

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mencakup semua pengetahuan yang dipelajari sepanjang hayat dan dapat terjadi di mana pun dan dalam situasi apa pun yang berdampak positif pada pertumbuhan setiap makhluk hidup bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup. Pada dasarnya pengertian pendidikan (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan adalah upaya lembaga terhadap siswa untuk mencapai kompetensi yang baik dan kesadaran penuh tentang hubungan dan masalah sosial siswa.¹ Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang lain untuk mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih baik dan salah satu fondasi utama dalam membangun suatu bangsa yang didalamnya terdapat kualitas yang dapat menentukan arah dan kemajuan suatu negara di masa depan.

¹Kholis, N. (2014). Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-undang Sisdiknas 2003. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 71-85.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan mampu beradaptasi dengan baik di berbagai lingkungan karena pendidikan sendiri mendorong kita untuk menjadi lebih baik dalam semua aspek kehidupan kita. Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan pengetahuan yang diperoleh dari lembaga formal maupun informal untuk menghasilkan orang yang berkualitas. Untuk mencapai kualitas yang diharapkan, tujuan pendidikan yang tepat harus ditetapkan. Tujuan pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan proses pembentukan individu yang berkualitas tinggi.²

Kegiatan utama pada suatu lembaga pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk mengajarkan siswa. Pembelajaran adalah suatu proses yang mencakup sejumlah tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Menurut Lindgren dalam M. Sobry Sutikno menyebutkan bahwa proses pembelajaran mencakup tiga aspek yang pertama adalah siswa yang merupakan faktor yang paling penting, sebab tanpa siswa tidak akan ada proses belajar. Aspek yang kedua yaitu proses belajar adalah kegiatan yang dihayati siswa apabila mereka belajar. Aspek yang ketiga adalah situasi belajar

² Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan besar pendidikan adalah tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).

adalah lingkungan tempat terjadinya proses belajar dan semua faktor yang mempengaruhi siswa atau proses belajar seperti pendidik, kelas dan interaksi didalamnya.³ Tanpa adanya ketiga aspek diatas pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan tidak akan berjalan dengan semestinya. Dalam suatu pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang dipelajari salah satunya yaitu Matematika.

Pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran umum yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Pembelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di lingkup Sekolah Dasar. Mata pelajaran Matematika diberikan kepada siswa mulai dari tingkat SD untuk membekali mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.⁴ Matematika merupakan salah satu dari banyaknya mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari siswa sejak jenjang sekolah dasar suatu pembelajaran yang tidak hanya berupa teori saja, melainkan juga adanya praktek secara langsung untuk menghitungnya. Hampir setiap hari kita sebagai manusia dalam melakukan aktivitas sudah pasti menggunakan Matematika. Penggunaan Matematika dalam aktivitas setiap hari dapat diartikan bahwa pembelajaran di sekolah itu penting karena dalam penerapannya Matematika menjadi dasar yang sangat penting untuk

³ Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of InformationSystem, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.

⁴ Afifah, H. N., & Fitriawati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41-47.

mengelola keuangan, mengukur, menganalisis data, dan mengambil keputusan yang rasional dalam berinteraksi sosial. Dalam proses pembelajaran Matematika salah satu hal yang dapat mendukung dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami peserta didik tersebut adalah penggunaan media pembelajaran.

Media merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi yang diajarkan. Fungsi media pembelajaran dalam suatu pembelajaran menurut Rowntree antara lain yaitu yang pertama membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar lebih tertarik dengan pembelajaran yang awalnya jenuh menjadi lebih asyik karena ada media pembelajaran, yang kedua mengulang materi yang telah diajarkan agar peserta didik tidak lupa dengan materi yang telah diajarkan, yang ketiga yaitu media pembelajaran dapat memberikan rangsangan agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Keempat, mengaktifkan respon peserta didik agar lebih aktif dikelas, yang kelima guru memberi umpan balik guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi, yang ke enam mengadakan evaluasi penilaian.⁵

Dari sekian banyaknya fungsi media pembelajaran, salah satu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai perantara yang mampu menyampaikan pesan atau informasi sehingga mampu mendukung dan memberikan dampak yang baik dalam kualitas pembelajaran yang diberikan

