proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Haptanti et al., 2024). Penggunaan media dalam proses belajar dapat menjadi perantara guru untuk menyebarkan ide yang dirancang dan sarana komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik (Hasan et al., 2021). Situasi seperti itu dapat sangat membantu seorang guru dalam melakukan proses belajar dan mengajar di sekolah dan merupakan sebuah alternatif untuk membuat peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas. Melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada saat ini merupakan suatu keputusan yang tepat. Dalam hal ini, memahami berbagai jenis media pembelajaran yang ada menjadi sangat penting, mengingat setiap jenis memiliki karakteristik dan keunggulan unik yang dapat disesuaikan.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, di antaranya adalah media audio, media visual, dan media audiovisual (Firmadani, 2020). Dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis: audio, visual, audiovisual, dan multimedia. Keempat jenis media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik dan cara penggunaan yang berbeda dalam operasional konkret. Menurut teori Jean Piaget, pada tahap operasional konkret terhadap kebutuhan media pembelajaran sesuai tingkat berfikir anak pada tahap usia operasional konkret (7-12 tahun). Makna operasional konkret menurut Piaget

adalah kondisi di mana anak sudah dapat menggunakan akalinya untuk berpikir logis mengenai sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Kebutuhan media pembelajaran pada tahap operasional konkret (7-12 tahun) bervariasi di setiap tahapan usianya (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang melibatkan visual dan audiovisual sangat efektif untuk membantu mereka menghubungkan informasi abstrak.

Matematika adalah satu diantara dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar. Matematika adalah bagian yang penting, mengajak peserta didik untuk berfikir kritis. Menurut pendapat ahli, "Salah satu bidang penting dalam pendidikan dasar adalah matematika yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan intelektual peserta didik" (Kholifah et al., 2021). Ahli lain menyatakan, "Namun, bagi peserta didik sekolah dasar, konsep-konsep abstrak dalam matematika, khususnya pengurangan, sering dianggap sulit dan membosankan" (Rosanti et al., 2022).

Dengan belajar matematika, peserta didik dapat berpikir kritis dan terampil dalam berhitung, serta mempunyai kemampuan untuk menerapkan konsep dasar matematika dimata pelajaran yang lain dan dalam kehidupan sehari-hari (Afsari et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika sangatlah penting, dari pembelajaran matematika peserta didik dapat meningkatkan kemampuan intelektual, membuat peserta didik berpikir keritis dan terampil dalam berhitung. Pembelajaran matematika juga dapat membantu peserta didik dalam menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan ini, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Pada kelas 1 SD, materi pembelajaran matematika mencakup : operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sederhana, pengenalan bentuk geometri dasar, dan juga diperkenalkan dengan konsep waktu, panjang, dan berat, serta belajar mengenal pola dan urutan bilangan. Setelah pengenalan materi dasar matematika seperti angka, bentuk geometri, dan konsep pengukuran, pada kelas 1 SD, peserta didik mulai mempelajari operasi hitung sederhana, yaitu penjumlahan dan pengurangan. Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan merupakan

pembelajaran matematika dasar yang harus dipelajari sejak kelas 1 SD agar peserta didik dapat mengerjakan matematika dikelas lanjutan (Rizkiana, 2020). Operasi hitung merupakan proses dasar dalam pembelajaran matematika yang tujuannya untuk menambah atau mengurangi sebuah bilangan untuk memperoleh jumlah keseluruhan. Operasi hitung penjumlahan merupakan menambahkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan jumlah total contohnya, " $2 + 3 = 5$ " sedangkan operasi hitung pengurangan merupakan mengurangi satu bilangan dari bilangan lainnya contohnya, " $5 - 3 = 2$ "

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara awal dengan guru kelas 1, SDN Gunungsari 01, peneliti memperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada benda-benda di sekitar peserta didik. Media tersebut kurang membantu peserta didik memahami materi dengan baik karena bersifat statis, kurang menarik, dan tidak mendorong keterlibatan aktif. Respons peserta didik terhadap penggunaan media ini pun cenderung sama seperti pembelajaran biasa yang berpusat pada penjelasan guru tanpa partisipasi langsung dari peserta didik. Hal ini menunjukkan masih adanya kendala dalam efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Media yang ada belum sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif peserta didik yang saat ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memerlukan pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata agar dapat memahami konsep secara optimal. Media yang kurang menarik juga berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti media papan saku, yang diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu sudah meneliti media pembelajaran dengan tema papan pengurangan, pintar, dll. Peneliti (Amanah, 2021) meneliti tentang pengembangan media (PAKANTU) Papan Kantong Kartu Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAKANTU telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dari ahli materi dan media memperoleh skor 80% dan 82%, sedangkan

