

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Suyanto dan Jihad (2020), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Pendidikan yang berkualitas akan menjadi fondasi bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang secara bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Widodo dan Nurhayati (2020) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna akan membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimilikinya. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas materi, meningkatkan perhatian siswa, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang tepat akan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret. Kustandi dan Darmawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu mengubah materi yang sulit dipahami secara verbal menjadi lebih mudah dipahami melalui visual dan manipulatif. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran matematika yang banyak mengandung simbol, angka, dan konsep abstrak.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas III, peserta didik berada pada tahap operasional konkret. Nurdyansyah dan Fahyuni (2020) menjelaskan

bahwa pada tahap ini siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran apabila disajikan melalui benda nyata, visual, dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media konkret sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika di kelas rendah. Matematika merupakan mata pelajaran pokok di sekolah dasar yang berfungsi melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Susanto (2021) menegaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya menekankan pada pemahaman konsep, bukan sekadar hafalan prosedur. Salah satu materi yang sering mengalami kesulitan adalah operasi hitung bilangan bulat, khususnya penjumlahan dan pengurangan bilangan negatif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 104215 Sudirejo, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran berupa puzzle sederhana berbahan karton dalam pembelajaran matematika. Media puzzle tersebut berisi potongan angka dan simbol operasi hitung yang disusun oleh siswa sesuai dengan soal yang diberikan. Media ini membantu siswa belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.

Namun demikian, media puzzle yang digunakan di sekolah masih memiliki beberapa keterbatasan. Media berbahan karton mudah rusak, cepat lusuh, dan tidak tahan lama apabila sering digunakan. Selain itu, desain visual media masih sederhana, warna kurang menarik, serta bentuk dan ukuran puzzle kurang bervariasi. Penyajian soal pada media tersebut juga masih terbatas sehingga belum sepenuhnya membantu siswa dalam memahami konsep operasi hitung bilangan bulat secara mendalam dan berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas. Menurut Sugiyono (2020), pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk memperbaiki kelemahan media sebelumnya agar lebih efektif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan media tidak hanya berfokus pada tampilan, tetapi juga pada fungsi dan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah puzzle papan bilangan bulat berbahan akrilik, yang merupakan pengembangan dari media puzzle karton yang sebelumnya digunakan di sekolah. Pengembangan dilakukan dengan mengganti bahan karton menjadi akrilik agar media lebih kuat dan tahan lama, mendesain tampilan media menggunakan aplikasi Canva dengan warna yang cerah dan menarik, serta memperbanyak variasi bentuk puzzle angka dan simbol operasi hitung. Media ini juga dilengkapi dengan variasi soal yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas III. Media puzzle papan bilangan bulat berbahan akrilik dirancang untuk membantu siswa memahami konsep operasi hitung bilangan bulat secara konkret melalui kegiatan menyusun dan memanipulasi puzzle.

Menurut Miftah (2022), media pembelajaran yang baik harus menarik, aman, tahan lama, dan mudah digunakan oleh siswa. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap operasi hitung bilangan bulat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas III SDN 104215 Sudirejo.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika yang digunakan di kelas III SDN 104215 Sudirejo masih menggunakan puzzle papan bilangan bulat berbahan karton yang memiliki keterbatasan dari segi ketahanan dan tampilan.
2. Media puzzle papan bilangan bulat yang digunakan belum memiliki variasi bentuk dan penyajian soal yang menarik sehingga belum sepenuhnya membantu siswa memahami konsep operasi hitung

bilangan bulat.

3. Materi operasi hitung bilangan bulat yang bersifat abstrak masih sulit dipahami oleh siswa kelas III tanpa bantuan media pembelajaran yang konkret dan interaktif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman hanya pada Tingkat Kevalidan dan Tingkat Kepraktisan pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas III SDN 104215 Sudirejo.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas III SDN 104215 Sudirejo.
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas III SDN 104215 Sudirejo.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas III SDN 104215 Sudirejo.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas III SDN 104215 Sudirejo

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Menambah wawasan guru dalam mengenal media pembelajaran.
  - b. Meningkatkan keaktifitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
  - a. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi bilangan bulat
  - b. Memberikan media pembelajaran untuk materi bilangan bulat
3. Bagi Sekolah

Media yang dihasilkan peneliti ini diharapkan dapat dijalankan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses perbaikan pembelajaran pada materi bilangan bulat.
4. Bagi Peneliti
  - a. Melatih kemampuan dalam membuat media pembelajaran.
  - b. Memberikan inspirasi lebih lanjut untuk pengembangan media puzzle untuk peneliti selanjutnya.