⁵ Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

oleh pendidik, seperti motivasi belajar bagi peserta didik, dorongan untuk belajar, dan rasa emosional peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya. Pengembangan potensi diri siswa akan berjalan lebih efektif apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki kemampuan dalam membuat maupun mengembangkan media pembelajaran baik yang memanfaatkan teknologi maupun tidak. Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran visual berupa alat peraga dapat mempermudah peserta didik dalam belajar secara nyata.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dengan guru kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates, pada hari Sabtu, 20 September 2025 terdapat permasalahan pada mata pelajaran Matematika. Wali kelas V mengatakan hingga peneliti memperoleh hasil bahwa kemampuan literasi numerasi peserta didik yang rendah dan ditandai dengan kurang paham dalam materi operasi hitung bilangan cacah seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.⁶ Peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit dan mereka kurang

⁶ Wawancara dengan walikelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates, 20 September 2025

menyukai pembelajaran tersebut.⁷ Sedangkan observasi yang dilakukan di kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates, didapat hasil yaitu pembelajaran Matematika yang dilakukan lebih didominasi dengan menggunakan buku LKS, mengerjakan latihan soal, serta memberikan contoh cara pengerjaan soal dengan menulis di papan tulis.⁸ Hal ini karena belum adanya penggunaan media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam pembelajaran serta guru belum membuat dan menggunakan media pembelajaran sendiri karena pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu, membutuhkan biaya, dan keterampilan dalam pembuatannya. Sehingga materi yang disampaikan kurang menarik dan membuat kemampuan literasi numerasi peserta didik rendah. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika akan sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dalam memahami pelajaran dengan adanya keterlibatan peserta didik.

Dengan kelas yang menarik diharapkan ada keterlibatan peserta didik. Menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan adalah salah satu tugas utama bagi pendidik demi menunjang efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, pendidik juga harus mampu menemukan berbagai cara untuk mendapatkan solusi. Solusi tersebut digunakan untuk membuat kurangnya kemampuan literasi numerasi yang ada dalam proses pembelajaran Matematika di kelas 5 ini meningkat, terutama tentang operasi hitung

⁷ Wawancara dengan siswa kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates, 20 September 2025

⁸ Hasil observasi di kelas V MI Nasyiatul Mubtadiin Wates, 20 September 2025

penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah, siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep seperti pada penjumlahan dan pengurangan siswa belum bisa menjumlah dan mengurangi bilangan cacah besar, apalagi pada perkalian dan pembagian. Akibatnya, ketika guru memberikan soal, siswa masih banyak yang kebingungan untuk mengerjakannya sehingga dikerjakan dengan asal-asalan, yang mengakibatkan jawaban soal yang dikerjakan salah.

Penggunaan media dalam pembelajaran menurut Fleming, dapat mengatur hubungan yang efektif antara dua elemen utama proses belajar, siswa dan materi pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Rizal, dkk. Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi yaitu materi pembelajaran dari pendidik kepada siswa dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.⁹ Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu siswa memahami numerasi adalah penggunaan media Minimarket Hitung yang berisikan komponen pendukung menyerupai Minimarket didukung dengan flash card berisikan pertanyaan dan perintah berbelanja. Dengan adanya media pembelajaran yang berupa Minimarket Hitung dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan tanpa sadar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi bilangan cacah besar.

Media Minimarket Hitung merupakan sebuah media pembelajaran

⁹ Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd Dinoyo 1 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 1(2).

miniatur Minimarket yang dikemas menyerupai sebuah minimarket. Media ini dapat mengajak peserta didik berbelanja secara langsung dengan uang yang telah ditentukan. Media ini dilengkapi dengan flashcard dan nota belanja yang digunakan sebagai LKPD untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik serta dapat mempermudah dalam pembelajaran yang didalamnya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

Peneliti memilih Media Minimarket Hitung karena dirasa media ini dapat dilihat, dirasakan, dan dinikmati oleh seluruh siswa dalam proses belajar karena media Minimarket Hitung dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bilangan cacah, sehingga masing-masing siswa dapat melihat, merasakan, melakukan, dan menikmatinya. Media Minimarket Hitung merupakan sebuah alat peraga yang dikemas menyerupai sebuah Minimarket. Media ini mengajak peserta didik berbelanja secara langsung dengan mata uang yang telah ditentukan. Agar media Minimarket hitung dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik maka peneliti akan mempersiapkan barang dagangan yang banyak dilengkapi dengan flashcard yang digunakan untuk soal/perintah untuk belanja di Minimarket serta nota belanja yang digunakan untuk menghitung harga barang yang telah diambil oleh peserta didik.

