

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai delapan hal pokok, yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Mendapatkan pendidikan yang layak dan setara merupakan hak dari seluruh warga negara Indonesia, hal ini juga sejalan dengan tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang – Undang Dasar Republik Indonesia 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain mendapatkan pendidikan yang layak dan setara, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah suatu metode yang sederhana dan lugas untuk mengembangkan kecakapan dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mampu mempunyai kemampuan spiritual, keagamaan, pengendalian kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan lain yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan negara.

Pendidikan terus berkembang beriringan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas dan relevan harus didukung oleh berbagai komponen, salah satunya yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan rencana yang memuat tujuan, isi, bahan pelajaran, serta kegiatan

pembelajaran yang digunakan sebagai acuan pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Permendikbudristek, 2024). Kurikulum yang sedang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan suatu program pendidikan yang berfokus pada peserta didik dan pembelajaran yang menyenangkan, baik di dalam maupun di luar kelas. Pada Kurikulum Merdeka proses pembelajaran dirancang agar peserta didik terlibat secara aktif dalam menyampaikan ide dan gagasan, baik melalui pertanyaan, sanggahan, maupun kritik terhadap materi yang dipelajari untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi dapat memandang suatu masalah dari berbagai sisi dan berpikiran terbuka, rasional, sehingga dapat membuat keputusan yang didukung oleh bukti, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diberikan (Sutama dkk., 2022). Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengamati dan menganalisis suatu fenomena atau permasalahan dari beragam perspektif sehingga mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa (Kollo & Suciptaningsih, 2024). Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi siswa karena dapat membentuk siswa yang teliti dalam menerima informasi, mampu menilai apakah suatu informasi benar dan penting, serta mampu menyampaikan pendapat dengan alasan yang jelas. Pada proses pembelajaran, siswa juga lebih mudah memahami materi pembelajaran, belajar secara efektif, dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga membantu siswa dalam memecahkan masalah sehingga siswa lebih terampil dalam mengenali masalah dan menemukan solusi, baik di sekolah maupun dalam kehidupan

sehari-hari (Kusuma dkk., 2024). Dengan begitu, siswa dapat mengatasi kesulitan belajar, membuat keputusan yang tepat, dan menghadapi tantangan hidup dengan lebih percaya diri.

Salah satu mata pelajaran yang ditawarkan pada Kurikulum Merdeka untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dekat dengan siswa. Menurut Suantiani & Wiarta, (2022) matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah dasar karena sebagai disiplin ilmu, matematika dapat mengembangkan kreativitas berpikir dan kemampuan berargumentasi siswa, serta berperan dalam membantu memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika bukan hanya ilmu yang mengajarkan mengenai rumus – rumus, namun matematika menekankan pada kemampuan berpikir kritis siswa (Wiryana & Alim, 2023). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Rahmaini & Chandra, (2024) yang menyatakan bahwa matematika membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, dan kreatif. Matematika juga menjadi mata pelajaran yang penting untuk peserta didik karena banyak hal dalam kehidupan peserta didik yang membutuhkan matematika seperti melakukan transaksi jual beli sederhana, menghitung jumlah uang juga berbagai hal – hal yang lebih rumit dan kompleks. Oleh karena itu, membelajarkan matematika sejak dini dan relevan dengan kehidupan peserta didik sangat penting untuk dilakukan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan fondasi untuk jenjang – jenjang berikutnya dengan materi yang lebih kompleks. Pada pembelajaran matematika di

sekolah dasar materi dibelajarkan dengan metode spiral yaitu mengaitkan topik matematika sebelumnya dengan topik yang akan dibelajarkan selanjutnya, sehingga pembelajaran matematika akan bertahap dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih rumit. Selain itu, guru juga hendaknya menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna, yaitu siswa akan mempelajari matematika mulai dari memahami bagaimana suatu konsep terbentuk, lalu berlatih menggunakannya, dan mencoba menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Melalui pembelajaran yang bermakna, siswa akan lebih sadar akan pentingnya mempelajari matematika (Lantakay dkk., 2023)

