

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Bahan ajar memegang peranan mutlak pada pembelajaran sebagai media utama guna menyampaikan ilmu dan keterampilan kepada peserta didik. Guru yang berkualitas mampu menghubungkan teori dan praktik sehingga Peserta didik tidak cuma paham dasar teori, tetapi juga bisa mengaplikasikannya dengan mudah dalam keseharian. Sayangnya, banyak bahan ajar yang kurang terhubung secara langsung dengan konteks kehidupan peserta didik. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang kontekstual dan terlalu abstrak, sehingga terasa kurang sesuai bagi peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang sering menghadapi kendala ini ialah matematika.

Menurut Megawati dan Sari (2021:1432), Bahan ajar adalah materi yang dikemas dengan terstruktur oleh guru guna diterapkan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sebagai elemen kunci dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif seharusnya berupaya mengembangkan bahan ajar dengan sebaik-baiknya. Pada konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru dituntut guna menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tingkatan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. hal ini selaras dengan Permendikbud No. 16 tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah Pasal 7 ayat (2) dan ayat (3) menerangkan:

Strategi pembelajaran yang dirancang guna memberi pengalaman belajar yang berkualitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) “dilaksanakan dengan memberi peluang guna mengaplikasikan materi pada problem atau konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, mengoptimalkan pengaplikasian sumber daya yang tersedia di lingkungan satuan pendidikan dan/atau di lingkungan masyarakat; dan/atau memakai perangkat teknologi informasi dan komunikasi Strategi pembelajaran yang dirancang guna memberi

pengalaman belajar yang berkualitas sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilaksanakan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, yang mencakup: usia dan tingkat perkembangan, tingkat kemampuan sebelumnya, kondisi fisik dan psikologis; dan latar belakang keluarga peserta didik”

Guna mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas, Permendikbud No. 16 Tahun 2022 menggarisbawahi pentingnya pengelolaan sumber daya pendidikan yang optimal. Sumber daya ini mencakup berbagai elemen kunci yang bekerja secara sinergis, mendukung proses pembelajaran dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Setiap sumber daya mempunyai perannya masing-masing yang saling melengkapi dalam mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna bagi peserta didik. Sumber daya pendidikan dikelompokkan menjadi 6 Elemen yakni: *Man* (manusia, guru, peserta didik, tenaga guru dan sebagainya), *Methods* (metode, kurikulum), *Materials* (masukan dan pramasukan), *Money* (dana), *Machines* (teknologi pendidikan), dan *Market* (pemasukan) (Zulfirman 2022:160-161). Guru sebagai Elemen *Man* mempunyai peran penting dalam melaksanakan strategi pengoptimalan sumber daya pendidikan. Guru sebagai guru tentunya perlu mempersiapkan beberapa hal sebagai bentuk merancang strategi pembelajaran yang berkualitas. Selain itu guru juga perlu menyesuaikan kondisi kelas sehingga tercipta dan terpeliharanya lingkungan belajar yang optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal (Yantoro et al. 2020:39-40). Guru pada abad 21 ini dituntut bisa kreatif dalam mengajar, guru yang kreatif ialah guru yang dapat mengadaptasi kondisi lingkungan ke dalam pembelajaran serta guru yang mampu menguasai perangkat ajar.

Perangkat didefinisikan sebagai alat yang dipakai, sedangkan pembelajaran ialah proses atau metode yang membantu orang belajar (KBBI, 2007:17), Suatu perencanaan yang dipakai selama pembelajaran disebut perangkat ajar. Perangkat

pembelajaran, yang merupakan komponen administrasi yang harus disediakan guru, mempunyai efek pada hasil belajar yang maksimal, Menurut Masitah, dalam (Surahman et al. 2020) Perangkat pembelajaran merupakan instrumen yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, perangkat pembelajaran ini meliputi beberapa elemen penting, yaitu buku paket pelajaran yang menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur, modul ajar yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa, proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang bertujuan memperkuat karakter dan nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa, serta contoh kurikulum operasional untuk satuan pendidikan yang dapat diadaptasi sesuai kebutuhan lokal. Keseluruhan komponen ini dirancang untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang bertujuan memberikan fleksibilitas dan otonomi lebih besar kepada institusi pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran, sekaligus memfasilitasi pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek akademik maupun pembentukan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan tuntutan zaman.

Bahan ajar ialah alat, perlengkapan, dan wadah guna meningkatkan kualitas pendidikan. Bahan ajar merupakan seperangkat sumber daya atau materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan pelajar untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai bentuk media dan konten yang dirancang khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan, membantu pemahaman konsep, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan bahan ajar yang tepat, baik guru maupun murid dapat mengoptimalkan kegiatan belajar-mengajar, menjadikannya lebih terstruktur,

interaktif, dan bermakna. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Bujuri (2018) memilih dan memakai bahan ajar yang tepat akan berdampak positif pada bagaimana anak-anak memahami materi pelajaran. Dengan kata lain, guru akan menyerap materi pelajaran dengan lebih baik. Oleh sebab itu, bahan ajar merupakan elemen penting dari perangkat pembelajaran yang bisa meningkatkan proses dan hasil belajar, selama dipakai dengan cara yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Pembelajaran matematika adalah proses interaktif yang melibatkan berbagai komponen untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam mencari *problem solving*. Proses ini bertujuan membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap konsep-konsep matematika melalui usaha mereka sendiri, dengan cara menginternalisasi informasi sehingga konsep tersebut terbentuk kembali dalam pikiran mereka. Penanaman konsep dilaksanakan dengan memberikan pengalaman belajar secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan konkret hingga yang lebih kompleks dan abstrak. Konsep matematika tidak dapat diajarkan hanya melalui definisi, melainkan harus didasarkan pada pengalaman konkret yang dialami oleh peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran matematika mengedepankan pendekatan bertahap dan berbasis pengalaman untuk membantu peserta didik memahami dan meningkatkan kemampuan mereka (Gusteti and Neviyarni 2022).

Pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka mempunyai beberapa ciri yakni pembelajaran 2 arah, model pembelajaran yang inovatif, pembelajaran berpihak pada peserta didik dan pembelajaran yang berdiferensiasi. Artinya pembelajaran dalam pembelajaran matematika harus terjalin komunikasi 2 arah antara guru dan peserta didik, guru bertindak sebagai fasilitator yang

mempersiapkan dan menyediakan pembelajaran inovatif yang sesuai terhadap kebutuhan peserta didik dan bisa merangsang peserta didik guna berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Zakiyatul (2023) dalam (Miyono, Kusumaningsih, and Wakhyudin 2024), bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* bisa meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini karena proses pembelajaran berbasis budaya tidak sekedar mentransfer budaya atau perwujudan budaya, tetapi memakai budaya sebagai masukan guna mewujudkan peserta didik yang kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial, dan membentuk sikap yang positif. Dengan kata lain, pendekatan *Culturally Responsive Teaching* memanfaatkan elemen-elemen budaya dalam pembelajaran sebagai alat guna meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mendorong kreativitas, dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, mulai dari pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada transfer budaya, tetapi lebih pada pengaplikasian budaya sebagai medium guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada kondisi saat ini peserta didik juga harus dikenalkan dengan adat-istiadat di daerahnya maupun di daerah lain. Oleh sebab itu dalam pembelajaran matematika kita perlu memakai pendekatan yang berbasis budaya seperti pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* adalah pendekatan pembelajaran yang secara sengaja mengintegrasikan latar belakang budaya peserta didik ke dalam materi pelajaran. Tujuan utama *CRT* adalah untuk mengakui dan menghormati keberagaman budaya peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menghargai mereka, meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan

belajar, serta mendorong motivasi dan hasil belajar yang lebih baik. Singkatnya, *CRT* merupakan strategi pengajaran yang berfokus pada pengakuan dan pemahaman akan keberagaman budaya peserta didik guna membangun lingkungan belajar yang heterogen (majemuk) dan mendukung. Pendekatan ini memanfaatkan unsur-unsur budaya peserta didik sebagai jembatan guna memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih berarti dan melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui *CRT*, perbedaan latar belakang budaya peserta didik tidak dianggap sebagai hambatan, melainkan sebagai kekayaan yang dapat diintegrasikan ke dalam materi dan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang lebih optimal (Wahira, Mus, and Hastuti 2024).

Berdasarkan hasil analisis observasi awal yang dilaksanakan pada kelas IV di SDN 14/1 Sungai Baung, Kecamatan Muara Bulian 19 September 2024, didapat data bahwa pada kegiatan pembelajaran guru sudah memakai bahan ajar namun bahan ajar tersebut masih berupa buku dari kementerian yakni buku guru dan buku peserta didik, guru sudah pernah mengembangkan bahan ajar, namun belum maksimal. Bahan ajar yang dikembangkan berupa powerpoint yang ditampilkan melalui proyektor. Namun, pada pembelajaran matematika terkhususnya pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku cetak dari kementerian dan guru belum pernah mengembangkan bahan ajar yang berbasis pendekatan budaya seperti *Culturally Responsive Teaching*.. Selain itu, sekolah ini sudah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, termasuk akses listrik, jaringan internet, proyektor, dan sistem suara. Hal ini mendorong saya untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah.

Tersedianya fasilitas teknologi yang lengkap di sekolah ini mendorong saya guna mengembangkan bahan ajar yang bisa dibantu atau didukung oleh teknologi. Hal ini berguna agar bahan ajar yang dikembangkan dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Jadi, ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah menjadi motivasi bagi saya guna merancang dan mengembangkan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan aplikasi *Canva*.

Pemerintah telah mendukung pengaplikasian platform digital seperti aplikasi *Canva* bisa dipakai guna bahan ajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Rukman dan Samsudin (2022), bahwa bahan ajar berbantuan aplikasi *Canva* sangat baik bila dipergunakan dalam pembelajaran matematika. Penulis akan memakai pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* yang diharapkan bisa menumbuhkan keterlibatan secara aktif peserta didik baik berkomunikasi maupun berkolaborasi antar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi,dkk. (2024) diketahui bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi peserta didik, mendukung keberagaman, serta menciptakan lingkungan kondusif dan kontekstual. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian mengenai **“Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar”**

1.2.Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yakni:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar?
2. Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat validitas dari pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar?
4. Bagaimana tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar?

1.3.Tujuan Pengembangan

Adapun tujuannya yakni:

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar.

3. Mengukur tingkat validitas bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar.
4. Mengukur tingkat kepraktisan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika sekolah dasar

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Luaran yang diharapkan dihasilkan dari penelitian ini ialah:

1. Produk ini dibuat dengan mempertimbangkan peserta didik kelas IV, dengan fokus pada elemen bilangan.
2. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar cetak dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* yang telah dibuat sesuai dengan Capaian Pembelajaran Matematika Elemen Bilangan Fase B.
3. Bahan ajar dikembangkan menggunakan aplikasi digital *Canva* dibuat secara interaktif dilengkapi gambar dan soal latihan didalamnya.
4. Bahan ajar yang dikembangkan berisi narasi, gambar, dan latihan soal yang dapat diisi oleh peserta didik.
5. Bahan ajar disusun dengan urutan sebagai berikut:
 - a) Halaman sampul mencantumkan universitas, program studi, dan nama mahasiswa peneliti dengan judul “Pengembangan Bahan ajar dengan Pendekatan *CRT (Culturally Responsive Teaching)* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar ”

- b) Informasi yang berkaitan dengan isi, seperti Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dapat dilihat pada halaman berikut.

1.5.Pentingnya Pengembangan

Berikut adalah manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Guru

- a. Bahan ajar mampu dijadikan upaya peningkatan pengetahuan pendidik mengenai pemanfaatan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi digital ke dalam pembelajaran.
- b. Bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva* bisa mempermudah guru untuk mencapai capaian pembelajaran (CP) elemen bilangan.

2. Bagi peserta didik

Meningkatkan semangat belajar sebab bahan ajar yang dirancang secara menarik serta peserta didik diarahkan agar dapat belajar sesuai dengan budaya di lingkungannya.

3. Bagi sekolah

Bahan ajar yang dikembangkan mampu dijadikan media sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti

- a. Berperan dalam pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan aplikasi *Canva*

- b. Sebagai pemahaman mengenai pengembangan bahan ajar interaktif yang inovatif dan memenuhi standar sesuai dengan kebutuhan.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi adalah prakiraan yang diterima sebagai dasar atau pijakan berpikir karena dianggap benar. Pada penelitian ini, asumsi tersebut adalah:

1. Bahan ajar mendukung pembelajaran matematika.
2. Bahan ajar dapat dipakai oleh guru dan peserta didik di tingkat SD pada muatan pembelajaran Matematika di kelas IV.
3. Bahan ajar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka.
4. Bahan ajar memberikan kemudahan kepada peserta didik guna mempelajari materi dengan baik, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas.

1.6.2. Keterbatasan Pengembangan

Limitasi dalam pengembangan ini yaitu:

1. Pengembangan difokuskan pada pembelajaran Matematika kelas IV SD elemen bilangan.
2. Pengembangan dalam penelitian ini terbatas oleh sumber daya yang ada, termasuk waktu, dana, dan tenaga, yang dapat membatasi dalam pengembangan bahan ajar yang lebih kompleks atau canggih.
3. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada menilai tingkat validitas dan kepraktisan.

4. Penelitian ini hanya diterapkan di SDN 14/I Muara Bulian pada tahun ajaran 2024/2025.

1.7. Defenisi Istilah

1. Menurut Albet Maydiantoro, (Gusti et al. 2022) Penelitian dan Pengembangan ialah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji efektivitas suatu produk yang akan dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan. Melalui metode ini, peneliti tidak hanya meneliti suatu fenomena, tetapi juga menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya guna dipakai dalam proses pembelajaran. Jadi, Penelitian dan Pengembangan ialah sebuah metode ilmiah yang memungkinkan peneliti guna menghasilkan produk pendidikan yang teruji dan dapat diimplementasikan di sekolah atau institusi pendidikan lainnya.
2. Bahan ajar ialah segala sesuatu yang bisa dipakai guru dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran, mulai dari buku teks, modul, hingga perangkat lunak.
3. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* ialah pendekatan pembelajaran yang menghargai keberagaman budaya peserta didik, serta memakai pengetahuan tersebut guna menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan.
4. Pembelajaran matematika ialah suatu proses yang dinamis dan konstruktif. Melalui interaksi dengan berbagai komponen pembelajaran, peserta didik secara aktif membangun pemahaman konseptual yang mendasari kemampuan pemecahan masalah. Proses internalisasi yang terjadi

memungkinkan peserta didik guna merekonstruksi pengetahuan matematika secara bermakna.

5. *Canva* merupakan merupakan sebuah platform desain grafis berbasis web yang memfasilitasi kreator guna mencipta desain visual secara intuitif melalui antarmuka *drag and drop*. Aplikasi ini menyediakan berbagai sumber daya desain, seperti font, gambar, dan bentuk, yang dapat dengan mudah disesuaikan.