

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembangunan tersebut adalah pendidikan, yang menjadi fondasi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.. Matematika juga merupakan pelayan ilmu dan ratunya ilmu yang dimana artinya matematika merupakan ilmu yang diperlukan ilmu lain, matematika memberikan kontribusi yang besar dalam penyelesaian permasalahan disegala bidang, dari yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang abstrak sampai yang konkret. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan kepada siswa dari Tingkat Dasar (SD) hingga Tingkat Atas (Pendidikan Tinggi).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) menunjukkan potensi pengembangan yang menarik, terutama karena pada periode ini, anak-anak sedang mengalami kemajuan dalam berpikir dan belajar. Matematika, yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, abstrak, dan menggunakan bahasa simbol, menambah nilai signifikansinya. Oleh karena itu, penting untuk memulai pembelajaran matematika sejak dini di tingkat pendidikan SD, mengingat matematika memiliki karakteristik yang berbeda dengan ilmu lain, seperti ilmu sosial, karena sifat pasti dan terukur yang dimilikinya (Anggraeni et al., 2020)

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung (2022), hasil belajar yang baik berada pada rentang skor atau nilai 80-89. Menurut Panduan

Pembelajaran dan Asesmen (PPA) dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) (2022), peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih jika sudah berada pada rentang 86-100. Hal ini menjadi salah satu tuntutan bagi pendidik untuk menciptakan proses belajar yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat 2 dinyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas, inovasi, dan kemampuan mengikuti perkembangan zaman. Inovasi media pembelajaran menjadi salah satu solusi penting dalam mendukung upaya tersebut.

Kenyataannya menunjukkan bahwa banyak siswa di sekolah dasar, terutama Kelas IV, masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung bilangan bulat. Permasalahan ini terungkap dalam wawancara dengan Ibu Luh Made Prima Lindayani, S.Pd guru wali Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan, pada 2 April 2024. Siswa kesulitan memahami perbedaan antara bilangan positif dan negatif, serta bingung dalam melakukan operasi konsep penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat. Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa juga menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka.

Teori Jean Piaget menekankan pentingnya konstruksi pengetahuan individu melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan belajar. Menurut Piaget, anak-anak mengalami perkembangan kognitif melalui tahap-tahap yang berbeda, termasuk tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal (Amelia, 2022). Secara umum teori perkembangan kognitif

Jean Piaget menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Teori Piaget memaparkan seperti apa perkembangan kognitif disetiap tahapan usia manusia. Dalam pendidikan, perkembangan kognitif ini merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik mempelajari dan memikirkannya lingkungannya (Marinda, 2020). Apabila perkembangan anak tidak mendapat perhatian yang cukup, hal tersebut dapat menimbulkan konsekuensi negatif bagi anak tersebut (Surya et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, matematika memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pola pikir siswa. Sebagai sebuah disiplin ilmu, matematika tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan sebagai dasar bagi berbagai ilmu pengetahuan lainnya serta kemajuan teknologi modern (Tutiareni et al., 2021). Hal ini sangat penting dalam pembelajaran matematika, khususnya operasi hitung bilangan bulat yang membutuhkan pemahaman yang kuat terhadap operasi-operasi dasar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa Kelas IV pada operasi hitung bilangan bulat adalah 58,60 dari 25 siswa, yang berada dalam kategori "belum mencapai ketuntasan". Standar ketuntasan menurut BSKAP (2022) adalah 86-100. Kesenjangan ini memperlihatkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami konsep bilangan bulat, yang diakibatkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis numerasi menjadi sangat penting untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Susanto, 2019) dalam jurnal "Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", media pembelajaran interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran yang didasarkan pada teori Jean Piaget tentang tahap perkembangan kognitif siswa, seperti penggunaan permainan balok untuk operasi hitung bilangan bulat. Media ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami operasi konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan kegiatan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan kontekstual. Numerasi, yang mencakup pengaplikasian operasi hitung dasar seperti konsep penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari, dapat menjadi pendekatan yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu Berbasis Numerasi Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berpengaruh terhadap penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu Berbasis Numerasi pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025," diringkas menjadi enam pernyataan, yaitu:

1) Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang saat ini digunakan di SD Negeri 19 Pemecutan mungkin kurang menarik atau tidak efektif dalam membantu siswa memahami materi Operasi Hitung Bilangan Bulat . Ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

2) Kualitas Pembelajaran Numerasi

Kualitas pembelajaran numerasi, khususnya pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat, perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Media pembelajaran yang ada mungkin tidak cukup mendukung siswa dalam menguasai konsep-konsep dasar matematika dengan baik.

3) Kreativitas dan Inovasi dalam Pengajaran

Guru mungkin memerlukan alat bantu pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif untuk menyampaikan muatan matematika secara lebih efektif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membuat siswa kurang tertarik pada pelajaran matematika.