Pentingnya pembelajaran matematika menyebabkan guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, relevan, dan bermakna untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2020 Tentang Standar Proses yang menyatakan bahwa guru harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, interaktif, bermakna, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi (Wulandari dkk., 2022). Teknologi saat ini tidak lepas dari kehidupan manusia. Teknologi telah memegang peran penting dalam berbagai aspek kehidupan seperti pada aspek ekonomi, sosial, politik bahkan pendidikan. Di era digital saat ini, guru harus mampu berinovasi dengan mengintegrasikan teknologi pada proses

pembelajaran, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran digital (Isnaini dkk., 2023). Media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada usia sekolah dasar akan menimbulkan senang dan antusias pada proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna untuk peserta didik. Media pembelajaran digital juga dapat dikombinasikan dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sekaligus melestarikan budaya lokal. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan bermakna maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai khususnya pada mata pelajaran matematika.

Untuk melihat dan menilai keberhasilan suatu pembelajaran, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hal tersebut menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum merdeka menggunakan acuan yang dirancang oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) untuk mengukur keberhasilan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dan siswa dikatakan tuntas jika telah mencapai rentang nilai 86-100 (Kemendikbudristek, 2022). Menurut Agung dkk. (2022) keberhasilan suatu proses pembelajaran atau tercapainya tujuan pembelajaran, berupa rata-rata hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan Pedoman Acuan Patokan (PAP) yang dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Pedoman Acuan Patokan (PAP) Skala 5

| Persentase Penguasaan | Nilai Angka | Nilai Huruf | Predikat |
|-----------------------|-------------|-------------|---------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) |
| 90-100 | 4 | A | Sangat Baik |
| 80-89 | 3 | B | Baik |
| 65-79 | 2 | C | Cukup |
| 40-64 | 1 | D | Kurang |
| 00-39 | 0 | E | Sangat Kurang |

Sumber: Agung dkk. (2022)

Meskipun matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik dan peserta didik diharapkan mampu mendapatkan nilai pada kategori baik namun yang terjadi dilapangan justru menunjukkan hal sebaliknya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas II SD N 2 Keliki, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar belum menunjukkan hasil yang optimal dan tujuan dari pembelajaran matematika materi bangun datar belum tercapai. Hasil belajar peserta didik menunjukkan 21 dari 24 peserta didik belum mencapai nilai 86 sehingga dikatakan belum tuntas. Hasil belajar peserta didik kelas II pada muatan matematika materi bangun datar menunjukkan rata – rata 63. Jika rata – rata nilai peserta didik dikonfersikan kepada tabel PAP (Penilaian Acuan Patokan) skala 5 peserta didik masih berada pada kategori “kurang”. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan harapan yang seharusnya peserta didik berada pada kategori “baik” dengan rata – rata nilai yg diperoleh yaitu 80-89.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan kepada peserta didik khususnya pada materi bangun datar karena konsepnya yang abstrak, juga saat mata pelajaran matematika berlangsung peserta didik terlihat jenuh dan bosan pada pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran matematika

pada materi bangun datar yang dilaksanakan, guru belum menggunakan bantuan media pembelajaran baik berupa konkret atau digital, dan hanya menggunakan bantuan buku yang telah disediakan. Berdasarkan hasil observasi, kondisi saat pembelajaran matematika berlangsung menunjukkan, peserta didik cenderung tidak tertarik dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar didepan kelas. Peserta didik melakukan berbagai kegiatan lain seperti menggambar diluar materi pelajaran, berbicara dengan teman, membuat tugas mata pelajaran lain juga bermain seperti bermain kertas dan mencoret – coret meja. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri untuk guru yang sedang mengajarkan matematika didepan kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar peserta didik seperti anggapan mengenai matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Peserta didik sudah menganggap pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk mereka karena banyak menggunakan rumus, angka dan berhitung. Hal tersebut menyebabkan peserta didik semakin enggan untuk mempelajari matematika karena sudah mempunyai rasa takut tersendiri, takut tidak bisa menjawab soal dan takut ketika salah menjawab soal. Hal tersebut juga menyebabkan kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran matematika sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar peserta didik yaitu proses pembelajaran yang cenderung monoton. Kurangnya kesadaran guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran menyebabkan media yang digunakan belum bervariasi baik berupa konkret atau digital.