Dari uraian persalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media “MINMARTUNG”

(Minimarket Hitung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Materi Bilangan Cacah Kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media MINMARTUNG untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi bilangan cacah kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates?
2. Bagaimana kelayakan media MINMARTUNG untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi bilangan cacah kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates?
3. Bagaimana efektivitas media MINMARTUNG dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi bilangan cacah kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media MINMARTUNG untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi bilangan cacah kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan produk media MINMARTUNG untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi bilangan cacah kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates.

3. Untuk mengetahui efektivitas media MINMARTUNG dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi bilangan cacah kelas V di MI Nasyiatul Mubtadiin Wates.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Box Media MINMARTUNG (Minimarket Hitung)

Box media ini berbentuk balok dengan ukuran kurang lebih 70 cm x 52 cm x 44 cm yang merupakan tempat penyimpanan dari media ini serta perlengkapan pendukung. Box balok ini terbuat dari plastik. Box ini dilengkapi dengan roda agar lebih mudah dalam memindahkannya.

2. Rak

Pada media ini terdapat rak-rak dimana rak tersebut digunakan untuk menampilkan barang dagangan. Ukuran rak bermacam-macam karena disesuaikan dengan ukuran produk.

3. Produk

Produk (snack, minuman segar, pasta gigi, sabun, sampo, pewangi, pembersih, mi instan, susu sachet, gas, dan buah-buahan) ini terbuat dari bahan dasar berbeda-beda. Bahan dari snack, sabun, pewangi, pembersih, pasta gigi, mi instan, susu sachet, dan minuman segar susu kotak berbahan dasar kertas tebal dengan laminasi, dan sebagian tanpa laminasi. Sedangkan buah- buahan terbuat dari clay, gas dan galon air terbuat dari

material plastik. Semua produk ini berfungsi sebagai alat utama dalam pembelajaran.

4. Uang

Uang yang digunakan yaitu uang koin asli dan uang kertas mainan.

Mata uang yang digunakan yaitu 100, 200, 500, 1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000, 100000.

5. Nota belanja (LKPD)

Nota belanja ini berbahan dasar kertas HVS yang berukuran A4, yang digunakan untuk mencatat transaksi peserta didik.

6. Keranjang belanja

Keranjang ini berbahan dasar plastik berukuran kecil yang menyerupai keranjang belanja yang semestinya. Keranjang digunakan untuk menampung atau membawa barang belanjaan.

7. Flash card

Flash card ini berukuran 9,5 cm x 6,5 cm. Setiap kartu berisi perintah serta daftar belanjaan sederhana yang mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Hasil pembuatan media ini diharapkan dapat dijadikan upaya untuk menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan dan dapat dijadikan bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

3. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pendidik ketika melakukan proses pembelajaran, dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran, serta mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

Asumsi yang peneliti gunakan dalam pengembangan media Minimarket Hitung adalah sebagai berikut:

1. Media Minimarket Hitung ini adalah sebuah miniature Minimarket yang berbentuk menyerupai Minimarket di atas meja yang dilengkapi dengan komponen pendukung untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi.
2. Media ini dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi karena pada media ini dilengkapi dengan flash card yang mengendalikan siswa dalam

berbelanja sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

3. Dengan media Minimarket hitung ini membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan.

Pengembangan yang peneliti lakukan ini adalah media Minimarket Hitung yang juga memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media Minimarket Hitung ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang peneliti teliti yaitu MI Nasyiatul Mubtadiin Wates.
2. Media Minimarket Hitung ini hanya bisa digunakan pada materi bilangan cacah pada kelas V SD/MI.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Mobile Learning “NUMET” Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”¹⁰
 Penelitian ini ditulis Reza Muhammad Zaenal, Oman Suryaman, dan Atang Sutisna. Hasil penelitian ini dinyatakan valid oleh ahli, dan kemudian aplikasi ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi Matematika peserta didik sekolah dasar, hal ini terlihat dari nilai

