

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan dan Model Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Borg dan Gall, yang kita maksud dengan Model Penelitian dan Pengembangan adalah sebuah upaya dan langkah nyata yang kita lakukan untuk merancang, membentuk, dan yang paling penting, memastikan bahwa produk-produk pendidikan yang kita lahirkan benar-benar bermutu dan layak untuk digunakan."¹⁸

Menurut Asim, kegiatan pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah upaya yang sungguh-sungguh kita kerahkan untuk menciptakan dan memastikan bahwa setiap produk, yang kita gunakan di ruang kelas yang berupa modul, software interaktif, atau kurikulum yang benar-benar valid dan layak untuk mendukung proses belajar mengajar. Bahkan, Suhadi Ibnu menuntun kita lebih jauh lagi. Ia melihat bahwa proses pengembangan ini adalah jenis penelitian istimewa yang bertujuan melahirkan karya fisik (seperti alat peraga/*hardware*) atau karya digital (seperti aplikasi/*software*). Proses ini punya langkah-langkah yang khas, yang dimulai dari mendengarkan dan memahami kebutuhan (analisis kebutuhan), berlanjut pada tahap merancang dan mewujudkan ide

¹⁸ Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.

(pengembangan), dan diakhiri dengan tahap menguji dan menilai sejauh mana produk tersebut berhasil (evaluasi).

Maka, dari semua pandangan itu, kita bisa membentuk satu pemahaman utuh, yaitu penelitian pengembangan di dunia pendidikan adalah perjalanan kita bersama. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang lahir dari keinginan tulus untuk menciptakan solusi belajar yang nyata.

Perjalanan itu dimulai dengan bertanya, "Apa yang sebenarnya kita butuhkan?" (analisis kebutuhan), kemudian kita merancang dan membangunnya (pengembangan produk), kita mencobanya dan menerima masukan (evaluasi produk), kita memperbaikinya dengan hati-hati (revisi), dan akhirnya, kita membagikannya kepada sesama pendidik dan pelajar (penyebaran) agar manfaatnya dapat dirasakan seluas-luasnya.¹⁹

2. Model Penelitian Pengembangan

Terdapat dalam buku yang ditulis oleh Prof. Dr. Sugiyono memuat berbagai desain model yang sering dijadikan rujukan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*), diantaranya:

a. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick dkk. pengembangan model ADDIE, sebuah kerangka kerja pengembangan yang terdiri dari lima tahapan. Lima langkah atau fase pengembangan tersebut meliputi: Analisis

¹⁹ Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.

(*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan atau Produksi (*Development or Production*), Implementasi atau Penyampaian (*Implementation or Delivery*), dan Evaluasi (*Evaluations*).

Prosedur pengembangan dengan Model ADDIE dilakukan melalui lima langkah berikut:

1) Analisis

Fase pertama adalah menganalisis kebutuhan akan pengembangan produk baru (meliputi model, metode, media, atau bahan ajar) serta meninjau kelayakan dan persyaratan teknisnya. Pengembangan produk seringkali dipicu oleh masalah yang sedang berlangsung, yaitu ketika produk yang telah ada tidak lagi sesuai (relevan) dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, kemajuan teknologi, maupun karakteristik pembelajar.

2) Desain

Langkah Desain adalah proses sistematis untuk membuat rancangan konseptual dan menentukan konten produk. Rancangan setiap elemen produk harus dibuat, dan panduan untuk implementasi desain atau produksi produk harus ditulis secara jelas dan mendetail. Rancangan pada fase ini masih berupa konsep yang akan memandu proses pengembangan berikutnya.

3) Pengembangan (*Development*)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah mewujudkan rancangan konseptual yang telah dibuat menjadi produk yang fungsional dan

siap digunakan. Selain merealisasikan kerangka konseptual produk baru, pembuatan instrumen pengukuran untuk menilai performa produk juga merupakan bagian integral dari tahap ini.

4) Implementasi

Penerapan produk bertujuan untuk mengumpulkan respons awal (umpan balik) terhadap produk yang dihasilkan. Umpan balik awal ini diperoleh melalui penilaian terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk, dan proses implementasi harus konsisten dengan rancangan produk yang sudah ada.

5) Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pihak pengguna, sehingga memungkinkan dilakukannya revisi agar produk dapat memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi atau menyesuaikan dengan hasil penilaian. Inti dari tahap ini adalah menilai keberhasilan pencapaian tujuan pengembangan.

b. Model Pengembangan ASSURE

Model desain ASSURE menitikberatkan pada penggabungan antara media dan teknologi untuk merancang kegiatan serta proses pembelajaran yang efektif. Karena sifatnya yang ringkas dan terfokus, model ini sangat ideal untuk pembelajaran berskala kecil, seperti yang dilaksanakan di dalam lingkungan kelas. Namun, untuk mencapai hasil yang efisien dan optimal, implementasi desain ASSURE wajib

dilakukan secara bertahap dan komprehensif. Prosedur dalam model ASSURE meliputi langkah-langkah berikut:

- 1) Analisis Peserta Didik (*Analyze Learners*): Menganalisis sifat-sifat unik dan latar belakang siswa.
- 2) Susunan Tujuan (*State Objectives*): Menentukan capaian atau hasil yang diinginkan dari proses pembelajaran.
- 3) Seleksi (*Select*): Memilih pendekatan (metode), alat (media), dan sumber daya (materi) yang akan digunakan dalam pengajaran.
- 4) Usaha Pemanfaatan (*Utilize Materials*): Mengaplikasikan atau menggunakan bahan-bahan dan sumber daya yang telah dipilih.
- 5) Rangsangan Partisipasi (*Require Participation*): Meminta dan memastikan keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas belajar.
- 6) Evaluasi dan Perbaikan (*Evaluate and Revise*): Mengukur efektivitas program yang telah dilaksanakan dan melakukan peninjauan ulang untuk perbaikan.²⁰

c. Model Pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg dan Gall (1983), model rancangan pengembangan yang mereka ajukan menggunakan pendekatan berjenjang (*waterfall*) dalam pelaksanaan pengembangannya. Model ini memerlukan proses yang memakan waktu cukup lama karena

²⁰ Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).

melibatkan sepuluh tahapan yang wajib dilalui, antara lain: (1) melakukan riset dan mengumpulkan informasi, (2) merumuskan perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk pendahuluan, (4) melaksanakan uji coba awal di lapangan, (5) merevisi produk utama, (6) melakukan uji coba lapangan skala besar, (7) merevisi produk operasional berdasarkan hasil uji, (8) melaksanakan uji operasional di lapangan, (9) melakukan revisi akhir pada produk, dan (10) proses diseminasi dan implementasi.