Upaya yang telah dilakukan guru yaitu menggunakan bantuan buku sebagai media pembelajaran. Penggunaan buku sebagai media pembelajaran belum bersifat interaktif yang menyebabkan peserta didik tidak tertarik dan jenuh. Fasilitas pendukung juga telah disediakan oleh sekolah namun belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru seperti penggunaan proyektor yang masih sangat jarang untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga masih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, dan metode yang digunakan oleh guru hanya berupa ceramah dan penugasan. Pada awal pembelajaran guru akan menjelaskan materi pembelajaran pada buku peserta didik, kemudian guru akan memberikan tugas berupa mengerjakan soal pada LKS sehingga interaksi antara guru dan peserta didik jarang terjadi.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat ditawarkan yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Nurfadhillah, (2021) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik pada usia sekolah dasar terutama pada kelas II mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal – hal baru seperti perkembangan teknologi, dengan memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat ditawarkan yaitu media pembelajaran digital berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan gabungan dari sekumpulan media seperti gambar, suara, video dan teks yang mampu menciptakan proses pembelajaran inovatif. Multimedia interaktif juga dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak serta memberikan anak pengalaman belajar yang berbeda (Ayu & Manuaba, 2021). Multimedia interaktif memuat elemen teks, audio, gambar, video dan animasi (Putra dkk., 2024). Penerapan multimedia interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran melibatkan media yang variatif sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Multimedia interaktif juga mampu menjadi salah satu variasi media pembelajaran digital sehingga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Multimedia interaktif juga bersifat fleksibel karena dapat disimpan dalam bentuk *file* diberbagai perangkat seperti *smartphone* atau laptop sehingga mudah untuk diakses oleh peserta didik saat tidak berada di sekolah. Berdasarkan paparan tersebut, multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang efektif dan inovatif dalam menunjang proses pembelajaran, dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu kesatuan yang interaktif, media ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain menciptakan suasana belajar yang menarik, multimedia interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya serta mendukung perkembangan kognitif peserta didik. Sifatnya yang fleksibel dan mudah diakses melalui berbagai perangkat menjadikan multimedia interaktif sebagai solusi yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Hal tersebut juga didukung oleh beberapa penelitian yang relevan, diantaranya yaitu penelitian Wahyuningsih & Parmiti, 2023 dengan judul *3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects* menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual untuk kelas IV efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Bahasa Inggris dan penelitian yang dilakukan oleh Artini dkk., 2025 dengan judul *Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bali My Proud Region Material in Elementary School* menyatakan bahwa games edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali terbukti efektif untuk digunakan pada materi daerah kebanggaanku di kelas V SD. Kemudian terdapat penelitian yang dilaksanakan oleh Astri dkk., (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar” menyatakan bahwa multimedia interaktif layak dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Selanjutnya terdapat penelitian yang dilaksanakan oleh Wedayanti & Wiarta, (2022) dengan judul “Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Muatan Matematika Kelas IV SD” menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurjaya dkk., (2022) dengan judul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan paparan tersebut multimedia interaktif dan pendekatan kearifan lokal

efektif dan layak digunakan pada peserta didik sekolah dasar. Penggunaan multimedia interaktif sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami hal yang bersifat nyata daripada abstrak (Susanto & Wulandari, 2024). Oleh karena itu, multimedia interaktif menjadi media yang sesuai karena mampu menghadirkan visual dan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak matematika secara lebih mudah dan bermakna.

Pada penelitian ini multimedia interaktif yang dikemas diberi nama Berkelana Bersama Buntar, Berkelana Bersama Buntar merupakan media pembelajaran digital yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Media Berkelana Bersama Buntar menggabungkan elemen – elemen multimedia interaktif yaitu media teks, audio, gambar, video dan animasi. Media pembelajaran ini dirancang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II yang dikombinasikan dengan kearifan lokal yang sering dijumpai peserta didik pada kehidupannya sehari – hari sehingga media pembelajaran ini akan relevan dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan teknologi yang relevan dengan kemampuan peserta didik, fitur – fitur yang menarik dan beragam yang tersedia dapat menarik minat belajar siswa belajar siswa. Media Berkelana Bersama Buntar memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, serta kuis yang sesuai dengan materi bangun datar khususnya persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran pada muatan matematika di kelas II. Terdapat berbagai kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh peserta didik dalam multimedia interaktif seperti membaca teks, mencermati video serta menjawab kuis

yang dapat diakses dan dikendalikan secara langsung oleh siswa melalui tombol navigasi. Hal ini memungkinkan siswa memilih menu atau materi sesuai kebutuhan mereka sehingga diharapkan dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik.