¹⁰ Zaenal, R. M., Suryaman, O., & Sutisna, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning" Numet" Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 11(4), 2725-2739.

sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 75,67 memiliki kriteria baik.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Kartu Domino dengan Pendekatan *Active Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.¹¹ Penelitian ini ditulis oleh Nurudin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media kartu domino dengan pendekatan *active learning* sangat layak digunakan. Kelayakan penampilan media ini dinilai oleh dua ahli media dengan persentase rata-rata sebesar 91,99%, sedangkan kelayakan isi media dinilai oleh ahli materi dengan persentase sebesar 98%. Media ini juga terbukti efektif, terbukti melalui uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t yang menghasilkan nilai 38,75 dan 2,063, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Terjadi peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa, terlihat dari perolehan rata-rata pretest dan posttest yang diuji menggunakan N-Gain sebesar 0,82 dengan kriteria tinggi. Kesimpulan, media pembelajaran kartu domino dengan pendekatan *active learning* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi luas dan keliling bangun lingkaran untuk siswa kelas VI SDN Kemawi, Kabupaten Semarang.

¹¹ Nurudin, N. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang, 5(1), 364-376.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Numerasi Materi Bilangan Cacah Kelas II Sekolah Dasar”¹² Penelitian ini ditulis Ira Nur Puspita Sari, Intan Rahmawati, dan Bagus Ardi Saputro. Hasil penelitian ini menurut ahli materi dan ahli media, media tersebut dinyatakan “sangat layak”. Menurut uji praktisi media ini mudah digunakan dan menyenangkan untuk pembelajaran. Uji efektivitas menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa telah meningkat dalam menggunakan angka atau simbol matematis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.
4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Math Animator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sinanggul”¹³ Penelitian ini ditulis Ana Visia Eka Putri, Nina Sofiana, dan Hamidaturrohman. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa video *animator math* mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Ini ditunjukkan dengan persentase kelayakan 76% dari ahli materi dan 94% dari ahli media.
5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Math Garden* Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar”¹⁴ Penelitian ini ditulis oleh Sutrisno, Romadlon Habibullah, dan

¹² Rahmawati, I., & Saputro, B. A. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Numerasi Materi Bilangan Cacah Kelas Ii Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 299-314.

¹³ Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohman, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animator Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sinanggul. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 180-191.

¹⁴ Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934-943.

Kamilatul Ulya. Hasil penelitian ini Setelah mereka memverifikasi media pembelajaran *Math Garden*, validator dari tiga tim ahli, ahli media (84 persen), ahli materi (86%), dan ahli pembelajaran (92 persen), menilai bahwa media pembelajaran itu “sangat layak” untuk dibangun.

6. Penelitian tentang “Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”¹⁵

Penelitian ini ditulis oleh Karseno. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil uji validitas game edukasi ini menunjukkan bahwa ahli materi memperoleh skor 4,9 dan ahli media memperoleh skor 4,9 yang berarti sangat baik. Untuk kepraktisan, game ini memperoleh skor 4,5, dengan kriteria yang sangat baik.

7. Penelitian tentang “Pengembangan Media Wayang Kartun Rumasa (Seru Main Bersama) Pada Materi Jual Beli Kelas 3 Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Agita Fitria Anwar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid (93%), praktis (99%) dalam kegiatan belajar mengajar tentang materi jual beli.

Tabel 1.1 Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan media <i>mobile learning</i> “numet” untuk meningkatkan kemampuan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama menggunakan model ADDIE, digunakan untuk	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> yang bernama “numet”. Sedangkan penelitian yang

¹⁵ Karseno, K. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 585-602.

