

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendidikan berasal dari kata dasar “Didik” yang diartikan sebagai proses memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, dan pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan bukan hanya untuk menyalurkan ilmu pendidikan, namun juga segala sesuatu yang berisikan pengembangan diri manusia secara utuh dengan berpatokan dengan nilai-nilai karakter bangsa. Tujuan utama pendidikan adalah membimbing peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Dewi et al., 2024). Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh *Program for Internasional Student Assessment* (PISA) pada tahun 2023, Pendidikan Indonesia berada di peringkat 68 dalam hal kualitas pendidikan. Data survei yang dilakukan oleh UNESCO pada tahun 2024, sistem pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 129 negara di dunia (Ratnasari & Nugraheni, 2024). Ini menyatakan bahwa pendidikan Indonesia masih dikatakan sedang berkembang. Dengan pergantian kurikulum yang terus mengarah pada perkembangan pendidikan nasional, kurikulum dirancang agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Kualitas pendidikan menjadi bahan diskusi yang serius dalam beberapa tahun

belakangan ini dikarenakan perlu adanya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Alifah, 2021). Adapun faktor utama yang mempengaruhi mutu pendidikan, yaitu adanya kebijakan anggaran pendidikan yang terbaru serta tantangan ekonomi dan ketenagakerjaan. Insitusi pendidikan di Indonesia memiliki peran andil dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan institusi pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemenuhan Standar Nasional Pendidikan, termasuk kualifikasi tenaga pendidik dan sarana prasarana dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Anwar, 2018). Untuk mencapai tujuan pendidikan, pelaksanaan pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan serta perubahan yang terjadi pada masa kini (Siddiq et al., 2020). Salah satunya Sekolah Dasar, merupakan instusi pendidikan dasar yang memberikan pendidikan awal mengenai nilai-nilai dan karakter bangsa. Sekolah Dasar berperan penting dalam pembentukan pemahaman dasar anak-anak di Indonesia. Hal ini didasari oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tepatnya pada Pasal 6 ayat (1), yang menyebutkan bahwa setiap warna negara yang berusia 7 tahun sampai dengan 15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.

Anak-anak yang sudah mencapai jenjang pendidikan Sekolah Dasar akan mulai mempelajari berbagai muatan pendidikan yang telah diklasifikasi berdasarkan isinya. Jenjang pendidikan dasar merupakan tahap pendidikan formal yang berfungsi mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya melalui pembelajaran matematika (Puriasih & Rati, 2022). Matematika dipandang sebagai pembelajaran yang mampu membentuk pribadi peserta didik yang disiplin mental (Suprabawa et al., 2019). Matematika

sebagai suatu disiplin ilmu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan berbagai kemampuan, seperti berpikir kritis, logis, dan sistematis (Winaya et al., 2020). Namun, berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada dilapangan. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan dan tidak menyenangkan, sehingga kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari matematika (Suarjana et al., 2018). Padahal, pada hakikatnya matematika lebih menitikberatkan pada proses berpikir dan penalaran, bukan semata-mata pada hasil dari pengamatan terhadap ide, gagasan, serta proses mental manusia (**rati**). Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengkonsepkan beberapa materi yang ada di matematika. Konsep-konsep yang abstrak akan mengakibatkan penurunan daya tangkap dan daya ingat peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi seperti itu akan berpengaruh pada rendahnya kemampuan siswa terhadap materi matematika (S & Yuniarta, 2018).

Pembelajaran matematika memerlukan kemampuan berhitung yang baik untuk menyelesaikan masalah berupa soal hingga memperoleh jawaban atau pemecahan masalah yang tepat (Mulyani et al., 2018). Peserta didik yang sudah berada di kelas tinggi, tentu perlu meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Materi di kelas tinggi menuntut pemecahan masalah yang cukup kompleks, sehingga peserta didik harus memiliki kemampuan berhitung yang baik. Peserta didik yang memiliki kesulitan dalam berhitung, akan sedikit tertinggal dengan temannya yang sudah mampu berhitung dengan baik. Terkadang, peserta didik yang mengalami keterlambatan dalam berhitung akan merasa tidak percaya diri apabila diminta untuk menjawab beberapa soal yang memerlukan kemampuan berhitung yang baik oleh gurunya. Guru yang mengetahui hal tersebut, tentu perlu mencari cara agar

peserta didik yang mengalami keterlambatan tersebut dapat mengikuti dan memahami pembelajaran di kelas dengan baik.

Ada banyak materi matematika yang memerlukan kemampuan berhitung yang baik, salah satunya yaitu materi pecahan. Pecahan adalah bentuk yang telah terbagi menjadi beberapa bagian sama besar dan bagian-bagian tersebut memiliki nilai pecahan (Suarjana et al., 2018). Pecahan termasuk ke dalam cabang dari aritmatika yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan saling berhubungan dengan materi lainnya (Malikha & Amir, 2018). Di sekolah dasar, pembelajaran pecahan khususnya di kelas V mempelajari mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta perkalian dan pembagian pecahan. Pada dasarnya, konsep dasar pecahan mempelajari dua hal yaitu pembilang dan penyebut yang biasanya dilambangkan dengan huruf “a” untuk pembilang dan huruf “b” untuk penyebut (Pratiwi & Alyani, 2022).

Terkhusus pada materi Penjumlahan dan pengurangan pecahan, peserta didik harus memenuhi tujuan pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru. Dalam materi pecahan, peserta didik harus dapat mengerti dan memahami pecahan itu sendiri, mulai dari konsep dasar pecahan hingga sifat-sifat pecahan. Pada materi pecahan, capaian pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik, yaitu mampu membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli (Abadi, 2023). Jika salah satu tujuan ataupun capaian pembelajaran tidak sepenuhnya terpenuhi, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut tidak berjalan secara efektif. Berdasarkan harapan tersebut juga, guru memerlukan persiapan yang matang untuk

mampu mengarahkan peserta didik mengenal pecahan dengan baik.

Kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan oleh guru dan kondisi faktual yang terjadi di kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2025 dengan guru kelas V di SDK Budi Rahayu, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pecahan secara optimal. Kesulitan tersebut tidak hanya dialami oleh sebagian kecil peserta didik, tetapi terjadi pada sebagian besar peserta didik kelas V yang telah atau sedang menempuh pembelajaran materi pecahan. Di antara berbagai submateri pecahan, tingkat pemahaman peserta didik terhadap operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan merupakan yang paling rendah, sehingga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar matematika. Kondisi ini tercermin dari data daftar nilai peserta didik selama dua tahun terakhir yang menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Permasalahan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran pecahan yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara konkret dan bermakna, sehingga diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk membantu mengatasi kesulitan tersebut, sebagaimana data nilai yang disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Data Nilai Kelas V SDK Budi Rahayu 2 Tahun Terakhir

No	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	KKM	Siswa dengan Nilai $\leq$ KKM		Rata-rata Nilai		Persentase Siswa $\leq$ KKM (%)	
				TP 1 (+)	TP 2 (-)	TP 1 (+)	TP 2 (-)	TP 1 (+)	TP 2 (-)
1	2023/2024	14	70	9 siswa	9 siswa	69,3	65	64,3	64,3
2	2024/2025	9	70	5 siswa	6 siswa	75,5	71,1	55,6	66,7

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM. Pada tahun ajaran 2023/2024 dengan total peserta didik sebanyak 14 orang, hanya 5 peserta didik dari masing-masing TP yang mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan, pada tahun ajaran 2024/2025 dengan total peserta didik sebanyak 9 orang, hanya 4 peserta didik pada TP 1 dan 3 orang peserta didik dari TP 2 yang mendapatkan nilai di atas KKM. Ini menunjukkan bahwa materi yang diajarkan oleh guru belum dapat diterima dengan baik oleh peserta didik pada tahun ajaran 2024/2025. Wali kelas V menerangkan bahwa sebagian besar peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM, mengalami permasalahan pada proses menyamakan penyebut pecahan untuk menjawab soal operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya ingatan peserta didik terhadap konsep dasar pecahan yang telah diajarkan di kelas sebelumnya. Rendahnya minat dan cepat merasa bosan saat pembelajaran merupakan faktor yang menyebabkan penurunan nilai peserta didik kelas V mengenai materi operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Berdasarkan wawancara lebih lanjut dengan wali kelas V, Ibu Lioni