Sehingga dipilih penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Hasil belajar 21 dari 24 peserta didik yang menunjukkan rata – rata 63 yaitu masih berada pada kategori “kurang” berdasarkan PAP skala 5.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada pembelajaran utamanya teknologi berbasis media.
4. Anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk peserta didik.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan masih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga interaksi antara guru dan peserta didik jarang terjadi. Dan materi belum dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, yaitu terdapat 21 dari 24 peserta didik yang hasil belajarnya kurang optimal dan menunjukkan rata – rata 63 sehingga masih berada pada kategori “kurang” berdasarkan tabel PAP skala 5 serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada proses pembelajaran. Agar penelitian ini dapat terfokus dan tidak terjadi penyimpangan maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media Berkelana Bersama Buntar berbasis kearifan lokal muatan matematika pada materi bangun datar khususnya persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran untuk siswa kelas II.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil rancang bangun media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki?
2. Bagaimanakah validitas media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki?
3. Bagaimanakah kepraktisan media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki?

4. Bagaimanakah efektivitas media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil rancang bangun media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki
2. Untuk mengetahui validitas media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki
3. Untuk mengetahui kepraktisan media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki
4. Untuk mengetahui efektivitas media Berkelana Bersama Buntar Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas II SD N 2 Keliki

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Media Berkelana Bersama Buntar dirancang dalam bentuk media digital berupa multimedia interaktif.

2. Muatan dari media Berkelana Bersama Buntar adalah matematika materi bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran untuk siswa kelas II.
3. Komponen dari media Berkelana Bersama Buntar, yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan soal – soal latihan atau kuis berupa kombinasi antara teks, gambar, dan video.
4. Media Berkelana Bersama Buntar dapat diakses dan dioperasikan menggunakan berbagai perangkat seperti laptop dan smartphone.
5. Media Berkelana Bersama Buntar disusun berbasis kearifan lokal dengan tujuan agar peserta didik mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi di dunia nyata dan melestarikan budaya yang telah berkembang pada masyarakat yaitu jajanan pasar.
6. Media Berkelana Bersama Buntar dirancang untuk membantu siswa dalam menyediakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas II materi bangun datar.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat asumsi dan keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media Berkelana Bersama Buntar berbasis kearifan lokal muatan matematika materi bangun datar siswa kelas II SD N 2 Keliki yakni sebagai berikut.

(1) Asumsi

Media Berkelana Bersama Buntar dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta minat belajar peserta didik. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD N 2 Keliki.

(2) Keterbatasan

Media Berkelana Bersama Buntar dirancang sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa kelas II di SD N 2 Keliki. Sehingga media pembelajaran yang dibuat hanya untuk siswa sekolah dasar memfokuskan pada muatan matematika materi bangun datar khususnya persegi, persegi Panjang, segitiga dan lingkaran.

1.8 Definisi Istilah

(1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dihasilkan dari temuan data-data lapangan yang akan diuji kelayakannya dan kemudian direvisi untuk kesempurnaannya.

(2) Media Berkelana Bersama Buntar

Multimedia interaktif yang disebut Berkelana Bersama Buntar adalah gabungan dari berbagai media seperti gambar, suara, video dan teks yang dapat

memungkinkan peserta didik untuk melakukan interaksi. Penggunaan media Berkelana Bersama Buntar pada proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sekaligus mengintegrasikan teknologi pada proses pembelajaran.

(3) Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan pandangan hidup yang berupa aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat pada suatu daerah. Bali merupakan salah satu daerah yang dikenal dengan berbagai kearifan lokal, budaya serta tradisinya sehingga kearifan lokal yang dimiliki haruslah tetap dijaga dan dilestarikan untuk generasi – generasi selanjutnya.

(4) Muatan Matematika

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, mengenal bentuk, ukuran, serta memahami berbagai konsep yang saling berkaitan.

(5) Materi Bangun Datar

Bangun datar merupakan bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung. Yang dapat dikatakan sebagai bangun datar yaitu bangun – bangun dalam wujud dua dimensi. Yang termasuk bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran