

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013 untuk kelas 2, 3, 5, dan 6. Sedangkan untuk pembelajaran kelas 1 dan kelas 4 sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka untuk muatannya sudah tidak dikelompokkan menjadi satu tema melainkan sudah terpisah – pisah setiap muatan. Konsep merdeka belajar menjadi salah satu hal terpenting yaitu pendidik bisa menentukan yang terbaik dari kompetensi dan minta peserta didik dengan membuat kurikulum dan RPP yang fleksibel. Kebijakan merdeka belajar memberikan kesempatan pendidik untuk berinovasi dan mandiri sehingga bukan birokrasi pendidikan, tetapi inovasi pendidikan (Wisnujati et al., 2021). Muatan yang sudah terpisahkan dan sudah berdiri sendiri, seperti pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang memberikan pengalaman belajar terhadap peserta didik melalui kegiatan yang sudah dirancang, sehingga peserta didik mendapatkan kompetensi tentang matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2010). Perlu adanya perubahan cara belajar matematika bagi peserta didik. Tidak hanya belajar aktif, tetapi juga memberi kesempatan peserta didik untuk lebih banyak berpikir dengan kondisi kontekstual yang dirumuskan dalam permasalahan matematika yang sifatnya tidak rutin. Pembelajaran matematika yang dirancang harus berpusat pada peserta didik mempunyai kreativitas dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari – hari yang

terkait dengan matematika (Wahyudi & Anugraheni, 2017). Pembelajaran matematika dalam menyelesaikan dalam pemecahan masalah pada pembelajaran perlu adanya suatu media.

Media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan meningkatkan stimulus penglihatan, pendengaran, atau kesesuaiannya dengan tingkatan belajar seperti yang dikemukakan oleh *Gagne*. Karakteristik media yaitu dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar. Karakteristik dan pemilihan media adalah kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran (Sadiman & Dkk, 2010). Media benda konkret merupakan media yang berupa benda asli yang dapat membantu pendidik dalam menjelaskan suatu materi pelajaran kepada peserta didik (Hardini & Asri, 2017). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media konkret yaitu alat bantu belajar peserta didik yang berwujud benda atau gambar dengan maksud membantu peserta didik lebih mudah memahami, mengetahui, dan menerapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas 1 SDN Puntan 01 Kota Batu bahwa pendidik sudah menggunakan media saat pembelajaran. Media yang digunakan yaitu media konkret dan benda sekitar serta menggunakan modul dalam belajar. Pelaksanaan pembelajaran juga sudah menggunakan media sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Karakteristik peserta didik pada kelas 1 juga berbeda – beda seperti belajar dengan audio, visual, maupun audio – visual.

Hasil observasi tanggal 11 November 2022 di Kelas 1 SDN Puntan 01 Kota Batu dengan Guru Kelas Bu Nur Fika bahwa pembelajaran saat ini dilakukannya

sistem tatap muka, kurikulum untuk kelas 1 dan 4 menggunakan kurikulum merdeka dan kelas 2,3,5, dan 6 menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran tatap muka pendidik membutuhkan suatu media konkret yang lebih inovatif, karena pada kelas 1 siswa masih membutuhkan suatu media yang nyata untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang ada disekolah dengan guru, bahwa di SDN Puntan 1 Kota Batu saat ini kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 1 sekolah dasar perlu adanya media yang dapat membantu pembelajaran atau kebutuhan siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan media berupa macam – macam pembelajaran akan tetapi masih kurang lengkap untuk di praktikkan oleh siswa sehingga siswa mudah bingung dalam melakukan pembelajaran menggunakan media tersebut. Tidak fahamnya siswa membuat siswa lebih jenuh dan mudah bosan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang fokus pada materi yang dipelajari, kurang adanya umpan balik kepada siswa sehingga kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru, mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang responsif baik dalam hal bertanya serta mengemukakan pendapatnya.

Penelitian terdahulu dari hasil penleitian (Zahra, 2011) yang berjudul *“Penerapan teori bruner untuk meningkatkan hasil belajar keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Kauman 3 Malang”*. Persamaan teori penelitian terdahulu dengan teori penelitian yaitu sama – sama menggunakan teori Bruner pada pembelajaran matematika. Sedangkan penelitian ini menggunakan teori bruner pada pembelajaran matematika yang terdapat muatan lainnya didalamnya. Perbedaannya yaitu dalam peneliti terdahulu menggunakan pembelajaran

matematika pada materi keliling bangun datar kelas III SD, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran matematika, pada penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada penerapan pembelajaran saja dan tidak mengembangkan suatu media, dan juga berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa pembelajaran tidak dapat berjalan secara efektif apabila guru tidak menggunakan media yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik saat ini.

Media yang dikembangkan dalam penelitian yaitu media *smart wardrobe* berbasis teori bruner pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar. Media *smart wardrobe* berbentuk seperti lemari yang terbuat dari kayu, kayu tersebut berjumlah 6 kotak, 1 berbentuk persegi panjang kurang lebih berukuran panjang 60cm x lebar 6 cm x tinggi 36 cm dan 5 kotak lainnya berbentuk persegi kurang lebih panjang 25cm x lebar 25cm. setiap kotak mempunyai tempat dan kegunaan yang berbeda beda, kayu yang berbentuk persegi panjang digunakan untuk menempelkan hasil yang di capai seperti penempelan gambar, angka dan simbol oleh peserta didik. Untuk kayu yang berbentuk persegi digunakan untuk menyimpan benda konkrit dan benda benda lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran.

Keunggulan media *Smart Wardrobe* yaitu sebuah media konkrit yang menyajikan banyak gambar – gambar yang sesuai dengan materi didalamnya. Kombinasi warna yang digunakan pada media *Smart Wardrobe* bervariasi, media tahan lama karena terbuat dari kayu yang kuat atau kokoh untuk digunakan media ini. Media juga mempermudah peserta didik dalam pembelajaran khususnya peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Dimana peserta didik membutuhkan media konkret dalam menjelaskan suatu materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Smart Wardrobe Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah Dasar. Dengan adanya media ini diharapkan dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka di dapatkan suatu rumusan masalah yaitu :
Bagaimana Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Matematika kelas 1 Sekolah Dasar yang menarik?

C. TUJUAN

Berdasarkan paparan diatas, maka didapatn suatu tujuan penelitian yaitu :
Untuk mendiskripsikan proses mengembangkan media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Matematika kelas 1 Sekolah Dasar yang menarik.

D. PENTINGNYA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pentingnya penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah pernah digunakan. Berikut pentingnya penelitian dibawah ini:

1) Teoritis

Mengupayakan perbaikan dalam Pendidikan tepatnya pada proses pembelajaran. Metode ceramah hanya menjadikan peserta didik lebih cepat bosan dalam belajar meskipun melalui sistem daring atau tatap muka. Mengembangkan

kemampuan diri dalam kegiatan pembelajaran supaya dapat tercipta timbal balik antara pendidik dengan peserta didik.

2) Praktis

- a) Pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih variatif dengan mengakomodir kebutuhan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik saat proses pembelajaran
- b) Proses pembelajaran di sekolah perlu adanya alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran melalui media, saat ini pembelajaran di SDN Puntan 1 Kota Batu
- c) Proses pembelajaran pendidik adalah komponen atau kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran, dalam hal ini peserta didik. Pendidik dapat membuat media gambar yang dapat menjangkau kebutuhan peserta didik.
- d) Pemilihan media yang tepat akan memiliki dampak pada keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media *Smart Wardrobe* berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah Dasar.

E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Media ini terdapat spesifikasi produk yang diharapkan, dibawah ini yang akan dijelaskan, antara lain :

1. Konten

- a. Materi yang digunakan yaitu matematika pada kelas 1 pada materi penjumlahan dan pengurangan. Capain pembelajaran yang akan

dikembangkan yaitu Peserta didik dapat menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.

- b. Materi diambil dari pengembangan indikator yaitu menentukan benda konkret yang sama sesuai jumlah benda dengan mengambil benda pada media, mengumpulkan gambar sesuai benda konkret yang telah diambil, dan memecahkan soal tentang penjumlahan dan pengurangan bernilai 1 sampai 20.
- c. Tujuan pembelajaran pada muatan matematika yaitu melalui media *smart wardrobe* peserta didik dapat menentukan benda konkret yang sama sesuai jumlah benda dengan mengambil benda pada media, melalui media *smart wardrobe* peserta didik dapat mengumpulkan gambar sesuai benda konkret yang telah diambil dengan benar, dan melalui media *smart wardrobe* peserta didik dapat memecahkan soal tentang penjumlahan dan pengurangan bernilai 1 sampai 20 dengan teliti.

2. Konstruk

- a. Media yang dikembangkan berupa benda konkret yang terbuat dari kayu yang kuat dan kokoh.
- b. *Smart wardrobe* merupakan media berbentuk seperti lemari yang terbuat dari kayu, kayu tersebut berjumlah 5 kotak, 1 berbentuk persegi panjang kurang lebih berukuran panjang 60cm x lebar 6 cm x tinggi 36 cm dan 4 kotak lainnya berbentuk persegi kurang lebih panjang 25cm x lebar 25cm. setiap kotak mempunyai tempat dan kegunaan yang berbeda beda, kayu yang berbentuk persegi panjang digunakan untuk menempelkan

hasil yang di capai seperti penempelan huruf, gambar dan angka oleh peserta didik.

- c. kayu yang berbentuk persegi digunakan untuk menyimpan benda konkrit dan benda benda lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Ketika smart wardrobe ini dibuka, maka didalamnya terdapat beberapa kolom untuk menempelkan hasil yang didapat sebuah huruf, gambar atau angka yang didapat. Kolom tersebut menandakan beberapa macam huruf dan banyak jumlah yang di terapkan atau didapat.
- d. Sebelum peserta didik menempelkan huruf, angka dan gambar yang didapat peserta didik harus mengambil suatu benda yang ada di beberapa kotak yang dituju. Setelah melewati beberapa perintah untuk mengambil benda didalam kotak persegi peserta didik dapat melakukan pembelajaran di kotak yang berbentuk persegi panjang.
- e. Setelah peserta didik menyelesaikan semuanya maka peserta didik diminta untuk menjelaskan apa yang telah didapat setiap peserta didik mendapatkan benda yang berbeda – beda.

F. ASUMSI DAN BATASAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan media *smart wardrobe* berbasis Teori Bruner pada pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah Dasar, terdapat beberapa syarat dalam menggunakan media, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran digunakan untuk pembelajaran matematika kelas

1 SD

- b. Materi yang digunakan yaitu penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda – benda konkret.
- c. Pada pembelajaran matematika harus menggunakan teori bruner.
- d. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan media *smart wardrobe* berbasis Teori Bruner pada pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah Dasar, antara lain :

- a. Media *smart wardrobe* hanya dapat digunakan pada muatan matematika kelas 1 sekolah dasar. Media ini untuk kelas 1 mengutamakan dalam menjumlahkan untuk mempermudah siswa dalam memahami.
- b. Membutuhkan waktu dalam pembuatan media *smart wardrobe* ini agar media dapat tersusun rapi dan menarik. Supaya media dapat membantu mempermudah proses belajar.
- c. Tidak dapat digunakan untuk materi selain penjumlahan. Karena media ini lebih memfokuskan pada materi penjumlahan.
- d. Media hanya digunakan dalam pembelajaran luring saja, karena media tersebut media konkret. Karena pada kelas 1 siswa lebih muda memahami dengan adanya benda konkret.
- e. Media hanya dapat dioperasikan secara langsung. Karena media dalam bentuk konkret, jadi hanya dapat digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi pembelajaran untuk mempermudah pembaca dalam memahami dari beberapa pengertian dalam penelitian antara lain:

1. Media konkret adalah alat bantu belajar peserta didik yang berwujud benda atau gambar dengan maksud membantu peserta didik lebih mudah memahami, mengetahui, dan menerapkan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi kehidupan sehari – hari. Seperti halnya menghitung banyak benda, dan kegiatan jual beli juga salah satu penerapan dari pembelajaran matematika.
3. Media *smart wardrobe* merupakan media konkret pembelajaran yang didalamnya menyajikan materi – materi yang akan di pelajari pada materi tersebut, dan media terdapat gambar, angka, dan huruf dengan bentuk dan warna yang bervariasi. Media tersebut berbentuk seperti lemari yang terbuat dari kayu.