

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebijakan pemerintah senantiasa mengalami perubahan maupun penyempurnaan seiring waktu, salah satunya pada bidang pendidikan. Kebijakan tersebut dilaksanakan melalui kurikulum merdeka (Malikah, 2022). Kurikulum merdeka adalah kebijakan yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Ristek dengan tujuan mendukung kurikulum saat ini. Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, yang memberi guru kebebasan untuk membuat keputusan materi pelajaran yang berbeda yang sebanding dengan minat dan kebutuhan pendidikan siswa. Selain itu, Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa mempelajari konsep dengan lebih baik dan menguatkan kompetensi setiap siswa. Selain itu, kurikulum merdeka menekankan pencapaian Profil Pelajar Pancasila, yang disusun berdasarkan tema yang ditetapkan oleh pemerintah (Kemendikbudristek, 2022)

Pembelajaran matematika adalah komponen penting dalam mencerdaskan dan mengembangkan potensi manusia. Matematika adalah ilmu dasar dalam berbagai bidang dan memiliki peran dalam penguasaan ilmu dan teknologi (Saidah, 2024). Selain itu, karena pembelajaran matematika memerlukan proses berpikir yang keras untuk menyelesaikan setiap soal, peserta didik kurang menyukainya.

Namun, matematika pada dasarnya adalah pembelajaran yang wajib di pelajari siswa karena ilmu matematika akan sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, sehingga harus diajarkan kepada peserta didik agar tertanam konsep

dasar yang menjadi acuan (Miranda & Utama, 2024). Terdapat tujuan pendidikan matematika yang diajarkan di sekolah dasar, yaitu yang pertama adalah mempersiapkan peserta didik untuk dapat memiliki keterampilan dalam menggunakan matematika. Selain itu, bersama dengan memiliki kemampuan dalam matematika, peserta didik dapat membentuk pola pikir sistematis, bersikap teliti, memiliki rasa ingin tahu, melakukan penalaran, dan dapat mengambil keputusan secara cermat (Wibowo, 2017).

Dalam pembelajaran matematika, guru telah melakukan hal-hal berikut: (1) menjelaskan tentang hal-hal matematika, (2) memberikan ilustrasi baru dari objek matematika, (3) mengnginkan peserta didik menyelesaikan pertanyaan yang mirip dengan contoh tersebut, dan (4) memberikan latihan soal. Pendekatam pembelajaran matematika seperti ini cenderung menyebabkan peserta didik menjadi bosan, tidak tertarik, dan kurang kreatif dalam kemampuan peserta didik. Peserta didik bukanlah yang tidak begitu baik, tetapi mereka telah sibuk menghafal materi matematika yang diberikan guru (Afsari, 2021). Dalam pembelajaran matematika mempunyai materi yang salah satunya yaitu perkalian, materi tersebut dianggap oleh beberapa siswa sebagai materi yang dirasa sulit. Perkalian merupakan salah satau operasi hitung aritmatika dasar yang memiliki peran esensial dalam pembelajaran matematika (Nurdiyah, 2022).

Hasil dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2024 di SDN Mojolangu 1 Kota Malang. Menunjukkan bahwa kurang minat siswa pada pendidikan matematika. Terdapat siswa yang mengalami kesulitan dengan membedakan simbol matematika antara penjumlahan dan perkalian. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam hal konsep cara

menghitung perkalian dengan benar. Sebagai contoh peserta didik merasa bingung ketika operasi hitung penjumlahan dan perkalian. Selain itu, guru cenderung hanya menggunakan metode penjelasan tanpa melibatkan peserta didik berinteraktif. Hal ini dikarenakan adanya peserta didik yang kurang fokus selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian berdasarkan analisis kebutuhan di SDN Mojolangu 1 Kota Malang ingin mengembangkan sebuah produk yaitu sumber pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah materi atau perangkat yang dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Dewy Herlina, 2025). Bahan atau perangkat yang digunakan untuk pembelajaran harus mengandung informasi atau pengetahuan yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, materi pembelajaran dapat diserap lebih cepat oleh peserta didik dan membangkitkan minat belajar lebih lanjut. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat belajar. Selain itu, dalam menggunakan alat pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru menjelaskan instruksi bahan dasar pembelajaran (Sudibyo & Pancasakti, 2024). Melalui media pembelajaran, peserta didik yang mulanya kurang menyukai materi perkalian akan menjadi senang untuk belajar perkalian dikarenakan terdukung oleh media yang membuat suasana belajar akan lebih menyenangkan.

Hasil analisis tersebut, bahwa peserta didik memerlukan proses pembelajaran yang menyenangkan dan ketersediaan media baru. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat media pembelajaran roda putar untuk memastikan bahwa siswa tidak bosan, siswa bermain sambil belajar pada saat pembelajaran

berlangsung. Media roda putar ini sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang muncul selama pembelajaran.

Menurut penelitian terdahulu yang diselesaikan oleh (Nisa, 2024) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian yang dilakukan, bahwa media pembelajaran dapat memotivasi dan partisipasi peserta didik secara positif. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dapat membentuk persepsi peserta didik terhadap matematika sebagai mata pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu dengan permasalahan operasi hitung perkalian yang dilakukan oleh (Yulia & Nur Aeni, 2024) dengan judul Pengembangan *KATARIAN* sebagai Media Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan metode ADDIE. Validasi ahli materi dan ahli media dengan rata-rata 96% dengan kategori sangat valid. Menurut hasil pre-test dan post-test sebelumnya. Dan setelah penggunaan media, diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,6073 dengan peningkatan kategori “sedang”. Hasil angket pendidik, yang mencapai 98% dan hasil angket respons siswa, mencapai 99%

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Agitha Ginting, 2024) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan Spin Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga Tahun Pelajaran 2023/2024. Berdasarkan penelitian tersebut, hasil akhir bahwa media spin pada materi perkalian dan pembagian yang telah dikembangkan tersebut dapat

disimpulkan bahwa layak untuk diuji cobakan dengan hasil validator media sebesar 87,5% dan validator materi memperoleh 90% dengan jumlah rata-rata kevalidan yang diperoleh sebesar 88,75%. Hasil angket tentang tanggapan guru diperoleh skor 96%. Sebagai hasilnya, peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media Roda Putar dengan harapan agar pada saat pembelajaran matematika bisa menjadi menyenangkan.

Dari analisis kebutuhan, maka peneliti akan mengembangkan media *Rokalitas* (Roda Perkalian Hitung) pada pembelajaran matematika. Media *Rokalitas* (Roda Perkalian Hitung) merupakan media yang berbentuk bulat kemudian akan diputar. Terdapat 2 lingkaran yang nantinya akan diputar sesuai dengan berhentinya putaran tersebut. Media dibuat dengan bahan dasar akrilik agar lebih mudah digunakan. Warna yang digunakan pada media menggunakan warna yang cerah. Tujuan pembuatan media *Rokalitas* (Roda Perkalian Hitung) untuk membantu siswa dalam belajar matematika, terutama materi Perkalian. Selain itu, peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar dalam menggunakan media. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat menjadi lebih mudah untuk memahami materi perkalian dan peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu, peneliti menarik judul penelitian pengembangan dan judul “Pengembangan Media *Rokalitas* (Roda Perkalian Hitung) Materi Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Didasarkan pada latar belakang sebelumnya, sehingga bisa dirumuskan masalah yaitu:

Bagaimana pengembangan media *Rokalitung* (Roda Perkalian Berhitung) pada pembelajaran matematika materi perkalian di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi masalah utama, kemudian tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk yaitu media *Rokalitung* (Roda Perkalian Hitung) pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian kelas IV Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian tersebut diharapkan menciptakan sebuah produk media pembelajaran *Rokalitung* (Roda Perkalian Berhitung) untuk Kelas IV SDN Mojolangu 1 dengan spesifikasi produk dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Konten
 - a) Media ini dirancang untuk siswa yang berada di kelas IV Sekolah Dasar
 - b) Media ini menggunakan materi perkalian fase B dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret
 - c) Media pembelajaran ini didesain dengan menarik untuk memberi peserta didik pemahaman tentang materi yang disampaikan selama pembelajaran.

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran dan Indikator

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Bilangan	Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah (C3)	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi operasi perkalian bilangan cacah (C1)
		2. Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah (C3)
		3. Peserta didik dapat menguraikan operasi perkalian bilangan cacah (C4)
		4. Peserta didik dapat memecahkan masalah operasi perkalian bilangan cacah (C4)

Sumber: Olahan Peneliti

2. Konstruksi

- a. Media *Rokalitung* (Roda Perkalian Berhitung) ini di desain dengan ukuran besar
- b. Bahan yang digunakan dari bahan akrilik. Bahan ini sangat kuat untuk digunakan.
- c. Ukuran dari spinner ini diameter 50cm
- d. Produk ini berwujud lingkaran
- e. Terdapat lingkaran papan tulis untuk menuliskan hasil perkalian
- f. Terdapat 20 angka di dalam lingkaran
- g. Terdapat spidol dan penghapus
- h. Media rokalitung ini dapat digunakan sebagai: Belajar cara operasi perkalian dengan benar; Belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya pengembangan dan penelitian media *Rokalitung* (Roda Perkalian Berhitung) tersebut penting dilaksanakan untuk meningkatkan minat

siswa dalam pembelajaran dan pemahaman materi perkalian dengan mudah melalui media yang digunakan. Media ini bermanfaat untuk menciptakan suasana yang menyenangkan ketika pembelajaran serta dapat mendorong pendidik untuk bisa mengembangkan media baru dalam pembelajaran yang tentunya dapat membantu proses belajar siswa. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep perkalian dan akan lebih aktif selama proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi
 - a. Terdapat materi operasi perkalian
 - b. Peserta didik menyukai media pembelajaran kongkret
 - c. Dengan media, siswa yang aktif mengambil bagian dalam proses pembelajaran
2. Keterbatasan
 - a. Media *Rokalitung* (Roda Perkalian Berhitung) dikembangkan untuk kelas 4 di sekolah dasar pada pembelajaran matematika
 - b. Media *Rokalitung* (Roda Perkalian Berhitung ini hanya digunakan untuk materi perkalian dalam kurikulum merdeka
 - c. Penelitian yang dilakukan di SDN Mojolangu 1

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah kemungkinan ketidakbenaran pengertian atau pemahaman pada masalah yang dibahas pada penelitian tersebut, maka pemaparan definisi operasional yang dicapai saat penelitian pengembangan tersebut seperti:

1. Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang angka, bentuk, symbol, serta ruang.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang diberikan guru untuk disampaikan kepada peserta didik.

3. Perkalian

Operasi perkalian merupakan penjumlahan yang dilakukan secara berulang.

4. Media pembelajaran *Rokalitung* (Roda Perkalian Hitung)

Media *Rokalitung* (Roda Perkalian Hitung) merupakan media berupa permainan spinner yang dengan cara memutar untuk menentukan angka yang akan dihitung