4) Evaluasi dan Penilaian

Belum ada evaluasi yang komprehensif terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat. Perlu ada alat penilaian yang dapat mengukur sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5) Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang matang, mulai dari desain hingga uji coba. Media pembelajaran yang dikembangkan harus berbasis numerasi dan mampu mendukung pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan baik.

6) Efektivitas Penggunaan Media

Belum ada data empiris yang menunjukkan seberapa efektif media pembelajaran Permainan Balok dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. Penelitian ini perlu mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dengan mengidentifikasi masalah-masalah tersebut, penelitian ini dapat lebih terfokus pada upaya untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang cukup luas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini mencakup fokus pada pengembangan dan evaluasi Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu yang berbasis numerasi untuk materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika, khusus untuk siswa Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini terbatas pada upaya mengatasi

keterbatasan media pembelajaran saat ini yang kurang menarik dan kurang efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran numerasi. Pengembangan media pembelajaran akan dilakukan dengan menekankan kreativitas dan inovasi dalam penyampaian materi, namun hanya akan diuji pada satu sekolah. Evaluasi efektivitas media pembelajaran akan dilakukan melalui pengukuran peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut, menggunakan instrumen penilaian yang mencakup aspek desain, isi materi, dan kepraktisan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka fokus permasalahan dalam penelitian ini diringkas menjadi 3 pernyataan, yaitu:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran permainan balok penambah ilmu berbasis numerasi pada Operasi Hitung Bilangan Bulat muatan matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran permainan balok penambah ilmu berbasis numerasi pada Operasi Hitung Bilangan Bulat muatan matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran permainan balok penambah ilmu berbasis numerasi pada Operasi Hitung Bilangan Bulat muatan matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses rancang bangun media pembelajaran permainan balok penambah ilmu berbasis numerasi pada Operasi Hitung Bilangan Bulat muatan matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025.
- 2) Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran permainan balok penambah ilmu berbasis numerasi pada Operasi Hitung Bilangan Bulat muatan matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025.
- 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan balok penambah ilmu berbasis numerasi pada Operasi Hitung Bilangan Bulat muatan matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoretis dalam penelitian ini yaitu, diharapkan dapat memperluas pemahaman melalui pengetahuan tambahan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu Berbasis Numerasi pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika.

2. Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat praktis khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu ini diharapkan siswa dapat memahami Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan mudah sehingga siswa bisa lebih termotivasi belajar matematika. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu ini pembelajaran disajikan lebih menarik bertujuan agar hasil belajar siswa menjadi meningkat ke kategori baik.

b. Bagi Guru

Dengan adanya Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Kelas IV agar hasil belajar menjadi baik. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu ini dapat memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media lainnya sesuai dengan tujuan dan mata pelajaran yang dituju.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adanya pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pembinaan guru sebagai program untuk meningkatkan kinerja dan profesionalitas guru yang

berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah bersangkutan.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu ini peneliti lain dapat menjadikannya sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian serupa dengan menggunakan variabel lainnya serta menambahkan sumber rujukan untuk pengembangan media Operasi Hitung Bilangan Bulat matematika di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu berbasis numerasi pada muatan matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika siswa Kelas IV di sekolah dasar. Berikut ini adalah uraian singkat mengenai spesifikasi dari produk yang dibuat yaitu:

- 1) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat adalah media pembelajaran konkret.
- 2) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada Bab 9. Bilangan Bulat
- 3) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat berbasis Numerasi dengan mengajarkan keterampilan menghitung dengan tepat dan memahami konsep matematika dasar melalui konteks kehidupan sehari-

hari.

- 4) Permainan Balok Penambah Ilmu Berbasis Numerasi adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa kelas IV SD memahami operasi hitung bilangan bulat melalui penggunaan balok kayu berwarna. Balok merah mewakili nilai positif dan balok kuning mewakili nilai negatif. Siswa bekerja dalam kelompok, menggunakan balok-balok ini untuk melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, dengan menggabungkan balok positif dan negatif sesuai instruksi soal. Media ini menawarkan pembelajaran yang bervariasi, mendorong kolaborasi, serta meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep matematika dengan cara yang konkret dan menyenangkan.
- 5) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan bermain secara berkelompok diskusi belajar di dalam kelas khususnya pada Kelas IV.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk berupa Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada muatan matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika untuk siswa Kelas IV menjadi hal penting bagi guru dalam menyampaikan materi tentang operasi hitung penjumlahan bilangan bulat di Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan. Media pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual, diharapkan

siswa dapat memahami konsep-konsep numerasi secara lebih mendalam dan aplikatif.

Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu dirancang untuk mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan. Melalui permainan balok yang menyenangkan, siswa dapat belajar sambil bermain, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membebani. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Dengan suasana pembelajaran yang lebih hidup, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka dengan lebih efektif.

Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu juga sangat berguna bagi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan variatif. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat mengintegrasikan permainan balok ini dengan metode pengajaran lain, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih holistik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkaya metode pengajaran guru.

Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu ini dikembangkan berbasis kepada Numerasi dengan harapan dapat membantu guru sebagai perantara dalam proses pembelajaran, bukan menggantikan peran guru di dalam kelas. Numerasi, sebagai bagian dari literasi matematika, menekankan

pentingnya memahami angka dan operasi matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat memberikan penjelasan yang lebih kontekstual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting untuk membekali siswa dengan keterampilan matematika yang aplikatif dan relevan.

Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu juga dirancang untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami konsep matematika melalui visualisasi, sementara yang lain mungkin lebih suka pendekatan kinestetik atau verbal. Dengan permainan balok ini, siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Guru dapat menyesuaikan penggunaan media ini dengan kebutuhan individu siswa, membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih baik.

Guru tetap menjadi tokoh sentral dalam mengarahkan, membimbing, dan menginspirasi siswa, sementara media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu memberikan guru lebih banyak fleksibilitas dalam menyampaikan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, guru dapat fokus pada peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran, yang tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Penggunaan media

ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk berupa Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika untuk siswa Kelas IV didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu berbasis Numerasi pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada muatan matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat untuk siswa Kelas IV berguna bagi guru untuk mengajarkan konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat karena media ini dikembangkan secara konkret sehingga mengurangi keterbatasan guru untuk mengajarkan materi Operasi Hitung Bilangan Bulat .
- 2) Siswa dapat dengan mudah memahami konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat sehingga hasil belajar siswa meningkat ke kategori baik.
- 3) Siswa dengan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis kepada numerasi untuk materi Operasi Hitung Bilangan Bulat.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk berupa Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu berbasis Numerasi pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Muatan Matematika Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu pada muatan matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Kelas IV di SD Negeri 19 Pemecutan sehingga media ini diperuntukkan untuk siswa Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan dan siswa sekolah dasar yang memiliki gaya belajar yang sejenis.
- 2) Penelitian ini mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu hanya diperuntukkan untuk membelajarkan konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat yang terdapat pada BAB 9 Matematika Kelas IV Kurikulum Merdeka;
- 3) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu hanya dibagikan kepada siswa Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan dan siswa dengan karakteristik belajar yang serupa.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan lebih lanjut agar tidak terdapat kesalahpahaman. Oleh karena itu, istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk serta memberikan solusi dalam bentuk produk untuk permasalahan yang ditemukan.

- 2) Media pembelajaran adalah bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak (seperti buku teks, lembar kerja, dan kartu gambar), media audiovisual (seperti video, rekaman audio, dan animasi), perangkat lunak komputer (seperti program pembelajaran interaktif), dan alat peraga fisik (seperti model, alat peraga matematika, atau permainan edukatif). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pemahaman dan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa, serta memperkaya metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik.
- 3) Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan permainan balok sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya dalam konteks numerasi, pada siswa. Dalam Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu, balok-balok digunakan tidak hanya sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai elemen permainan yang dirancang untuk menyajikan materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Tujuan utama dari Media Pembelajaran Permainan Balok Penambah Ilmu adalah untuk merangsang motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan berhitung mereka melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.
- 4) Muatan Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib dipelajari siswa pada segala jenjang pendidikan. Mata pelajaran ini mencakup studi

tentang konsep-konsep dasar matematika seperti bilangan, operasi aritmatika, geometri, aljabar, statistik, dan probabilitas. Tujuan utama dari muatan matematika adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap logika matematika, kemampuan berpikir analitis, dan keterampilan komputasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari serta untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan, terutama dalam konteks kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

- 5) Operasi hitung bilangan bulat adalah serangkaian proses matematis yang dilakukan terhadap bilangan bulat, yaitu angka tanpa desimal yang dapat berupa positif, negatif, atau nol. Operasi dasar ini meliputi konsep penjumlahan dan pengurangan. Dalam penjumlahan, dua bilangan bulat digabungkan untuk menghasilkan jumlah; pengurangan melibatkan pengambilan satu bilangan dari bilangan lainnya. Setiap operasi ini mengikuti aturan dan sifat tertentu, seperti sifat komutatif dan asosiatif, yang memudahkan dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika.
- 6) Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam bentuk perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mereka jalani. Ini mencakup perkembangan dalam cara siswa memahami, berpikir, dan bertindak dalam konteks akademik serta kehidupan sehari-hari mereka.
- 7) Model ADDIE adalah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan utama: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi

(*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Model ini membantu dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif dengan memastikan setiap tahapan dijalankan secara terstruktur dan evaluatif.