menerangkan bahwa keberagaman gaya belajar siswa menyebabkan perbedaan nilai yang signifikan antar peserta didik. Namun, sebagian besar peserta didik menyukai gaya belajar dengan memfokuskan visual dan kinestetik. Hal ini juga dipertegas dengan sikap peserta didik saat diberikan pembelajaran yang difokuskan pada benda-benda konkret di sekitar mereka. Mereka akan lebih tertarik dan semangat belajar apabila mereka melihat langsung dan mempraktekkan materi yang dipelajarinya.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hanya saja, guru belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran saat mengajar. Media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru hanya berupa perumpaan buah apel yang terbagi menjadi beberapa bagian maupun kardus yang telah terbagi-bagi. Jika dilihat dari segi kepraktisan, memang benda-benda nyata lebih mudah dirangkai atau ditemui oleh guru, sehingga tidak perlu memakan waktu banyak untuk mempersiapkan pembelajaran. Namun, jika dilihat dari segi efektivitasnya, perumpamaan media tersebut tidak terlalu efektif jika diterapkan terus menerus untuk membelajarkan materi pecahan.

Dilihat dari gaya belajar peserta didik, media pembelajaran yang berbasis pendekatan kontekstual ataupun berbasis teknologi akan lebih diminati dan membuat peserta didik lebih memahami materi pecahan, khususnya pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Contoh nyatanya terlihat saat guru mengajarkan materi bangun datar dan bangun ruang dengan menerapkan pendekatan kontekstual, yaitu memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar peserta didik sebagai media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif akan menjadi lebih efektif apabila disertai dengan penerapan pendekatan pembelajaran

kontekstual (Pradnyawati & Rati, 2023). Pembelajaran kontekstual mengaitkan materi dengan situasi nyata sehingga peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan membangun pemahaman secara bertahap untuk memecahkan masalah (Saragih et al., 2024). Namun, wali kelas V menambahkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi membuat peserta didik lebih bersemangat karena penggunaan teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Saat ini, guru hanya menggunakan teknologi, seperti LCD, untuk menampilkan video pembelajaran dari *YouTube* dan memanfaatkan *handphone* peserta didik untuk bermain games edukasi. Fasilitas yang telah disediakan terbilang lengkap, seperti sudah adanya akses internet berupa *WiFi* yang dapat diakses secara gratis oleh peserta didik dan *Chromebook*. Namun, penggunaan fasilitas-fasilitas tersebut belum digunakan dengan baik oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan tidak hanya berkaitan dengan tingkat kesulitan materi, tetapi juga dengan keterbatasan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif dan kontekstual untuk membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih konkret dan bermakna. Pengembangan merupakan proses mewujudkan spesifikasi desain menjadi bentuk yang nyata atau produk fisik (Sudarmika et al., 2018). Menurut pemaparan wali kelas V, adanya media pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa dalam memahami materi pecahan dengan baik. Sejalan dengan itu, penggunaan media pembelajaran berupa *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual belum pernah digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas,

khususnya untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. *Flashcard* adalah kartu *flash* yang umumnya berukuran kecil dan berisi gambar, teks, ataupun lambang untuk membantu siswa dalam mengingat atau membimbing tentang materi secara visual (S. F. R. Putri et al., 2024). Desain *flashcard* yang umumnya berisi gambar dan keterangan teks berwarna pada latar belakang kartu, dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi dan cara penggunaannya pun terbilang mudah (Ulumudin et al., 2024).

Media *flashcard* yang dipadukan dengan tiga dimensi (3D) akan menambah kesan interaktif pada media pembelajaran ini. 3D atau tiga dimensi merujuk pada objek atau ruang yang memiliki panjang, lebar dan tinggi atau kedalaman. Selain itu, memadukan dengan teknologi seperti *QR Code* akan memberikan kesan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. *QR-Code* atau *Quick Response Code* merujuk pada sebuah barcode dua dimensi yang mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal (Saputri & Zulfiati, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* 3D berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar”** penting dilaksanakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh beberapa permasalahan peserta didik kelas V SDK Budi Rahayu, sebagai berikut.

2.1.1 Rendahnya penguasaan konsep pecahan, sehingga jika peserta didik dihadapkan dengan persoalan operasi penjumlahan dan pengurangan, mereka akan kesulitan dalam menjawab soal tersebut.

- 2.1.2 Peserta didik masih kebingungan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini terlihat, saat menjawab soal mengenai operasi tersebut, mereka kesulitan dalam menyamakan penyebut dan malah menjawab soal dengan menggunakan konsep perkalian, yaitu pembilang ditambah pembilang serta penyebut ditambah penyebut.
- 2.1.3 Penggunaan media pembelajaran belum maksimal digunakan oleh guru, baik media pembelajaran yang telah disediakan pihak sekolah maupun media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru.
- 2.1.4 Penggunaan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan pecahan belum dimaksimalkan dikarenakan kurangnya ide-ide menarik yang bisa dirancang pada materi ini.
- 2.1.5 Guru belum memanfaatkan fasilitas sekolah dan teknologi dengan baik, seperti hanya memfokuskan pelajaran dengan buku siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi pecahan.
- 2.1.6 Guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi selama membelajarkan materi pecahan, khususnya pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan batasan masalah agar mendapatkan hasil yang maksimal pada permasalahan umum yang harus dipecahkan. Penelitian ini dibatasi oleh permasalahan yang ingin dipecahkan, yaitu belum tersedianya media pembelajaran *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual yang terintegrasi teknologi berupa

QR Code sebagai bantuan untuk menunjang pembelajaran dua arah dan menyenangkan. Terhadap *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual yang terintegrasi oleh teknologi berupa *QR Code*, maka akan dilaksanakannya uji validitas dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, akan dilaksanakan juga penyebaran angket respon guru dan peserta didik kelas V untuk uji kelompok kecil. Setelah itu, akan dilaksanakan tahap evaluasi media *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan oleh para ahli, guru, dan peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan permasalahan di atas, maka tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun *flashcard 3D* berbasis pendekatan kontekstual pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V

Sekolah Dasar.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas media *flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V Sekolah Dasar melalui penilaian oleh ahli materi dan media, dengan indikator keberhasilan berupa kategori valid.

1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media *flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V Sekolah Dasar berdasarkan respon guru dan peserta didik.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini, yaitu media pembelajaran *flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual yang terintegrasi teknologi berupa *QR Code* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produk pengembangan yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1 Produk ini berupa media pembelajaran konkret dalam bentuk *flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual yang terintegrasi oleh teknologi berupa *QR Code* sebagai akses ke konten evaluasi berbasis digital pada mata pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar yang berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

1.6.2 Media berupa *flashcard* akan didesain menggunakan aplikasi Canva dan bentuk 3D akan didesain juga menggunakan aplikasi Canva

1.6.3 Pada setiap *flashcard*, terdapat dua bagian, yakni

- a) Bagian depan yang berisi materi mengenai konsep dasar pecahan, penjumlahan dan pengurangan pecahan yang dibagi ke dalam 10 kartu,

- b) Bagian belakang yang berisi contoh soal menggunakan pendekatan kontekstual, bentuk 3D dari pecahan yang berada dibagian bawah dan *QR Code* (berada di pojok kanan atas) yang digunakan untuk menampilkan soal evaluasi.

1.6.4 Penggunaan *Qr Code*:

- a) *QR Code* akan mengarahkan peserta didik ke tautan *Joform.com* yang berisi soal evaluasi interaktif
- b) Setiap *flashcard* memiliki *QR Code* yang berbeda, sehingga konten soal pada *Joform.com* sesuai dengan subtopik pada kartu
- c) Penggunaanya: guru memindai *QR Code* menggunakan *smartphone*, lalu akan langsung diarahkan ke soal evaluasi

1.6.5 Pada bagian belakang *flashcard*, bentuk 3D dari pecahan bisa juga digunakan untuk menjawab soal yang terdapat di dalam *QR Code*.

1.6.6 Pembuatan *QR Code* akan menggunakan website yaitu *ME-QR* yang sudah lebih dulu diuji coba ketahanan *QR* dari tahun 2023 oleh peneliti.

1.6.7 Media ini akan dikembangkan sebagai media konkret dengan spesifikasi, yaitu *flashcard* akan dicetak dengan ukuran 16 cm × 11 cm, ukuran bentuk 3D akan menyesuaikan dengan contoh kontekstual, namun ukurannya tidak lebih dari 6 cm × 10 cm, serta *QR Code* yang berukuran 2 cm × 2 cm.

1.6.8 Bahan kertas yang akan digunakan untuk mencetak *flashcard*, *QR Code*, dan bentuk 3D adalah kertas *artpaper*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual didasari pada asumsi, antara lain:

- 1.7.1 Secara teoritis, peserta didik kelas V Sekolah Dasar sudah menguasai keterampilan dasar membaca dan menulis, serta memiliki kemampuan adaptasi terhadap penggunaan teknologi sederhana dalam pembelajaran.
- 1.7.2 Secara empiris, peserta didik telah memiliki akses terhadap gawai (*smartphone* atau tablet), serta didukung oleh paket data atau jaringan internet sekolah yang memadai.
- 1.7.3 Secara eliminatif, digunakan dengan mempertimbangan bahwa pendekatan kontekstual dipilih sebagai pendekatan utama karena dianggap paling relevan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik yang dikembangkan, serta mengeliminasi pendekatan lain yang kurang sesuai dengan media *flashcard* 3D.
- Adapun keterbatasan dalam mengembangkan penelitian ini, dapat dijabarkan sebagai berikut.
- 1.7.4 Pengembangan *Flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual ini hanya diperuntukkan kepada peserta didik kelas V di SDK Budi Rahayu.
- 1.7.5 *Flashcard* 3D berbasis pendekatan kontekstual hanya menyajikan materi konsep dasar pecahan, penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V di SDK Budi Rahayu.
- 1.7.6 Karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya dan finansial, pengembangan ini akan dibatasi dengan tidak melaksanakan tahapan *implementation* dalam tahap model *ADDIE*. Tahapan *implementation* tidak dilakukan secara menyeluruh hanya uji coba terbatas saja.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah yang

digunakan dalam pengembangan ini, maka diperlukannya mendefinisikan istilah-istilah tersebut, diantaranya:

- 1.8.1 Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa media konkret ataupun media digital.
- 1.8.2 *Flashcard* merupakan kartu *flash* yang berisikan informasi-informasi dalam bentuk kata-kata, gambar ataupun tabel.
- 1.8.3 Bentuk 3D merupakan suatu bentuk objek yang memiliki panjang, lebar dan tinggi yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep abstrak pada materi pembelajaran.
- 1.8.4 Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik melalui contoh nyata yang dialami siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari.
- 1.8.5 *QR Code* merupakan singkatan dari *Quick Response Code* atau kode batang dua dimensi yang dapat dipindai menggunakan ponsel atau perangkat lainnya untuk mengakses informasi tambahan.
- 1.8.6 Pecahan merupakan bilangan yang menyatakan bagian dari keseluruhan bagian dari suatu benda yang terdiri dari pembilang (angka yang berada di atas garis) dan penyebut (angka yang berada di bawah garis) yang digunakan untuk menggambarkan bagian dari suatu kuantitas objek.
- 1.8.7 Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, biasanya berupa media pembelajaran, yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan.