

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang terselenggara dalam ranah Sekolah Dasar (SD), pada hakikatnya merupakan satuan lembaga sosial (sosial institusional) yang mengemban peran atau amanah khusus untuk menyelenggarakan pendidikan dasar oleh masyarakat, tahap pertama yang berlangsung selama enam tahun sebelum melanjutkan ke tahap pendidikan lebih tinggi (Anwar, 2012). Pendidikan dasar adalah bagian dari struktur terpadu dari sistem pendidikan nasional di Indonesia, dengan tujuan utama untuk penanaman konsep, pengetahuan, sikap, hingga keterampilan dasar yang menjadi bekal untuk hidup bermasyarakat serta mengembangkan potensi diri dalam ranah sikap maupun kemampuan berpikir siswa.

Seperti yang tertuang dalam Undang-undang yaitu, Pasal 34 ayat 3 UU Sisdiknas (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) yang menyatakan menulis, membaca, dan matematika (termasuk berhitung) adalah keterampilan dalam setiap bidang ilmu atau mata pelajaran minimal yang harus dipelajari di dalam materi kurikulum tingkat pendidikan dasar. Kemampuan tersebut menjadi cerminan indikator yang menunjukkan keberhasilan terhadap proses pendidikan dan bukan satu-satunya ukuran keberhasilan. Tujuan pertama dan utama adalah kemampuan menulis, membaca, dan berhitung. Kemampuan ini merujuk pada tujuan yang paling fundamental, hal demikian karena akan menjadi penentu arah pada kemampuan yang lain. Penggunaan bahasa, seperti

membaca, menulis, dan berbicara, dan keterampilan berhitung, seperti mengukur sederhana, menambah, mengurangi, mengalikan, membagi, dan memahami bentuk geometrik, adalah semua keterampilan yang mendukung kemampuan ini.

Kurikulum pembelajaran di sekolah dasar saat ini banyak menggunakan Kurikulum Merdeka. Merdeka Belajar adalah panduan yang telah diterbitkan Menteri Pendidikan, yaitu Bapak Nadiem Makarim, dengan bertujuan untuk mengarahkan dan memperbaiki otoritas pengelolaan pendidikan, baik itu bagi kepada sekolah dan pemerintah daerah masing-masing (Agustiana, 2022). Rahmadayanti dan Hartoyo (2022) menyatakan Kurikulum Merdeka dipilih sebagai upaya pemulihan pendidikan yang telah berlangsung selama terjadi pandemi yang terjadi pada tahun pelajaran 2022 sampai dengan 2024. Keunggulan bagi Kurikulum Merdeka yang dibandingkan dengan kurikulum yang diterapkan sebelumnya, melalui penjelasan oleh Kemdikbud (2021), orientasi pembelajaran menekankan pada materi yang esensial serta mengarah pada pengembangan kompetensi siswa, yang sesuai dengan fase atau tingkatan kelas masing-masing, sehingga para siswa akan belajar dengan lebih mendalami materi, bermakna dan tentunya menyenangkan. Pengajaran tersebut bertujuan dalam memperkokoh kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta pengetahuannya pada setiap bidang ilmu atau mata pelajaran. Tingkat perkembangan siswa atau Fase tersebut, berarti capaian pembelajaran yang harus dipenuhi oleh siswa, disesuaikan sesuai dengan karakteristik, potensi maupun kebutuhan siswa tersebut. Penyelenggaraan Kurikulum Merdeka dapat memberi siswa kebebasan dan tanggung pembelajaran bagi mereka sehingga orientasi pembelajaran menjadi berpusat pada mereka, serta

guru maupun pihak sekolah dengan leluasa menyusun dan menentukan pembelajaran yang sesuai.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada Kurikulum Merdeka, yang harus ditempuh oleh siswa dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika menjadi sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai karena aplikasinya banyak dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di dunia nyata atau kehidupan sehari-hari. Secara umum, matematika di sekolah dasar bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman terhadap pengetahuan maupun keterampilan dasar Matematika yang menjadi bekal kehidupan sehari-hari (Kurino, 2018). Pembelajaran Matematika harus diajarkan dengan baik untuk menyiapkan dan membekali siswa dengan kemampuan yang penting untuk mempelajari bidang lain dan menyelesaikan masalah kontekstual. Kemampuan siswa ini dapat dituntaskan melalui pembelajaran Matematika yang diterapkan dengan tetap memperhatikan kesesuaian dengan karakteristik siswa masing-masing. (Hermina, 2023).

Pembelajaran Matematika bagi anak sekolah dasar dimulai dengan aktivitas yang melibatkan motorik atau penggunaan anggota tubuh, yang dimulai dengan penggunaan jari-jari tangan, dan kemudian mengelompokkan benda-benda untuk digunakan sebagai media atau alat hitung yang nyata. Pemahaman konsep atau prinsip Matematika akan lebih mudah bagi anak jika diajarkan dalam bentuk nyata, terutama kepada anak yang mengalami kesulitan belajar yang menjadikan kurangnya prestasi dalam belajar serta kemampuan pada aktivitas penting seperti membaca, menulis, hingga berhitung (Legi, 2021).

Salah satu komponen penting keberhasilan proses pembelajaran adalah pendidik harus memahami perkembangan siswa mereka (Nurfarhanah, 2012). Perkembangan anak yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran termasuk perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, pertumbuhan fisik, dan perkembangan kognisi. Seorang pendidik yang lebih memahami perkembangan anak atau peserta didik mereka, akan lebih mampu membuat strategi pembelajaran yang paling sesuai dan efektif untuk peserta didik mereka (Khoiruzzadi & Prasetya, 2021).

Memahami fungsi level atau tingkat berpikir siswa akan memberikan manfaat bagi pendidik (Schunk, 2012). Pendidik dapat mencoba untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki tingkat pembelajaran yang berbeda dan kemudian mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tingkat mereka karena perkembangan kognitif akan terjadi pada semua siswa. Huang (2021) memaparkan bahwa bidang ilmu saraf dan psikologi yang dikenal sebagai perkembangan kognitif berfokus pada cara manusia berpikir, mempelajari, dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif mencakup perubahan dalam pengetahuan, kemampuan, pemecahan masalah, dan disposisi yang membantu anak-anak memahami dunia mereka.

Perkembangan Matematika anak terbagi menjadi fase: 1) konkret; 2) semi konkret; 3) semi abstrak; dan 4) abstrak. Anak-anak di sekolah dasar yang memiliki jenjang usia 6-12 tahun masih membutuhkan benda konkret (nyata) untuk membantunya dalam mengembangkan konsep matematis. Bagi anak dengan kelompok usia 12 tahun ke atas sudah dimulai perubahan dari konkret menjadi berpikir secara abstrak. Mengubah anak-anak ini dari semula pola berpikir konkret

dalam matematika berubah ke pola secara berpikir abstrak digunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang baik untuk membantu stimulusnya. (Oktaviyani & Karlimah, 2019).

Kegiatan belajar mengajar setiap berlangsungnya, sangat diperlukan diri yang tertanam motivasi belajar dari siswa, motivasi belajar tersebut menjadi stimulus siswa agar menuntaskan capaian pembelajaran maupun tujuan pendidikan yang diinginkan (Handayani, 2021). Media pembelajaran yang interaktif bisa digunakan sebagai rangsangan atau stimulus minat belajar siswa dan suasana belajar yang nyaman dapat tercipta (Deci & Ryan, 2000). Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik sangat penting untuk meningkatkan ranah psikomotor siswa sambil belajar konsep Matematika. Pendekatan ini tidak semata-mata sebagai stimulus pemahaman konseptual tetapi juga Matematika yang semula membosankan dan menakutkan bagi siswa bisa, dikemas menjadi lebih interaktif maupun menyenangkan. Menurut Huang (2021) sesuai dengan teori pemrosesan informasi, penggunaan media yang melibatkan pendekatan secara visual dan fisik dalam pembelajaran membantu siswa ketika memproses informasi menjadi lebih baik. Pemrosesan informasi ini berorientasi terhadap aktivitas yang melibatkan proses atau pengolahan informasi yang menjadi stimulus kapabilitas bagi siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung (Adhe & Ningrum, 2022). Penggunaan media konkret membuat siswa dapat menyimpan informasi lebih lama dan lebih mudah mengingat konsep-konsep yang dipelajari

Pentingnya penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata karena penggunaan media pembelajaran merupakan bagian penting pada aktivitas pengajaran Matematika bagi siswa tingkat sekolah dasar. Media

pembelajaran harus memadai untuk mengajar Matematika dan harus dikaitkan dengan tujuan pelajaran. Seorang guru sekolah dasar harus terus belajar dan berusaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam menciptakan berbagai macam metode dan kegiatan pembelajaran yang berbeda. Peran guru ketika pemilihan dan menggunakan media serta metode pembelajaran sangat penting dalam terjadinya proses pembelajaran, terlebih lagi dalam pendidikan dasar (Anwar, 2012).

Setiap guru sebagai pendidik diharapkan mampu memfasilitasi seluruh siswa berlatih pemikiran yang bersifat analitis, dan tidak melulu berpikir secara mekanis (Agustiana, 2020). Guru saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran tentu berhadapan dengan siswa dari beragam latar belakang serta beragam karakteristik. Kesulitan dalam belajar tentu menjadi salah satu hal yang sudah pasti dialami siswa dalam pelajaran tertentu (Ahmad, 2016). Soemantri (2006) mengemukakan bahwasanya anak yang mengalami keberkesulitan belajar adalah anak yang tergolong mengalami masalah dengan persepsi, ide, mengingat, dan ekspresi mereka selama kegiatan belajar yang berlangsung. Kemampuan berpikir dan prestasi belajar anak dapat ditingkatkan dengan memenuhi kebutuhan sarana yang sesuai dengan sifat anak. Penjelasan tersebut menyatakan bahwa sangat penting bagi guru di sekolah untuk menemukan, memilih, dan memakai suatu media atau alat peraga yang interaktif dan sesuai dengan kondisi siswa untuk mengawal pembelajaran menjadi lancar dan efektif. Meningkatkan proses interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa akan membangkitkan minat belajar siswa sehingga informasi yang didapatkan oleh siswa dapat terserap dengan baik (Safitri, 2023). Media juga dapat memberikan motivasi dan menghilangkan kejenuhan.

Pengalaman informal siswa sebelum masuk sekolah dapat digunakan untuk membangun pembelajaran melalui penggunaan benda nyata atau. Misalnya, pengalaman siswa dalam permainan dengan benda-benda konkret.

Upaya menstimulasi atau merangsang minat dan semangat belajar siswa penting dilakukan dengan memperkuat penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran (Febriani, 2024). Sekolah di Indonesia tidak seluruhnya mampu menyediakan sarana media pembelajaran yang memadai bagi siswa (Putri, 2023). Sejalan dengan pernyataan tersebut, obervasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Nagasepaha Senin tanggal 20 Mei 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika yang menarik bagi siswa masih sulit untuk dilakukan. Guru memiliki kesulitan dalam menjalankan pembelajaran yang menarik untuk membantu banyak siswa yang kesulitan terkait pemahaman terhadap materi pembelajaran, yang nantinya berdampak pada hasil belajar siswa. Secara umum masih banyak penerapan taktik mengajar yang tidak sesuai ketika guru mengajar siswa dikelasnya, yang berarti mereka tidak diberdayakan untuk menerapkan perangkat dan sumber belajar dengan optimal (Ajeng, 2022). Terlihat dari nilai raport yang didapatkan oleh siswa kelas V rata-rata mendapat nilai pada mata pelajaran matematika yang tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Melauai hasil wawancara yang dilaksanakan kepada para siswa kelas V di sekolah ini mengatakan bahwa mata pelajaran matematika adalah materi pelajaran yang paling mereka tidak suka karena paling sulit untuk dimengerti meskipun itu tentang materi tentang penjumlahan bilangan cacah. Masalah yang ada pada proses pembelajaran di sekolah dapat pula berpengaruh dengan hasil belajar siswa (Dewi, 2021).

Tes tulis diberikan kepada seluruh siswa kelas V berisi sepuluh soal penjumlahan bilangan cacah yang dikerjakan oleh siswa kelas V dengan menggunakan konsep penjumlahan bersusun. Hasil yang didapatkan yaitu dari 28 siswa yang hadir saat observasi dilakukan, hanya 11 orang siswa saja yang mampu menjawab benar lebih dari 6 soal. Ditemukan juga terdapat 6 orang siswa lainnya tidak mampu menjawab semua soal dengan benar. Banyak siswa yang tidak mampu menempatkan bilangan pada tempat satuan yang tepat pada metode hitung susun sehingga mereka tidak menemukan jawaban yang benar untuk menjawab soal. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat masih banyak siswa di sekolah ini yang kesulitan menangkap konsep materi operasi penjumlahan bilangan cacah.

Observasi yang telah dilaksanakan selama di SD Negeri 1 Nagasepaha didapatkan bahwa beberapa media pembelajaran yang sudah dimiliki sekolah tersebut belum mampu mendukung proses pembelajaran secara maksimal. Wali kelas V menyatakan bahwa beliau sangat memerlukan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu beliau untuk membelajarkan operasi penjumlahan bilangan cacah karena memang banyak siswanya yang sulit memahami materi pelajaran tersebut. Pernyataan serupa juga disampaikan oleh wali kelas IV dan wali kelas III, karena memang siswa mereka juga mendapatkan materi pembelajaran penjumlahan bilangan cacah.

Pengembangan media matematika pada materi penjumlahan bilangan cacah solusi terbaik untuk membantu kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Nagasepaha. Berdasarkan hasil penelitian oleh Nafia'ah (2024) yang berjudul "Pengembangan media PAJUSUN (Papan Penjumlahan Bersusun) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas di

SDN 2 Bajingjowo” menunjukkan bahawa media konkret yang berupa papan penjumlahan ini mendapat hasil penilaian uji ahli media 88%, ahli media 86,67%, dan ahli bahasa 96% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan mendapat nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat praktis dan hasil nilai efektivitas memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dengan hasil tersebut, media PAJUSUN layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki kemiripan yang berupa media konkret papan penjumlahan bersusun, namun pengembangan media tentunya akan berbeda dengan penelitian di atas. Media pembelajaran yang akan dikembangkan diberi nama COMED atau *Counting Media*. Media COMED dapat digunakan untuk menjumlahkan bilangan cacah hingga 100.000. Siswa bisa mengulirkan roda bilangan dan juga kadang-kadang menaruh bilangan untuk mencari hasil penjumlahan bilangan cacah. Media yang dapat digerak-gerakan membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk memproses informasi karena media ini memberikan representasi visual dan fisik dari konsep abstrak (Zikrulloh, et al.,2025). Media ini dapat membantu siswa memahami hubungan spasial yang sulit dipahami secara abstrak. Pembelajaran yang mengandalkan bantuan media yang tepat bisa berpengaruh dengan peningkatan kemampuan spasial bagi siswa (Khoriyani & Suhendra, 2022)

Penggunaan Media Pembelajaran COMED pada pembelajaran, memungkinkan siswa terbantu dalam memahami konsep penjumlahan bilangan cacah secara bersusun dengan lebih mudah dan cepat. Visual dari media COMED juga akan membantu siswa lebih mudah mengenal nilai tempat bilangan cacah

sehingga tidak terjadi kelasalahan perhitungan saat melakukan penjumlahan. Media Pembelajaran COMED akan menyediakan representasi visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap hubungan antarbilangan. Proses pemahaman bilangan membutuhkan beragam representasi atau tampilan yang membantu anak-anak dalam memahami hubungan antarbilangan (Rosanda, et al., 2024). Media yang berupa papan interaktif dengan menampilkan bilangan Matematika yang bisa gerak-gerakan dan dipindah-pindahkan mampu untuk menstimulasi rasa ingin tahu dari siswa dan sikap positif siswa (Moto, 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk melakukan pengujian kelayakan Media Pembelajaran COMED, maka dilakukan kajian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Siswa Kelas V SD Negeri 1 Nagasepaha”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SD Negeri 1 Nagasepaha sulit memahami materi pelajaran penjumlahan bilangan cacah.
2. Penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Nagasepaha masih jarang.
3. Media pembelajaran yang tersedia di SD Negeri 1 Nagasepaha masih belum mampu memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran
4. Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) belum sekalipun atau belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Nagasepaha.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, dapat dipaparkan pembatasan masalah guna memperoleh hasil yang tepat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan dan memastikan sistematika pelaksanaan penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) belum sekalipun atau belum pernah digunakan dan dikembangkan di SD Negeri 1 Nagasepaha pada muatan Matematika materi operasi hitung pada bilangan cacah hingga 100.000.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan dikaji yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD?
4. Apakah terdapat efektivitas pengembangan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dengan rinci rancang bangun pengembangan dari Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD.
2. Untuk mendeskripsikan validitas Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas pengembangan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan Matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat dalam ranah ilmu pengetahuan atau teori. Secara teoritis, hasil penelitian pada kajian ini diharapkan mampu untuk dipergunakan selanjutnya sebagai bahan referensi atau rujukan terhadap media pembelajaran berikutnya yang akan dikembangkan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar dari siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang tujuannya untuk dapat digunakan sebagai sarana dalam memecahkan masalah atau manfaat dampaknya dapat ditemukan secara langsung. Manfaat praktis yang termuat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Temuan penelitian pengembangan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) dalam kegiatan belajar terutama materi pada penjumlahan bilangan cacah dapat meningkatkan minat belajar yang semula rendah pada siswa, menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan sehingga dapat membuat siswa merasa senang dan tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar, proses siswa dalam memahami materi pelajaran menjadi lebih mudah, dan juga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang meningkat.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) ini dapat membantu guru dalam membelajarkan konsep penjumlahan bilangan cacah. Melalui penelitian ini juga diharapkan guru mampu mengembangkan media pembelajaran lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dituntaskan pada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian pengembangan ini dapat dipergunakan untuk bahan masukan dan evaluasi yang digunakan untuk pertimbangan dan mengambil kebijakan untuk memperbaiki bagaimana pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Temuan penelitian pengembangan ini dapat memberikan tambahan referensi dan sumber rujukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan melalui kajian ini adalah sebuah COMED (*Counting Media*) pada muatan pelajaran Matematika materi operasi hitung pada bilangan cacah. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran COMED (*Counting Media*) pada muatan pelajaran Matematika materi operasi hitung pada bilangan cacah sampai 100.000 kelas V SD.
2. Media Pembelajaran COMED dirancang memiliki bentuk balok yang memiliki panjang 52 cm, lebar 10 cm, dan ketinggian 32 cm.
3. Media Pembelajaran COMED dibuat dari bahan kayu reng dan triplek, serta diwarnai dengan warna yang menarik.
4. Media Pembelajaran COMED diharapkan mampu membantu siswa untuk memperdalam pemahaman konsep terhadap penjumlahan bilangan cacah sampai 100.000.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran COMED akan membantu dalam mengatasi berbagai tantangan pembelajaran Matematika, khususnya pada materi operasi penjumlahan bilangan cacah di kelas V SD Negeri 1 Nagasepaha. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa sedang memiliki kendala dalam memahami konsep nilai tempat bilangan pada metode penjumlahan bersusun, yang