Tahapan-tahapan yang diterapkan dalam pengembangan penelitian ini diuraikan secara terperinci sebagai berikut:

1) Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Langkah ini berupa kegiatan penelitian dan penghimpunan informasi melalui survei, yang mencakup studi literatur terkait isu yang sedang dikaji, serta persiapan untuk merumuskan kerangka kerja atau landasan penelitian.

2) Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini melibatkan perumusan kecakapan dan keahlian yang relevan dengan permasalahan, penetapan target atau sasaran yang hendak dicapai di setiap fase, dan, jika dianggap perlu atau memungkinkan, pelaksanaan studi kelayakan dalam lingkup terbatas.

3) Pengembangan Draf Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Ini adalah proses mengembangkan rancangan awal dari produk yang direncanakan. Kegiatan pada tahap ini termasuk penyiapan komponen pendukung, penyusunan panduan dan buku petunjuk penggunaan, serta evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung tersebut.

4) Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap ini merupakan uji coba di lapangan dalam skala kecil dan terbatas, dengan melibatkan subjek sebanyak 6 hingga 12 partisipan. Pengumpulan dan analisis data pada fase ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti wawancara, observasi, atau penyebaran angket.

5) Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*)

Langkah ini adalah melakukan perbaikan pada produk awal yang telah dihasilkan, berdasarkan temuan dari uji coba lapangan awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan berulang kali hingga diperoleh draf produk (model) utama yang dinilai matang dan siap untuk diujicobakan dalam cakupan yang lebih luas.

6) Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Ini adalah pelaksanaan uji coba utama yang melibatkan keseluruhan atau seluruh populasi subjek yang diteliti (misalnya, seluruh peserta didik).

7) Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Tahap ini bertujuan untuk melakukan penyempurnaan terhadap hasil yang didapatkan dari uji coba berskala lebih besar. Tujuannya adalah agar produk yang dikembangkan benar-benar menjadi desain model operasional yang siap untuk divalidasi.

8) Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*)

Langkah ini merupakan pelaksanaan uji validasi terhadap model operasional yang sudah berhasil disempurnakan.

9) Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Yaitu melaksanakan perbaikan terakhir pada model yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang benar-benar final dan siap digunakan.

10) Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Langkah penutup ini mencakup kegiatan menyebarluaskan produk atau model yang telah dikembangkan dan kemudian menerapkannya secara nyata di lapangan. Model pengembangan Borg dan Gall memiliki sisi positif dan negatif. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya untuk menciptakan produk dengan tingkat validasi yang tinggi dan mendorong inovasi yang berkelanjutan. Sebaliknya, kelemahannya adalah model ini menuntut periode waktu yang relatif lama karena

prosedurnya yang cukup rumit, serta membutuhkan alokasi dana yang signifikan.

d. Model Pengembangan Thiagarajan (4D)

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) mencakup empat fase utama. Fase-fase tersebut meliputi: *Define* (Analisis Kebutuhan), yaitu tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan; *Design*, yakni penyiapan kerangka konseptual model beserta perangkat pembelajarannya; *Develop*, yaitu fase pengembangan yang di dalamnya terdapat uji validasi atau penilaian kelayakan media; dan terakhir adalah *Disseminate*, yaitu penerapan model tersebut pada subjek penelitian yang sebenarnya.

Model 4D memiliki kelebihan yaitu prosesnya relatif tidak membutuhkan waktu yang panjang sebab tahapan-tahapannya tidak terlalu rumit. Namun, model ini juga memiliki kelemahan, yaitu hanya mencapai fase penyebarluasan (*Disseminate*) dan tidak menyertakan tahap evaluasi yang komprehensif. Evaluasi yang dimaksud adalah pengukuran kualitas produk (misalnya, perbandingan hasil sebelum dan sesudah penggunaan produk) yang diperlukan untuk menilai mutu produk yang telah diujikan.²¹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan sangat penting dalam dunia pendidikan

²¹ Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (*research and development*). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.

karena berperan menyediakan inovasi dan perangkat baru dalam pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini karena model tersebut menawarkan lima tahapan yang terperinci dan praktis untuk digunakan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medius* mengacu pada konsep tengah, perantara, atau pengantar. Oleh karena itu, media diartikan sebagai perangkat yang menyalurkan pesan dari satu pihak ke pihak lain. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai wahana yang memuat pesan instruksional yang ingin disampaikan sumber kepada penerima, yang pada akhirnya bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar. Di sisi lain, pembelajaran adalah aktivitas terarah dari seorang pengajar dalam memberikan dukungan kepada peserta didik, sehingga kegiatan belajar mereka selaras dengan minat dan kebutuhan pribadi. Dengan kata lain, pembelajaran adalah serangkaian intervensi yang direncanakan untuk memanfaatkan dan mengatur sumber-sumber belajar secara efektif demi terciptanya proses belajar di kalangan siswa.²²

Menurut Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwa media itu secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun

²² Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.

kondisi yang menjadikan siswa berpengetahuan, berketrampilan, atau bersikap.²³ Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Menurut Santoso S. Hamijaya, Media merupakan segala bentuk perantara yang dipakai untuk penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu dapat tersampaikan pada penerima. Media pembelajaran yaitu alat yang dapat digunakan untuk membantu jalannya proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal.²⁴

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Susanti dan Zulfiana, media pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Media Visual

Media Visual merupakan alat atau sumber belajar yang memuat pesan atau informasi, terutama materi pelajaran, yang disajikan secara kreatif dan menarik, serta dirancang untuk diterapkan dengan mengandalkan indra penglihatan.

2. Media Audio

Media Audio atau media dengar adalah jenis sumber belajar yang menyajikan pesan atau materi pelajaran secara kreatif dan

²³ Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.