¹⁶ Anwar, A. F. (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Rumasa (Seru Main Bersama) Pada Materi Jual Beli Kelas 3 Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
	numerasi siswa sekolah dasar	meningkatkan kemampuan numerasi, untuk siswa sekolah dasar.	akan dilakukan menggunakan media pembelajaran Minimarket Hitung.
2.	Pengembangan media kartu domino dengan pendekatan <i>active learning</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas VI sekolah dasar	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan adalah sama pada mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan kemampuan literasi, menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menggunakan media kartu domino dengan pendekatan <i>active learning</i> pada kelas 4 sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media MINMARTUNG dan digunakan pada kelas 5.
3.	Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan numerasi materi bilangan cacah kelas II sekolah dasar	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan adalah sama pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah untuk meningkatkan kemampuan numerasi, menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini menggunakan media Ular Tangga. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Minimarket .
4.	Pengembangan media pembelajaran video <i>math animaker</i> untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V SD Negeri 5 sinanggul	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan adalah sama pada mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi kelas 5.	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini menggunakan media video <i>animaker math</i> dengan model pengembangan Borg and Gall sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
			media Minimarket Hitung dengan model pengembangan ADDIE.
5.	Pengembangan media pembelajaran <i>math garden</i> dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada kelas 2 Sekolah Dasar	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak di laksanakan adalah sama pada mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi, menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini menggunakan media <i>Math Garden</i> untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Minimarket Hitung untuk meningkatkan kemampuan literasi numrasi materi bilangan cacah.
6.	Pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 6 Sekolah Dasar	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak di laksanakan adalah sama untuk meningkatkan, menggunakan model pengembangan ADDIE	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini menggunakan media game edukasi untuk materi bilangan bulat pada kelas 6 sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Minimarket untuk materi bilangan cacah pada kelas 5.
7.	Pengembangan Media Wayang Kartun Rumasa (Seru Main Bersama) Pada Materi Jual Beli Kelas 3 Sekolah Dasar	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan adalah sama menggunakan konsep jual beli.	penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE, pada penelitian ini media digunakan untuk kelas 3 sedangkan pada penelitian

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
			yang akan dilaksanakan digunakan untuk kelas 5. Pada penelitian ini menggunakan kartun wayang untuk peran penjual dan pembelinya. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media pembelajaran Minimarket Hitung.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian atau istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

2. MINMARTUNG

MINMARTUNG adalah singkatan dari Minimarket Hitung. Sebuah media pembelajaran miniatur Minimarket yang dibentuk menyerupai sebuah minimarket. Media ini dapat mengajak peserta didik berbelanja secara langsung dengan uang yang telah ditentukan. Media ini dilengkapi

dengan flashcard dan nota belanja yang digunakan sebagai LKPD untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

3. Kemampuan Literasi Numerasi

Literasi numerasi merupakan sebuah kemampuan yang didalamnya memungkinkan kita untuk tidak hanya sekadar melihat, namun juga memahami secara mendalam segala hal yang dipenuhi oleh angka dan simbol matematika. Kemampuan ini menjadi jembatan agar kita bisa menafsirkan data yang ada di sekitar, kemudian memperoleh informasi relevan yang dibutuhkan, menggunakan angka-angka tersebut untuk melakukan perhitungan yang logis, dan akhirnya, mengkomunikasikan temuan kita kepada orang lain. Intinya, literasi numerasi adalah kemampuan yang membantu kita memecahkan berbagai masalah praktis yang muncul dalam konteks sehari-hari, membuat keputusan yang efektif, dan menjalankan kehidupan dengan penuh perhitungan.¹⁷

Dalam penelitian ini kemampuan literasi numerasi yang ditingkatkan, yaitu kemampuan pada operasi hitung bilangan cacah sampai dengan 100.000.

4. Bilangan Cacah

Bilangan Cacah adalah himpunan bilangan non-negatif, bilangan ini bermula dari 0 sampai tak terhingga. Bilangan cacah dinyatakan sebagai $(0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, \dots)$ Dalam penelitian ini bilangan cacah yang digunakan

¹⁷ Adrillian, H., Nizaruddin, N., & Aini, A. N. (2023). Pengembangan game edukasi matematika berbasis aplikasi android untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SMP. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 72-81.

adalah bilangan cacah besar, yaitu bilangan cacah 0 sampai dengan 100.000.