

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk melengkapi kebutuhan hidup di era industri 4.0 mengharuskan setiap individu memiliki keterampilan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai yaitu literasi dasar (Patriana et al, 2021). Budaya literasi di Indonesia merupakan persoalan yang memerlukan perhatian khusus dari banyak pihak terutama dalam bidang pendidikan. Hal tersebut dikarenakan pada zaman modern seperti saat ini, pada umumnya masyarakat lebih tertarik dengan barang-barang yang menggunakan teknologi canggih seperti smartpone, sehingga memudahkan mereka dalam segala hal serta dapat dibawa kemana dan kapan saja daripada mendapatkan informasi dengan membaca (Ashri, 2021). Maka dari itu, dalam berbagai bidang dan jenjang pendidikan diperlukan adanya peningkatan dan pelatihan kegiatan numerasi. Hal tersebut bertujuan untuk membiasakan siswa melatih dirinya sendiri dalam mendalami literasi sejak dini, sehingga dengan demikian dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan pencapaiannya di masa depan. Salah satu jenis literasi dasar yang perlu dikuasai adalah literasi numerasi.

Literasi numerasi didefinisikan ssebagai keterampilan dan kemampuan individu untuk bernalar. Penalaran berarti melakukan analisis dan mendalami suatu pernyataan serta mengungkapkan pernyataan tersebut secara tertulis atau

lisan dengan cara memanipulasi simbol dan bahasa matematika yang terdapat dalam masalah kontekstual (Abidin et al., 2017:107). Numerasi merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang untuk memecahkan permasalahan kontekstual dalam kehidupan nyata dengan cara mengolah angka (Cockroft dalam Goos Merrlyn, 2011). Hal ini juga didukung oleh pendapat dari tim GLN (2017) bahwa literasi numerik didefinisikan sebagai kemampuan dan pengetahuan untuk mengaplikasikan beberapa angka dan simbol yang memiliki kaitan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan, kemudian melaksanakan analisis ke dalam bentuk bagan, grafik, dan tabel. Keterampilan numerik menurut KBBI adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah kontekstual (nyata) dengan angka dan simbol dalam konteks matematika dasar dan melakukan analisis terhadap informasi yang ditunjukkan dengan berbentuk grafik, tabel, atau bagan, kemudian membuat prediksi berdasarkan hasil yang didapatkan.

Pelaksanaan literasi numerasi di sekolah dasar memiliki beberapa hambatan yakni rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan matematika, kemampuan siswa dalam memahami masalah masih rendah, sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton, buku yang digunakan kurang maksimal, dan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran juga masih belum maksimal (Fauzi et al., 2020). Konsep dasar matematika seperti operasi hitung bilangan umumnya telah dikuasai oleh siswa, namun keterampilan untuk menerapkan konsep tersebut pada situasi dunia nyata dan masalah yang tidak terstruktur terkadang diabaikan (Pangesti, 2018).

Hal tersebut dapat dinyatakan sebagai beberapa penyebab rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia.

Siswa di Indonesia pada umumnya mempunyai kemampuan literasi numerasi yang masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa diketahui dari survei PISA yang merupakan program penilaian tingkat internasional yang dilaksanakan untuk siswa yang berusia 15 tahun. Berdasarkan hasil yang didapatkan, peringkat literasi numerasi yang diperoleh oleh siswa Indonesia pada umumnya tidak mengalami kenaikan dari tahun 2008 sampai pada tahun 2015. Siswa di Indonesia menempati ranking 68 dari 74 negara pada tahun 2009. Kemudian, Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara yang masih termasuk ke dalam kategori pencapaian yang rendah pada tahun 2012. Sedangkan Indonesia menempati ranking 63 dari 72 negara tepatnya pada tahun 2015, dalam hal ini terdapat sedikit kenaikan daripada tahun-tahun sebelumnya (Kemdikbud, 2017). Berdasarkan survei PISA tersebut kita dapat mengetahui bahwa kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia masih berada di bawah rata-rata (Tim GLN, 2017).

Salah satu alasan yang menyebabkan kemampuan numerasi siswa di Indonesia rendah yaitu kurangnya pengenalan latihan soal berbasis numerasi yang diberikan kepada siswa untuk melatih kemampuannya, sehingga siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikannya (Fiangga, 2019). Oleh karena itu keterampilan guru dalam menyusun dan menyajikan soal-soal berbasis numerasi untuk melatih kemampuan literasi numerasi siswa sangat dibutuhkan apalagi untuk siswa di Sekolah Dasar. Pada saat ini, setiap pembelajaran di Sekolah Dasar umumnya mewajibkan tematik (Kemendikbud, 2016). Pelaksanaan untuk menerapkan tematik di tingkat sekolah dasar, nyatanya belum dapat memberikan jaminan

terhadap pengalaman siswa dalam memecahkan masalah berbasis numerasi dikarenakan hal tersebut berkaitan dengan kreativitas siswa. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa mewajibkan penerapan tematik untuk meningkatkan kreativitas masih belum optimal (Setiana, 2016). Berbagai aktivitas yang dilaksanakan sebelumnya masih kurang berpusat kepada penanganan dan peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa (Mukharomah, 2018). Hal tersebut menjadi penyebab guru Sekolah Dasar yang sepatutnya memberikan pengenalan soal berbasis numerasi pertama kepada siswa, namun ternyata belum maksimal. Faktanya di lapangan, kemampuan siswa dalam memecahkan soal-soal berbasis numerasi hanya terbatas pada soal yang terdapat dalam buku tematik dan LKS. Siswa tidak memiliki pengalaman secara khusus untuk berlatih menyelesaikan soal berbasis numerasi. Hal ini menyebabkan kreativitas siswa menjadi terbatas yang seharusnya lebih berkembang pada tingkat Sekolah Dasar (Kartikasari et al, 2016).

Kenyataan yang demikian juga terjadi di kelas II SD Negeri 2 Kaliakah, kemampuan siswa dalam memecahkan soal berbasis numerasi tergolong masih rendah. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil tes terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika yaitu: 33% berkemampuan rendah, 42% berkemampuan sedang, dan 25% berkemampuan tinggi. Padahal sebagian besar siswa di kelas II sudah mampu memahami konsep dasar matematika dengan baik seperti pada materi bilangan. Tetapi, kurangnya pengenalan dan latihan mengenai soal-soal berbasis numerasi mengakibatkan mereka masih merasa kesulitan dalam menyelesaikannya. Penyediaan sumber buku secara khusus mengenai literasi numerasi di sekolah juga masih kurang. Guru hanya

menggunakan buku siswa, LKS, dan video pembelajaran dari youtube sebagai sumber belajar numerasi siswa. Media tersebut masih mencangkup materi secara umum dan tidak menekankan secara khusus pada aspek literasi numerasi. Guru tidak menggunakan media pembelajaran lain secara khusus sebagai alat bantu siswa dalam melatih keterampilan literasi numerasinya. Hal ini berarti diperlukan alat bantu dan latihan soal-soal berbasis numerasi lebih sering lagi agar menjadi suatu kebiasaan bagi siswa, sehingga dapat berpengaruh kepada peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa.

Keberhasilan siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi numerasinya juga tidak terlepas dari minat siswa sendiri (Cahyani, 2021). Minat belajar sangat diperlukan dalam proses belajar. Minat adalah semacam dorongan dari anak, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman (Nasution et al., 2020). Minat belajar yang ada pada siswa memiliki fungsi sebagai kekuatan untuk mendorong siswa dalam belajar. Semakin tinggi minat siswa terhadap kegiatan tersebut, maka kinerja siswa dalam proses pembelajaran akan semakin baik, yang mempunyai dampak terhadap pencapaian tujuan yang diharapkan (Pambudi, 2018). Agar siswa dapat meningkatkan minatnya dalam belajar bisa dilaksanakan dengan cara menggunakan media pembelajaran, jika siswa lebih merasa tertarik dan menyenangkan bila menggunakan media dalam proses pembelajaran, maka minat belajarnya akan lebih tinggi (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020).

Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa menjadi alasan perlunya sistem evaluasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian, untuk memecahkan permasalahan yang ada dibutuhkan suatu solusi. Salah satu solusi

yang tepat untuk dilaksanakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis numerasi. Dengan mempergunakan media pembelajaran secara tidak langsung dapat membiasakan dan melatih keterampilan siswa, sehingga semakin sering siswa menggunakan media pembelajaran maka akan semakin sering siswa dapat melatih keterampilannya dalam menjawab soal berbasis numerasi. Apalagi anak kelas rendah memiliki karakteristik suka bergerak, suka bermain, dan selalu ingin terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas (Sugiyanto, 2011). Maka dari itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dipergunakan sambil bermain.

Salah satu media pembelajaran yang cocok dikembangkan untuk mengatasi permasalahan siswa di kelas II SD Negeri 2 Kaliakah adalah media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi. *Fun thinkers book* adalah media yang dapat digunakan oleh anak berusia 2-12 tahun dengan materi pembelajaran seperti matematika, serta dapat disisipkan materi *thinking skills* yang berhubungan dengan psikotes anak (Agustiana et al., 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini juga dapat dikembangkan dengan berbasis numerasi. *Fun thinkers book* menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Media ini juga dapat dimodifikasi dengan menyajikan soal-soal berbasis numerasi yang divariasikan dengan warna dan gambar yang relevan, sehingga media ini cocok digunakan untuk melatih siswa dalam menjawab soal berbasis numerasi agar menjadi suatu kebiasaan.

Keunggulan media pembelajaran *fun thinkers book* ini dapat dipakai untuk mengasah keterampilan dan melatih siswa dalam memasang dengan tepat ubin nomor soal dengan ubin nomor jawaban, sehingga akan memberikan dan

menambah pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Anjarani et al., 2020). Penggunaan media *fun thinkers book* diharapkan akan dapat memberikan bantuan kepada guru dalam membiasakan siswa untuk berlatih menjawab soal berbasis numerasi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *fun thinker's book* juga dapat dilakukan sendiri oleh siswa di rumah. Setelah menjawab soal dengan mencari pasangan ubin nomor soal dengan ubin nomor jawaban dengan tepat, siswa secara mandiri dapat melihat jawaban yang benar dengan melihat kunci jawaban di pojok kanan atas buku berupa susunan ubin berwarna. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga yang menarik seperti media *fun thinkers book* menawarkan inovasi baru bagi guru sebagai alat bantu untuk melatih siswa dalam memecahkan soal berbasis numerasi sehingga akan berpengaruh pada kemampuan literasi numerasi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan telah meneliti validitas dan efektivitas media pembelajaran *fun thinkers book*. Penelitian pertama mendapatkan hasil bahwa penerapan media pembelajaran *fun thinkers book* mempunyai efektivitas dalam mengembangkan keterampilan siswa untuk berpikir kreatif (Rahmawati, 2021). Selanjutnya, penelitian yang kedua mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *fun thinkers book* mempunyai efek yang baik terhadap hasil belajar siswa (Khair, 2020). Penelitian yang selanjutnya mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *fun thinkers book* valid untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran (Riani et al, 2019). Kemudian penelitian lainnya juga menunjukkan hal yang serupa yaitu penggunaan media *fun thinkers* untuk keterampilan menulis karangan fiksi valid/layak untuk digunakan (Sukma & Amalia, 2021). Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa belum

terdapat penelitian yang melakukan pengembangan media *fun thinkers book* berbasis numerasi .

Berdasarkan permasalahan yang ada, agar dapat mengembangkan kemampuan literasi numerasi siswa dibutuhkan penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui media pembelajaran yang cocok dipergunakan. Oleh karena itu diperlukan pelaksanaan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Numerasi Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan matematika, rendahnya kemampuan siswa dalam memahami suatu masalah, dan sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton.
2. Keterampilan untuk menerapkan konsep matematika pada situasi dunia nyata dan masalah yang tidak terstruktur terabaikan.
3. Kurangnya pembiasaan yang diberikan oleh guru dalam melatih siswa untuk memecahkan soal-soal berbasis numerasi di dalam proses pembelajaran.
4. Kegiatan dalam pembelajaran belum berfokus kepada penanganan literasi numerasi siswa.
5. Siswa belum dibiasakan dan dilatih untuk memecahkan soal-soal berbasis numerasi di dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru.
6. Kurangnya penyediaan sumber buku secara khusus mengenai literasi numerasi di sekolah.

7. Ketidaktersediaan dan minimnya penggunaan media pembelajaran terkait dengan numerasi yang cocok dengan karakter anak kelas rendah. Hal ini disebabkan oleh adanya kesulitan dalam mengembangkan media yang cocok dengan karakteristik siswa di kelas rendah yang dihadapi oleh guru, sehingga siswa hanya menggunakan sumber belajar dari buku siswa, LKS, dan beberapa video dari youtube.
8. Kurang aktifnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas, sehingga mereka cenderung cepat merasa bosan untuk belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah ketidaktersediaan dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan numerasi di sekolah yang cocok dengan karakter anak kelas rendah yaitu masih suka bermain. Dengan demikian, penelitian ini berfokus kepada pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi untuk kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, adapun rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah validitas isi media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar?

- 2) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk menganalisis validitas isi media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar.
- 2) Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar.
- 3) Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai landasan teori dari penelitian yang sejenis atau sebagai sumber bacaan (literatur). Selain itu, bisa

memberikan ilmu pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers book* yang inovatif dan menarik untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1) Untuk Siswa

Hasil dari penelitian diharapkan membantu peserta didik agar merasa termotivasi dan mempunyai minat yang tinggi dalam belajar karena media ini dikemas dengan secara menarik dan kreatif dengan berbasis numerasi sehingga diharapkan dapat untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

2) Untuk Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan memberi inovasi baru kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk menunjang aktivitas belajar siswa di sekolah.

3) Untuk Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa dipergunakan sebagai bahan masukan dalam untuk meningkatkan kualitas dan penyediaan media pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II sekolah dasar. Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini.

1. *Fun thinkers book* melibatkan soal berbasis numerasi level I untuk siswa kelas II SD, serta dapat divariasikan dengan gambar yang relevan untuk siswa sekolah dasar.
2. *Fun thinkers book* berupa seperangkat buku dengan tampilan menarik dengan ukuran 21 cm x 29 cm yang dilengkapi bingkai peraga dengan mengambil konsep belajar dengan menyenangkan.
3. *Fun thinkers book* memiliki konsep *make a match* yang mana soal dan jawaban adalah isian singkat dengan satu jawaban yang benar.
4. Dalam media *fun thinkers book* terdapat petunjuk penggunaan sehingga dapat memudahkan siswa untuk menggunakannya.
5. *Fun thinkers book* memiliki kelebihan dapat dibawa kemanapun karena mempunyai ukuran yang tidak terlalu besar dan dicetak menggunakan kertas arti paper 100 gsm pada isinya dan 210 gsm pada bagian sampul depan dan belakangnya.
6. Rancangan media *Fun thinkers book* dibuat dengan aplikasi *photoshop* dengan menggunakan jenis tulisan *comic san ms* ukuran 14.
7. Bingkai peraga yang digunakan dalam media *fun thinkers book* dibuat dari bahan kayu atau plastik.
8. Bingkai peraga dan ubin diberikan nomor 1-16 dan di belakang ubin di cat 4 warna (4 kuning, 4 biru, 4 hijau, 4 merah).
9. *Fun thinkers book* bisa dipakai untuk membantu belajar siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan serta dapat melatih konsentrasi, membangun motoric tangan dan membantu koordinasi otak anak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Fun thinkers book adalah media yang dapat digunakan oleh anak berusia 2-12 tahun dengan materi pembelajaran seperti matematika, serta dapat disisipkan materi *thinking skills* yang berhubungan dengan psikotes anak (Agustiana et al., 2020). Media pembelajaran media pembelajaran *fun thinkers book* sangat penting untuk dikembangkan karena dapat memberikan manfaat diantaranya: (1) menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur, memotivasi siswa untuk mempelajari apa yang diajarkan, dan melibatkan mereka untuk berpartisipasi aktif saat pelaksanaan pembelajaran. (2) Siswa didorong untuk berpikir dan menganalisis dalam menjawab sebuah pertanyaan dengan menggunakan metode belajar yang menyenangkan yaitu mencari pasangan jawaban yang benar dengan memindahkan ubin yang terdapat pada media, sehingga tidak perlu untuk menuliskannya kembali, (3) Pemahaman siswa terkait dengan materi yang dijelaskan dapat diketahui oleh guru (Kibtiah, 2021).

Media *fun thinkers book* berbentuk seperangkat buku yang dilengkapi dengan bingkai peraga untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Gordon, 2013). Media ini dapat dimodifikasi dengan memasukkan soal-soal dan gambar berkaitan dengan materi yang diajarkan, salah satunya numerasi. Media *fun thinkers book* ini memiliki konsep *make a match* yang mana soal dan jawaban berupa isian singkat dengan satu jawaban yang benar. Media ini cocok digunakan untuk mengenalkan dan melatih siswa dalam menjawab soal-soal khusus berbasis numerasi. Penggunaan media *fun thinkers book* yang memiliki konsep belajar sambil bermain sangat cocok untuk diberikan kepada siswa agar merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Siswa akan dapat

melatih dan membiasakan diri dalam menyelesaikan soal-soal berbasis numerasi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini.

Selain itu, media pembelajaran *fun thinkers book* juga memiliki kelebihan yakni dapat digunakan untuk membantu siswa belajar secara intensif dengan membantu membangun koordinasi otak dan motorik tangan. Adanya media pembelajaran *fun thinkers book* yang dikemas dengan menarik akan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa dapat menggunakan sendiri media ini tanpa harus diberikan pengawasan yang lebih mendalam. Setelah siswa selesai menjawab soal yang terdapat pada media, siswa secara langsung bisa mengoreksinya sendiri dengan melihat kunci jawaban yang terdapat di bagian pojok kanan atas media yang berbentuk susunan ubin berwarna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Media ini dapat digunakan dengan tepat oleh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Kaliakah karena sebagian besar telah menguasai keterampilan dalam operasi hitung dengan baik.
2. Media ini dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam membiasakan dan melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan berbasis numerasi yang ada di kehidupan nyata (kontekstual). Selain itu media ini juga bisa dipergunakan untuk melihat sejauh mana siswa mengerti dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya.

3. Media pembelajaran ini sebagai alat bantu guru dalam mengembangkan dan menyajikan soal berbasis numerasi kelas II dan membiasakan siswa untuk memecahkan soal berbasis numerasi tersebut.
4. Media pembelajaran ini dikemas dengan tampilan yang memiliki daya tarik tinggi sehingga siswa lebih termotivasi dan memiliki minat belajar yang tinggi serta melatih kemampuan literasi numerasi siswa.

Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai beberapa keterbatasan yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas analisis kebutuhan kelas II di SD Negeri 2 Kaliakah, sehingga pengembangan media pembelajaran diselaraskan dengan situasi yang ada di lapangan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berdasarkan pada materi numerasi kelas II Sekolah Dasar. Untuk mengembangkan materi lainnya diperlukan beberapa penyesuaian kembali..

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan terhadap istilah yang dipergunakan pada penelitian ini, maka diperlukan suatu pembatasan terhadap istilah yang dipergunakan yakni sebagai berikut.

1. Media pembelajaran didefinisikan sebagai komponen penting yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menambah pemahaman dan pengalaman belajar yang dibutuhkan peserta didik.
2. Media *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang dibuat dalam kemasan yang menarik dilengkapi dengan bingkai peraga untuk menciptakan

kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat divariasikan dengan menambahkan gambar serta warna yang relevan dengan materi yang diajarkan.

3. Literasi numerasi merupakan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh individu untuk memecahkan masalah praktis berkaitan dengan matematika dasar yang ada di kehidupan nyata (kontekstual).
4. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan *ADDIE* yang mempunyai 5 tahap pengembangan diantaranya (1) tahap analisis, (2) tahap desain (perancangan), (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, (5) tahap evaluasi.