respon peserta didik pada uji coba skala kecil dan besar mencapai 100%. Dengan demikian, media ini siap diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan peneliti (Rizka, 2022) Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta didik. Dengan hasil penelitian mengenai media pembelajaran papan pintar untuk materi penjumlahan menunjukkan bahwa media ini dikembangkan mengikuti model 4D oleh Thiagarajan, tetapi terbatas pada tahap pengembangan. Validasi oleh para ahli menghasilkan nilai rata-rata 83,6% untuk ahli materi, dan 100% untuk desain media serta ahli bahasa, semuanya dinyatakan "valid". Selain itu, respon peserta didik menunjukkan kepraktisan media dengan nilai rata-rata 100%, menandakan bahwa media pembelajaran papan pintar ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana pengembangan media papan saku pada materi operasi hitung di kelas 1 SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yakni mengenai mendeskripsikan proses pengembangan media papan saku pada materi operasi hitung di kelas 1 SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam pengembangan media papan saku pada materi operasi hitung di kelas 1 sekolah dasar akan dikembangkan dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Konten

Media papan saku ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian sebagai berikut :

- a. Capaian pembelajaran pada elemen bilangan yakni : Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-

benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).

- b. Tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut : peserta didik dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 20 **(C3)**
- c. Materi pembelajaran : operasi hitung pada penjumlahan dan pengurangan
- d. Indikator tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut :
 - 1) Peserta didik mampu menjelaskan maksud operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. **(C2)**
 - 2) Peserta didik mampu menghitung soal penjumlahan dan pengurangan dengan benda konkret. **(C3)**
 - 3) Peserta didik mampu memecahkan masalah sehari-hari mengenai penjumlahan dan pengurangan. **(C4)**
 - 4) Peserta didik mampu mengerjakan soal operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. **(P1)**

2. Konstruksi

Media papan saku ini dirancang menggunakan bahan berupa *plywood* sebagai dasar yang kokoh, dengan ukuran 70 x 50 cm yang memungkinkan seluruh komponen dapat terlihat jelas oleh peserta didik. Ukuran saku penjumlahan 8 x 10cm dan untuk saku pengurangan 8 x 15 cm. Latar belakang dari stiker yang ditempel pada papan untuk memperjelas visual elemen-elemen yang ada. Di papan ini terdapat saku berbahan akrilik sebagai tempat menyelipkan kartu gambar yang dicetak dari bahan *Art Carton*. Simbol “-”, “+” dan “=” dicetak sebagai kartu. Selain itu, papan juga terdapat barcode yang dapat dipindai untuk mengakses panduan penggunaan dan bahan ajar, membantu guru atau peserta didik memahami cara penggunaan papan ini secara lebih mendetail.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat dari penelitian dan pengembangan media papan saku pada materi operasi hitung kelas 1 sekolah dasar adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi pengetahuan terkait proses dan cara dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik : manfaat dari media papan saku ini bagi peserta didik ialah dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru : manfaat dari media papan saku ini bagi guru ialah dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih menarik.
- c. Bagi peneliti : manfaat dari media papan saku ini bagi peneliti ialah mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan & Pengembangan

Untuk menunjang penelitian yang akan dilakukan diperlukan asumsi dan keterbatasan penelitian & pengembangan guna menuntaskan permasalahan yang diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Terdapat asumsi dan keterbatasan penelitian antara lain yakni :

1. Asumsi

- a. SDN Gunungsari 01 sudah menerapkan kurikulum Merdeka.
- b. Peserta didik sudah menguasai bilangan cacah 1 sampai 20.
- c. Peserta didik mampu membedakan bentuk bilangan yang tidak berurutan.

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media papan saku pada penelitian ini hanya berfokus pada materi operasi hitung.
- b. Materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada papan saku ini hanya berfokus pada bilangan cacah 1 sampai 20.
- c. Pengembangan media papan saku ini hanya berfokus pada peserta didik yang masih belum mampu memahami operasi penjumlahan dan pengurangan.

G. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan pada penelitian ini, peneliti akan menjabarkan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat dalam proses pembelajaran yang bisa digunakan oleh seseorang dengan memanfaatkan sarana yang dibuat untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran pada saat melakukan proses belajar mengajar.

2. Media Papan Saku

Media papan saku ini memiliki bentuk seperti papan pada umumnya akan tetapi pada media ini terdapat saku yang fungsinya untuk memasukkan benda Konkret sebagai alat bantu hitung.

3. Operasi Hitung

Operasi hitung merupakan proses dasar dalam pembelajaran matematika yang tujuannya untuk menambah atau mengurangi sebuah bilangan untuk memperoleh jumlah keseluruhan. Operasi hitung penjumlahan merupakan menambahkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan jumlah total contohnya, " $2 + 3 = 5$ " sedangkan operasi hitung pengurangan merupakan mengurangi satu bilangan dari bilangan lainnya contohnya, " $5 - 3 = 2$ "