²⁴ Fadilah, A., Nurzakiah, 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.

menarik, yang penerapannya hanya mengandalkan indra pendengaran karena formatnya hanya berupa suara.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan jenis sumber atau alat pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran secara kreatif dan menarik. Media ini bekerja dengan memadukan suara dan gambar, sehingga dapat diterapkan melalui penggunaan serentak indra pendengaran dan penglihatan.²⁵

3. Manfaat Media Pembelajaran

Seperti yang dikemukakan oleh Suwarno Dkk. Manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.
- g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁶

²⁵ Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16

²⁶ 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.

Menurut Rasagama mengemukakan sejumlah manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu: media mampu menumbuhkan motivasi belajar melalui penyajian yang lebih menarik, media memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran berkat pemahaman makna dan penguasaan materi yang lebih baik. Di samping itu, media dapat menghilangkan rasa bosan pada peserta didik. Bagi pendidik, variasi metode yang dihasilkan oleh media akan mengurangi kelelahan akibat tidak hanya bergantung pada komunikasi lisan. Hal yang terpenting, peserta didik dapat lebih banyak beraktivitas dalam proses belajar, misalnya dengan praktik, demonstrasi, observasi, atau bermain peran.²⁷

4. Urgensi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting karena menurut Asyhar, terdapat empat alasan utama mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar:

a. Memperbaiki Kualitas Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang secara cermat diharapkan dapat mendorong pembelajaran yang optimal, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman, pengetahuan, dan kreativitas peserta didik dalam menerima ilmu.

b. Merespons Paradigma Baru

²⁷ Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing*, 3(2), 538-545.

Paradigma pendidikan modern mengharuskan pendidik untuk mengambil peran yang lebih luas, bukan sekadar memindahkan ilmu, tetapi juga berperan sebagai perancang, manajer, fasilitator, dan mediator. Dengan demikian, peserta didik ditargetkan tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menganalisis, menerapkan, mengevaluasi, dan berkreasi.

c. Menyesuaikan Kebutuhan Pasar.

Media pembelajaran harus relevan dengan kebutuhan dunia kerja agar peserta didik yang lulus memiliki kualifikasi yang mampu bersaing seiring perkembangan zaman.

d. Wawasan Pendidikan Global.

Seiring dengan perubahan di abad ke-21, model pembelajaran konvensional tatap muka telah bergeser ke model pendidikan daring (jejaring), yang mengindikasikan semakin meluasnya dan cepatnya perkembangan pendidikan global.²⁸

5. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merujuk pada segala sesuatu yang patut, pantas, atau layak untuk dilaksanakan. Pelaksanaan studi kelayakan merupakan langkah krusial untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang pengembangan suatu media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memitigasi potensi kegagalan dan

²⁸ 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.

mengidentifikasi kelemahan agar perbaikan dapat dilakukan. Suatu media pembelajaran dianggap layak pakai apabila memenuhi kebutuhan belajar serta selaras dengan materi yang diajarkan.²⁹ Dengan kata lain, media tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan aktual peserta didik dan pendidik di ruang kelas.

Selain itu, penggunaan media yang tepat akan memperkaya pemahaman makna materi bagi peserta didik. Hamalik berpendapat bahwa efektivitas media pembelajaran yang layak bergantung pada kemampuannya memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk belajar mandiri dan beraktivitas. Oleh karena itu, kelayakan media pembelajaran didefinisikan sebagai kesesuaian media dengan kebutuhan, dukungannya terhadap substansi materi, dan perannya dalam memfasilitasi kesempatan belajar mandiri bagi siswa.³⁰

Kualitas sebuah media pembelajaran dapat diukur melalui sejumlah indikator. Menurut Rivai menetapkan lima kriteria utama untuk media yang efektif:

- a. Relevansi: Media harus relevan dengan sasaran pembelajaran dan karakteristik siswa.
- b. Kemampuan Guru: Media harus memudahkan guru dalam penyampaian materi.
- c. Kemudahan Penggunaan: Media harus mudah dioperasikan.

²⁹ Mauldin dan Edi dalam Fitria et al., 2017

³⁰ Yunita, S. A. N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips "Fun Forces" Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV SDN Cerme 2 Grogol Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

d. Ketersediaan: Media harus sesuai dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

e. Kebermanfaatan: Media harus memiliki manfaat nyata dalam membantu pemahaman siswa.³¹

Sementara itu, BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan, dalam Krismasari) menawarkan kriteria kelayakan yang dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

- a. Aspek kelayakan isi/materi: Meliputi keselarasan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), ketepatan/keakuratan data, aktualisasi/kemutakhiran materi, dan potensi untuk memicu rasa ingin tahu.
- b. Aspek kelayakan kegrafikan: Mencakup pertimbangan mengenai dimensi/ukuran media, rancangan/desain media, dan komponen isi visual media pembelajaran.³²

C. Media Pembelajaran MINMARTUNG

1. Pengertian Media Pembelajaran MINMARTUNG

MINMARTUNG merupakan singkatan dari Minimarket Hitung. Minimarket Hitung merupakan sebuah media pembelajaran yang hendak dikembangkan pada mata pelajaran matematika materi bilangan bulat. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu

³¹ Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.

³² Krismasari, Elvira. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Aljabar Untuk SMP/MTs Dengan Menyisipkan Nilai Sikap. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Jawa Timur.

jalannya proses belajar mengajar agar lebih efektif dan optimal.³³ Bentuk dari media pembelajaran MINMARTUNG yang akan dikembangkan yaitu berupa miniatur Minimarket yang terdiri atas rak, barang-barang yang dijual, keranjang yang berfungsi sebagai alat pendukung berlangsungnya jual beli. Selain itu, juga terdapat uang, nota belanja, dan juga flash card sebagai pelengkap agar media MINMARTUNG dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media MINMARTUNG yang peneliti kembangkan yaitu terbuat dari kayu berbentuk balok berukuran 70 cm x 52 cm x 44 cm. Box ini digunakan sebagai bagian terluar dari media MINMARTUNG. Kemudian rak yang digunakan untuk mendisplay produk atau barang dagangan berukuran menyesuaikan box. Selanjutnya ada barang dagangan yang terdiri dari snack, buah-buahan plastik susu kotak, dan lain sebagainya. Lalu, uang mainan yang digunakan sebagai alat untuk membeli barang yang diinginkan. Uang yang disediakan mulai dari pecahan 100 sampai dengan 100.000 rupiah. Uang yang digunakan yaitu uang koin asli dan uang kertas mainan. Kemudian akan disediakan nota belanja berbahan dasar kertas yang berukuran A5, yang digunakan untuk mencatat transaksi peserta didik. Selanjutnya ada keranjang belanja yang berbahan dasar plastik berukuran kecil yang menyerupai keranjang belanja yang semestinya. Keranjang digunakan untuk mengumpulkan barang belanjaan. Yang terakhir ada flash card ini berukuran 9,5 cm x 6,5 cm.

³³ 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.

Setiap kartu berisi daftar belanjaan sederhana, perintah dan pertanyaan yang mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Penggunaan media MINMARTUNG ini bertujuan untuk mengajak peserta didik pada pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata disamping itu media ini juga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

D. Kemampuan Literasi Numerasi

1. Pengertian Kemampuan Literasi Numerasi

Istilah literasi numerasi bukan hanya sekedar tentang kemampuan berhitung saja. Numerasi merupakan seperangkat ketrampilan kognitif, meliputi pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, kemampuan berpikir kuantitatif, menafsirkan data, dan terutama kemampuan untuk menerapkan semua pengetahuan tersebut di dalam berbagai konteks kehidupan nyata.³⁴ Literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang untuk menerapkan, merumuskan, dan menafsirkan matematika dalam konteks yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Literasi numerasi mengarah pada upaya untuk mengembangkan kemampuan individu dalam memahami dan menggunakan angka, mengukur, menghitung, dan memecahkan masalah matematika sehari

³⁴ Ramadhani, M. H., Agung, A., Izzania, R. D. S. M., Sari, R., & Supriatna, I. Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur tentang Konsep, Tantangan, dan Implikasinya bagi Pembelajaran Masa Kini. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1244-1258).

³⁵ 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.

hari.³⁶ Kemendikbud menyatakan bahwa literasi matematika atau numerasi, yakni penguasaan aplikasi konsep dan keahlian matematika untuk menyelesaikan isu-isu praktis dalam spektrum luas kehidupan sehari-hari, mencakup konteks personal, profesional, hingga kewarganegaraan. Walaupun memiliki peran krusial, pencapaian kompetensi numerasi pelajar di Indonesia saat ini masih berada di bawah target yang diinginkan.³⁷

2. Indikator Kemampuan Literasi Numerasi

Menurut Kemdikbud pada tahun 2021, menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kemampuan untuk (a) menggunakan berbagai symbol dan bilangan yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (b) membaca serta menganalisis informasi dalam berbagai macam bentuk seperti (grafik, table, bagan, dan lain sebagainya) (c) menginterpretasi hasil dari analisis yang kemudian digunakan untuk memprediksi dan mengambil kesimpulan dan keputusan.³⁸

Indikator kemampuan literasi numerasi yaitu: (1) Mampu memahami permasalahan dengan baik dengan menganalisis informasi yang ada pada

³⁶ Moerti, T. D., Hermalia, L., PK, G. D. R., Kinanthi, N. P. R., Sobirin, M., & Hilyana, F. S. (2023). Pengembangan Media Belajar POP UP BOOK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 11364-11374.

³⁷ Ma'rufah, F., Purwoko, R. Y., & Astuti, E. P. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(2), 12-24.

³⁸ Fajriyah, E. (2022, October). Kemampuan literasi numerasi siswa pada pembelajaran matematika di Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 403-409).

soal. (2) Mampu menggunakan model matematika dari masalah yang diberikan dengan menuliskan angka dan symbol dengan tepat dan lengkap berdasarkan pemahaman terhadap soal. (3) Menggunakan konsep dalam menyelesaikan masalah. (4) Mampu menginterpretasikan dan mengevaluasi masalah³⁹

Menurut penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang telah memiliki kemampuan literasi numerasi dapat diidentifikasi dari mampu menalar dan memberi alasan dengan menganalisis masalah dari konteks sehari-hari, mampu menggunakan strategi pemecahan masalah dengan menulis simbol dan angka yang tepat, menyelesaikannya menggunakan konsep matematika yang relevan, dan terakhir mampu merepresentasikan objek atau situasi matematika dengan menginterpretasi serta mengevaluasi hasil untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan.

3. Kompetensi dan Capaian Kompetensi Literasi Numerasi

Kompetensi dan capaian kompetensi literasi numerasi dalam AKMI terdapat 3 tahapan kognitif inti diantaranya yaitu: Merepresentasikan objek atau situasi matematika, menggunakan strategi pemecahan masalah, menalar dan memberi alasan. Setiap tahapan dilengkapi dengan indikator untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Sebagai dasar penyusunan dan pengembangan media pembelajaran Minimarket Hitung

³⁹ Nurtiana, N. (2023). Kemampuan literasi numerasi ditinjau dari self-efficacy. *Prosiding Sesiomadika*, 4(1).

yang disesuaikan dengan Kompetensi dan Capaian Kompetensi yang terdapat pada tabel Capaian Kompetensi Literasi Numerasi AKMI telah disertakan pada bagian lampiran 9.

E. Materi Bilangan Cacah

Berikut ini adalah materi bilangan cacah sampai dengan 100.000 untuk siswa kelas 5 SD/MI:

1. Membaca bilangan cacah sampai 100.000



Dancow Nutritods 1 Vanila 800 gr

Rp 98.700

(Gambar 2.1 Nestle Dancow)

(Gambar 2.1 Nestle Dancow)

Cara membaca bilangan 98.700 adalah **Sembilan puluh delapan ribu tujuh ratus**

2. Menuliskan bilangan cacah sampai 100.000

Yohana merupakan siswa baru di kelas V SD Pancasila. Karena memasuki kelas baru, Ibu membelikan beberapa peralatan sekolah, seperti buku dan alat tulis. Ibu membelikan Yohana empat buku tulis dengan harga empat belas ribu lima ratus rupiah. Cara menulis “empat belas ribu lima ratus” adalah sebagai berikut:

empat belas ribu **lima** ratus ditulis 14.500

3. Menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000

Nilai tempat adalah nilai yang dimiliki oleh setiap angka penyusun bilangan berdasarkan letak atau tempat angkanya. Bilangan yang akan dipelajari adalah bilangan cacah sampai 100.000, sehingga paling banyak ada 5 digit angka pada setiap bilangan. Untuk bilangan dengan 5 digit angka urutan susunan nilai tempatnya adalah satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan puluh ribuan.

Berikut ketentuannya.

- | | | | |
|---------------------------------|--------|---|--|
| 1) Jika terdapat 1 angka maka → | 8 | → | Satuan |
| 2) Jika terdapat 2 angka maka → | 38 | → | Satuan
Puluhan |
| 3) Jika terdapat 3 angka maka → | 538 | → | Satuan
Puluhan
Ratusan |
| 4) Jika terdapat 3 angka maka → | 2538 | → | Satuan
Puluhan
Ratusan
Ribuan |
| 5) Jika terdapat 5 angka maka → | 12.538 | → | Satuan
Puluhan
Ratusan
Ribuan
Puluh Ribuan |

Contoh:

Tentukan nilai tempat masing-masing angka pada bilangan 43.785!

Jawab:

Bilangan 43.785 terdiri atas lima angka. Artinya, nilai tempat maksimalnya adalah puluh ribuan.

	4	3	7	8	5
	↓	↓	↓	↓	↓
	Puluh				
	ribuan	ribuan	ratusan	puluhan	satuan
Nilai	40.000	3.000	700	80	5
Angka					

Jadi, angka 4 menempati puluh ribuan, angka 3 menempati ribuan, angka 7 menempati ratusan, angka 8 menempati puluhan, dan angka 5 menempati satuan.

4. Membandingkan dua bilangan cacah sampai 100.000

Membandingkan bilangan cacah berarti menentukan apakah suatu bilangan cacah memiliki nilai lebih besar, lebih kecil, atau sama dari bilangan cacah yang lain. Langkah-langkah untuk membandingkan bilangan cacah sebagai berikut.

- Perhatikan banyak angka penyusun dari bilangan yang dibandingkan.
Bilangan dengan angka lebih banyak mempunyai nilai lebih besar.
- Jika dua bilangan yang dibandingkan mempunyai angka sama banyak, bandingkan nilai tempatnya secara berurutan dari yang terbesar.
Bilangan dengan angka lebih besar pada nilai tempat yang sama mempunyai nilai yang lebih besar.

Membandingkan bilangan dapat dinyatakan dengan lambang "<" (kurang dari), ">" (lebih dari), dan "=" (sama dengan).

Contoh:

Bandingkan dua bilangan berikut.

1) 58.024 dengan 18.042

2) 45.217 dengan 45.263

Jawab:

1) Bilangan 58.024 dan 18.042 mempunyai angka yang sama banyak, yaitu 5 sehingga nilai tempat maksimalnya adalah puluh ribuan. Selanjutnya, angka-angka pada nilai tempat bilangan akan dibandingkan satu per satu.

Tabel 2.1 Contoh Perbandingan Bilangan

Nilai Tempat	58.024	Tanda Perbandingan	18.042
Puluh Ribuan	5	>	1

Karena pada nilai tempat puluh ribuan sudah terlihat perbandingannya maka tidak perlu membandingkan nilai tempat bilangan lainnya. Terlihat bahwa pada nilai tempat puluh ribuan, $5 > 1$.

Jadi, 58.024 lebih besar dibanding 18.042 atau dapat ditulis $58.024 > 18.042$.

2) Bilangan 45.217 dan 45.263 mempunyai angka yang sama banyak, yaitu lima angka sehingga nilai maksimal tempat bilangannya adalah puluh ribuan. Karena banyak angkanya sama maka angka-angka pada nilai tempat bilangan harus dibandingkan satu per satu.

Tabel 2.2 Contoh Perbandingan Bilangan

Nilai Tempat	45.217	Tanda Perbandingan	45.263
Puluh Ribuan	4	=	4
Ribuan	5	=	5
Ratusan	2	=	2
Puluhan	1	<	6

Perbandingan angka berhenti sampai nilai tempat dengan angka yang berbeda. Karena pada nilai tempat puluhan angkanya berbeda maka tidak perlu membandingkan angka pada nilai tempat selanjutnya. Pada nilai tempat puluhan terlihat bahwa $1 < 6$.

Jadi, 45.217 lebih kecil dibanding 45.263 atau dapat ditulis $45.217 < 45.263$.

5. Mengurutkan beberapa bilangan cacah sampai 100.000

Mengurutkan bilangan cacah berarti menuliskan bilangan cacah secara urut dari nilai terkecil ke nilai terbesar atau sebaliknya. Berikut langkah-langkah mengurutkan dua bilangan cacah.

- a) Perhatikan perintahnya. Mengurutkan bilangan dapat dilakukan dari nilai terkecil ke terbesar atau nilai terbesar ke terkecil.
- b) Amatilah banyaknya angka dari bilangan yang akan diurutkan. Bilangan dengan angka lebih banyak mempunyai nilai lebih besar. Begitu juga sebaliknya, bilangan yang mempunyai angka lebih sedikit mempunyai nilai lebih kecil.
- c) Jika dua bilangan yang akan diurutkan mempunyai angka yang sama banyak. Perhatikan nilai tempatnya.

Contoh:

- (1) Urutkan bilangan 72.246, 79.105, 71.927, 73.701, dan 74.018 dari yang terbesar ke yang terkecil.

Jawab:

Banyaknya angka pada bilangan 72.246, 79.105, 71.927, 73.701, dan 74.018 sama banyak, yaitu lima angka maka nilai maksimal tempat bilangannya adalah puluh ribuan.

Tabel 2.3 Cara Mengurutkan Bilangan

Bilangan	Puluh ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
72.246	7	2	2	4	6
79.105	7	9	1	0	5
71.927	7	1	9	2	7
73.701	7	3	7	0	1
74.018	7	4	0	1	8

Pada nilai tempat bilangan puluh ribuan, terlihat bahwa semuanya bernilai sama, yaitu 7. Bandingkan nilai tempat bilangan berikutnya, yaitu ribuan.

Tabel 2.4 Cara Mengurutkan Bilangan

Bilangan	Puluh ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
72.246	7	2	2	4	6
79.105	7	9	1	0	5
71.927	7	1	9	2	7
73.701	7	3	7	0	1
74.018	7	4	0	1	8

Pada nilai tempat bilangan ribuan terlihat bahwa $9 > 4 > 3 > 2 >$

1. Jadi, urutan bilangan dari yang terbesar ke yang terkecil adalah 79.105, 74.018, 73.701, 72.246, dan 71.927.

6. Menyusun/komposisi bilangan cacah sampai 100.000

Komposisi bilangan cacah adalah susunan dari beberapa angka yang apabila digabungkan akan menjadi suatu bilangan. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut.

Contoh:

- a. Novia mengambil lima buah kartu yang bertuliskan angka dan nilai tempat bilangan. Adapun kartu yang diambil Novia sebagai berikut.

Ratusan	Satuan	Puluh Ribuan	Puluhan	Ribuan
9	1	6	3	7

Tentukan bilangan yang terbentuk dari kartu-kartu yang diambil Novia.

Jawab:

Berdasarkan nilai tempat bilangan, diperoleh nilainya sebagai berikut.

- 1) Kartu pertama adalah angka 9 dengan nilai tempat ratusan maka nilainya 900.
- 2) Kartu kedua adalah angka 1 dengan nilai tempat satuan maka nilainya 1.

- 3) Kartu ketiga adalah angka 6 dengan nilai tempat puluh ribuan maka nilainya 60.000.
- 4) Kartu keempat adalah angka 3 dengan nilai tempat puluhan maka nilainya adalah 30.
- 5) Kartu kelima adalah angka 5 dengan nilai tempat ribuan maka nilainya adalah 5.000

Tabel 2.5 Komposisi Bilangan Cacah

Puluh Ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
6	5	9	3	1
60.000 + 5.000 + 900 + 30 + 1				

Jadi, bilangan yang terbentuk adalah 65.931

7. Menguraikan/dekomposisi bilangan cacah sampai 100.000

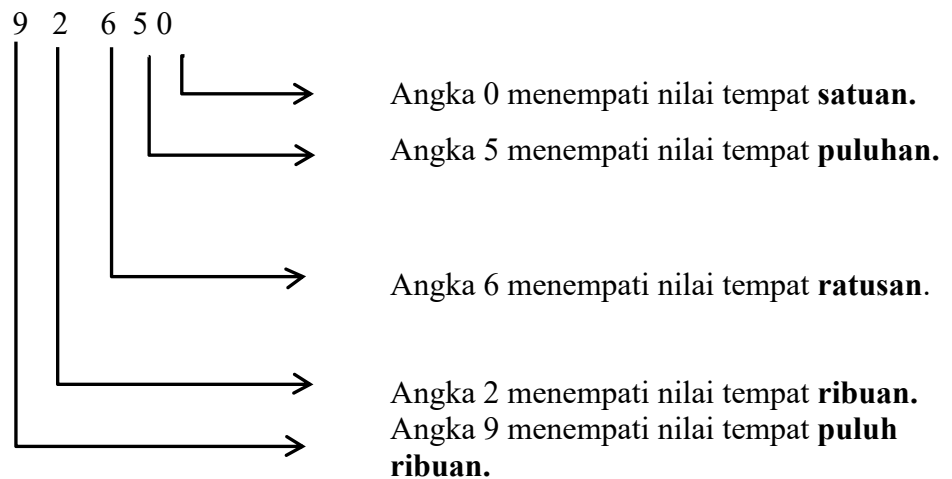
Dekomposisi bilangan cacah merupakan kebalikan dari komposisi bilangan cacah. Jika komposisi bilangan cacah adalah susunan dari bilangan cacah maka dekomposisi merupakan penguraian dari suatu bilangan cacah.

Contoh:

Nisa dan Kak Linda berbelanja di toserba Hemat. Total belanjaan mereka sebesar Rp92.650,00. Tentukan dekomposisi dari total belanjaan Nisa dan Kak Linda.

Jawab:

Dengan menggunakan nilai tempat bilangan diperoleh:



Berdasarkan nilai tempat bilangan diperoleh:

- angka 9 menempati tempat puluh ribuan sehingga nilainya 90.000;
- angka 2 menempati tempat ribuan sehingga nilainya 2.000;
- angka 6 menempati tempat ratusan sehingga nilainya 600;
- angka 5 menempati tempat puluhan sehingga nilainya 50;
- angka 0 menempati tempat satuan sehingga nilainya 0.

Jadi, dekomposisi dari 92.650 sebagai berikut.

$$92.650 = 9 \text{ puluh ribuan} + 2 \text{ ribuan} + 6 \text{ ratusan} + 5 \text{ puluhan} + 0 \text{ satuan}$$

$$92.650 = 90.000 + 2.000 + 600 + 50 + 0$$

8. Menghitung operasi bilangan cacah sampai 100.000

1) Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah sampai 100.000

a) Penjumlahan Bilangan Cacah

Penjumlahan bilangan cacah adalah operasi matematika yang melibatkan penggabungan dua atau lebih bilangan cacah. Operasi

penjumlahan disimbolkan dengan (+). Penjumlahan dapat diselesaikan dengan cara bersusun panjang dan bersusun pendek. Perhatikan langkah-langkahnya.

(1) Cara bersusun panjang

- (a) Uraikan tiap bilangan yang akan dijumlahkan.
- (b) Lakukan operasi penjumlahan dengan mengelompokkan bilangan sesuai nilai tempatnya.

(2) Cara bersusun pendek.

- (a) Tulis bilangan secara bersusun sesuai nilai tempatnya.
- (b) Lakukan operasi penjumlahan dengan mengelompokkan bilangan sesuai nilai tempatnya.

Contoh:

Tentukan hasil dari $38.901 + 41.087$.

Jawab:

Cara bersusun panjang

Uraikan bilangan 38.901 dan 41.087 sesuai dengan nilai tempat bilangannya.

$$38.901 = 30.000 + 8.000 + 900 + 0 + 1$$

$$41.087 = 40.000 + 1.000 + 0 + 80 + 7$$

Kemudian, lakukan operasi penjumlahan.

$$38.901 = 30.000 + 8.000 + 900 + 0 + 1$$

$$41.087 = 40.000 + 1.000 + 0 + 80 + 7$$

$$= (30.000 + 40.000) + (8.000 + 1.000) + (900 + 0) + (0 + 80) + (1 + 7)$$

+

$$= 70.000 + 9.000 + 900 + 80 + 8$$

$$= 79.988$$

Cara bersusun pendek

Puluh ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan	
3	8	9	0	1	
4	1	0	8	7	+
7	9	9	8	8	

Jadi, $38.901 + 41.087 = 79.988$.

b) Pengurangan Bilangan Cacah

Pengurangan bilangan cacah adalah operasi matematika yang melibatkan pengurangan suatu bilangan cacah dari bilangan cacah yang lain. Operasi pengurangan disimbolkan dengan (-). Sama seperti penjumlahan, operasi pengurangan juga dapat ditentukan dengan dua cara, yaitu bersusun panjang dan bersusun pendek. Perhatikan langkah-langkahnya.

(1) Cara bersusun panjang

- (a) Uraikan tiap bilangan yang akan dikurangkan.
- (b) Lakukan operasi pengurangan dengan mengelompokkan bilangan sesuai nilai tempatnya.

(2) Cara bersusun pendek

- (a) Tulis bilangan secara bersusun sesuai nilai tempatnya.
- (b) Lakukan operasi pengurangan dengan mengelompokkan bilangan sesuai nilai tempatnya.

Contoh:

Tentukan hasil dari $89.276 - 22.106$ dengan cara bersusun panjang!

Jawab:

Cara bersusun panjang

Uraikan bilangan 89.276 dan 22.106 sesuai dengan nilai tempat bilangan.

$$89.276 = 80.000 + 9.000 + 200 + 70 + 6$$

$$22.106 = 20.000 + 2.000 + 100 + 0 + 6$$

Kemudian, lakukan operasi pengurangan.

$$89.276 = 80.000 + 9.000 + 200 + 70 + 6$$

$$22.106 = \underline{20.000 + 2.000 + 100 + 0 + 6} \quad -$$

$$= (80.000 - 20.000) + (9.000 - 2.000) + (200 - 100) + (70 - 0) + (6 - 6)$$

$$= 60.000 + 7.000 + 100 + 70 + 0$$

$$= 67.170$$

Cara bersusun pendek

Puluh ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
8	9	2	7	6
2	2	1	0	6
6	7	1	7	0

Jadi, $89.276 - 22.106 = 67.170$.

2) Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah sampai 100.000

b. Perkalian Bilangan Cacah

Perkalian merupakan proses hitung di mana satu bilangan dilipatgandakan sesuai dengan bilangan pengalinya. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang. Perkalian disimbolkan dengan (x).

Contoh:

Tentukan hasil dari 17×1.045 !

Jawab:

Cara 1 memisahkan angka dari pengali pada nilai tempat

Bilangan 17×1.045 diubah menjadi $(10 + 7) \times 1.045$ ($10+7$)

$$\times 1.045 = (10 \times 1.045) + (7 \times 1.045)$$

$$= 10.450 + 7.315$$

$$= 17.765$$

Cara 2 bersusun

$$\begin{array}{r}
 \begin{array}{cccc}
 1 & 0 & 4 & 5 \\
 & & 1 & 7 \\
 \hline
 7 & 3 & 1 & 5
 \end{array}
 \times \\
 \begin{array}{cccc}
 1 & 0 & 4 & 5 \\
 \hline
 1 & 7 & 7 & 6 & 5
 \end{array}
 +
 \end{array}$$

Jadi, hasil dari $17 \times 1.045 = 17.765$.

c. Pembagian Bilangan Cacah

Pembagian bilangan adalah proses hitung membagi suatu bilangan menjadi beberapa bagian. Pembagian dapat dianggap sebagai pengurangan berulang. Pembagian disimbolkan dengan (:).

Contoh:

Sebuah tandon air berisi 32.768 liter air. Air dalam tandon tersebut akan dialirkan ke 4 drum air sama banyak. Berapa liter isi air dalam 1 drum?

Jawab:

Air dalam 1 drum = $32.768 : 4$

$$\begin{array}{r}
 8.192 \\
 4 \overline{) 32.768} \\
 \underline{32} - \\
 7 \\
 \underline{4} - \\
 36 \\
 \underline{36} - \\
 8 \\
 \underline{8} - \\
 0
 \end{array}$$

Jadi, dalam 1 drum berisi 8.192 liter air.

F. Karakter Peserta Didik Kelas 5 SD/MI

Kata "karakter" berasal dari kata "tabiat", "karakter", atau "pembawaan" atau "kebiasaan" yang dimiliki oleh orang yang relatif

konsisten. Menurut Natasya, "karakteristik" merupakan perkembangan yang mengatur pada sifat, gaya hidup, dan prinsip seseorang, sehingga menghasilkan perilaku yang lebih konsisten dan dapat dilihat.⁴⁰ Menurut Darkun, karakteristik siswa adalah keseluruhan pola dan kemampuan yang ada di antara siswa karena sifat lingkungan sosial yang menentukan aktifitas kegiatan untuk mencapai tujuan mereka.⁴¹ Dari pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik siswa adalah tingkah laku seorang siswa yang berbeda dari satu siswa ke siswa lainnya dalam menentukan pola kegiatan untuk mencapai tujuan mereka.

Karakteristik peserta didik dapat dikatakan sebagai faktor utama yang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Berikut karakteristik peserta didik pada tingkatan sekolah dasar sebagai berikut :⁴²

1. Peserta didik sekolah dasar identik dengan senang bermain. Peserta didik sekolah dasar pemikirannya kebanyakan masih memilih untuk bermain daripada fokus belajar. Oleh sebab itu, guru harus merubah pola pembelajaran dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik atau karakter peserta didik.
2. Peserta didik sekolah dasar cenderung suka bergerak. Peserta didik sekolah dasar merupakan puncak dari aktifitas sistem pada tubuh yang cenderung lebih aktif bergerak. Jadi, guru harus merancang proses

⁴⁰ Natasya Virginia Leuwol, "Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid19", Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya, No. 1 (Juli 2020) : 4

⁴¹ M. Darkun, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab," An Nabighoh 21, no. 01 (2 Agustus 2019): 83, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v21i01.1541>.

⁴² Nevi Septianti And Rara Afiani. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2," As-Sabiqun 2, No1.2021. Hal. 11.

pembelajaran dengan menambahkan kegiatan yang disertai dengan gerak seperti bernyanyi dengan gerakan yang didalamnya memuat materi agar peserta didik lebih aktif dan berminat untuk belajar.

3. Peserta didik sekolah dasar lebih menyukai sistem pembelajaran berkelompok. Peserta didik sekolah dasar lebih menyukai belajar bersama dengan temannya daripada belajar individu. Oleh sebab itu, guru harus mengembangkan sistem pembelajaran berkelompok agar peserta didik dapat saling tolong menolong, menghargai pendapat, bertukar pendapat, serta bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.⁴³

Menurut piaget perkembangan kognitif anak memiliki 4 tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap sensori (sensorimotor) Pada perkembangan tahap sensori terjadi ketika usia 0-2 tahun. Kata kunci pada perkembangan kognitif tahap sensori adalah proses decentration yang artinya, ketika bayi berusia 0-2 tahun tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungannya. Pemikiran seorang anak mulai menggabungkan penglihatan, pendengaran, pergeseran, sentuhan, dan rasa selama periode sensorik. Oleh karena itu, anak-anak dapat memahami segala sesuatu dengan indera mereka. Menurut Piaget, masa ini sangat penting untuk

⁴³ Fitri Hayati, Neviyarni Neviyarni, And Irdamurni Irdamurni. "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur," Jurnal Pendidikan Tambusai 5.2021. Hal. 18

mengarahkan bagaimana pemikiran berkembang sebagai fondasi untuk pengembangan pengetahuan.

2. Tahap Pra operasional (*Pre-operational*) Pada tahap ini kemampuan kognitif terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar dapat meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi tindakan fisik dan indrawi.
3. Tahap Operasi Konkrit (*concrete-operational*) Pada perkembangan tahap ini terjadi ketika usia 7-11 tahun. Dimana pada tahap operasi konkrit anak berpikir secara logis terhadap peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.

Menurut pendapat Piaget, tahap demi tahap perkembangan kognitif merupakan perbaikan dan perkembangan dari tahap yang sebelumnya. Teori Piaget menyatakan bahwa sebagai hasilnya, setiap anak akan mengalami perubahan kualitatif yang mantap, tetap, dan tidak mundur atau maju. Perubahan ini merupakan hasil dari kekuatan biologis yang mendorong adaptasi terhadap lingkungan.⁴⁴

⁴⁴ Leny Marinda,(2020) “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa’: Journal Of Gender Studies* 13, No. 1 : Hal. 122

Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk memahami karakteristik peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan mudah, diantaranya:

1. Kenali peserta didik lebih dekat

Guru perlu melakukan upaya lebih dalam untuk benar-benar mengenal pribadi setiap siswa, yang mana proses ini membutuhkan waktu dan harus dilakukan dengan bijak. Mengenal bukan sekadar mengetahui nama atau kehadiran, melainkan memahami minat, latar belakang keluarga, dan potensi emosi mereka. Caranya bisa dilakukan melalui pendekatan psikologis yang lembut, wawancara ringan tentang hal-hal pribadi, atau berdiskusi dengan santai.

2. Bersikap adil kepada setiap peserta didik.

Guru harus menyadari bahwa dalam satu kelas terdapat puluhan bakat, sifat, dan karakter yang unik dan berbeda. Oleh karena itu, guru wajib memperlakukan peserta didik secara adil. Adil di sini bukan berarti memberikan perlakuan yang sama rata kepada semua, melainkan memberikan perlakuan yang bijaksana sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Guru harus dengan senang hati dan penuh kasih sayang membantu siswa yang membutuhkan dukungan ekstra, tanpa pernah membedakan mereka berdasarkan jenis kelamin, latar belakang sosial, atau aspek lainnya. Perlakuan yang tulus dan adil ini akan membentuk citra positif bagi guru serta menumbuhkan semangat kebersamaan dan kekeluargaan di antara para peserta didik.

3. Masuk ke dunia mereka

Untuk mengetahui bakat dan karakter asli siswa, guru disarankan untuk masuk ke dalam dunia mereka dan menjadi sahabat terbaik. Ini berarti guru harus bersedia menjadi bagian dari kegiatan mereka, misalnya dengan bermain, belajar dan menemani kegiatan diluar kelas. Dengan mendekatkan diri dan membangun hubungan layaknya orang tua, peserta didik akan merasa nyaman dan tidak sungkan untuk menunjukkan sifat dan potensi mereka yang sebenarnya. Hubungan ini menjadi kunci untuk mengungkap karakteristik tersembunyi siswa yang mungkin tidak terlihat selama proses pembelajaran formal.⁴⁵

Berdasarkan beberapa teori diatas peserta didik SD/MI yang berada dikelas V MI Nasyiatul Mubtadiin Wates berada pada tahap Operasional Konkret. Menurut Piaget, Operasional konkret merujuk pada suatu keadaan di mana anak-anak telah mampu menggunakan fungsi penalaran atau akal mereka untuk menerapkan pemikiran yang logis terhadap hal-hal yang memiliki sifat nyata atau terwujud secara fisik (konkret). Karakteristik peserta didik kelas V MI Nasyiatul Mubtadiin Wates yaitu memiliki rasa ingin tahu dengan cara mencoba dan melakukan eksperimen terhadap hal-hal yang menarik bagi mereka.

⁴⁵ Nani Herlina Pasaribu, 'Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Peserta Didik', *JAPENDI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 11 (2021), 145.