menjadi dampak berikutnya pada rendahnya hasil belajar Matematika mereka sekarang dan berpotensi berlanjut pada jenjang yang lebih tinggi karena Matematika adalah mata pelajaran yang pasti didapatkan sampa. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah ini juga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik.

Melalui pengembangan Media Pembelajaran COMED, diharapkan dapat tercipta alat bantu belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Media ini dirancang untuk memvisualisasikan konsep abstrak Matematika menjadi lebih mudah dipahami sesuai pada tahapan perkembangan kognitif bagi siswa SD yang masih berada ditahapan operasional konkret. Desain yang dibungkus dengan menarik serta interaktif, COMED juga diharapkan dapat menstimulasi minat serta motivasi siswa dalam belajar Matematika.

Pengembangan ini bertujuan memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran di sekolah, sekaligus mendukung upaya guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan lebih efisien dan efektif. Media Pembelajaran COMED tidak hanya dapatdigunakan untuk satu kelas saja, tetapi juga di berbagai jenjang yang mempelajari materi serupa sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

Penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar yang sejalan terhadap tujuan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran yang mendalam, menyenangkan, dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Adapun asumsi-asumsi yang mendasari dilakukan penelitian pengembangan Media Pembelajaran COMED adalah sebagai berikut.

1. Media COMED dapat dijadikan media penunjang pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan cacah.
2. Guru belum pernah pengembangan dan menggunakan Media Pembelajaran COMED dalam proses pembelajaran di kelas.

Keterbatasan yang terdapat pada pengembangan Media Pembelajaran COMED dalam penelitian ini yaitu.

1. Pengembangan Media Pembelajaran COMED ini terbatas hanya dibuat berdasarkan muatan Matematika yaitu materi penjumlahan bilangan cacah sampai 100.000.
2. Media COMED hanya dapat digunakan oleh siswa pada tingkatan sekolah dasar karena dikembangkan sesuai pada karakteristik siswa tersebut.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalah pahaman yang mungkin terjadi terhadap beberapa kata kunci yang termuat dalam penelitian ini, maka dibutuhkan definisi istilah, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan *output* suatu produk untuk menyelesaikan permasalahan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan maupun mengembangkan suatu produk yang sudah ada

sebelumnya, yang digunakan untuk memperbaiki atau memecahkan masalah yang ada.

2. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk atau perantara saluran dalam menyampaikan informasi/pengetahuan dalam proses belajar siswa yang telah disusun.
3. Media COMED (*Counting Media*) adalah media pembelajaran konkret muatan Matematika berbentuk balok berukuran 50 cm x 10 cm x 30 cm yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi penjumlahan bilangan cacah.
4. Muatan pelajaran Matematika adalah salah satu muatan pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Matematika adalah disiplin ilmu yang sangat penting diajarkan dan sebagai penunjang untuk berbagai disiplin ilmu lain serta untuk perkembangan teknologi modern.
5. Model ADDIE merupakan salah satu dari beragam tersedianya model penelitian yang terdiri atas 5 tahapan, tahapan tersebut yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
6. Hasil belajar adalah indikator kemampuan yang dimiliki atau dihasilkan oleh siswa setelah mengikuti berbagai proses belajar yang meliputi berbagai kemampuan seperti: ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik.