

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global di masa depan.

Pemerintah Indonesia pun menegaskan pentingnya pendidikan melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah harus dirancang secara efektif, inovatif, dan menyenangkan. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa. Selain itu, matematika juga menjadi fondasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Namun, bagi sebagian besar siswa sekolah dasar, matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, pemahaman konsep yang kurang optimal, dan Minat belajar yang belum Optimal.

Salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar matematika adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Banyak guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, tanpa didukung oleh media yang inovatif dan interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Keterbatasan media pembelajaran ini sangat terasa pada materi Unsur-Unsur bangun datar di kelas III SD. Materi bangun datar merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika yang memerlukan pemahaman konsep secara konkret, seperti mengenal bentuk, sisi, dan sudut pada berbagai bangun datar.

Tanpa media yang tepat, siswa akan kesulitan membayangkan bentuk-bentuk geometri secara nyata, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membosankan. Akibatnya, siswa tidak hanya

mengalami kesulitan dalam memahami konsep, tetapi juga kehilangan minat untuk belajar matematika lebih lanjut.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2025 di SD Negeri 7 Sintang, ditemukan bahwa pembelajaran materi Unsur-Unsur bangun datar masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan papan tulis, tanpa adanya media pembelajaran yang dapat disentuh oleh siswa.

Dari 20 siswa kelas III, hanya sebagian kecil yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa tampak kurang antusias, mudah bosan, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi geometri masih rendah, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar adalah puzzle geometri (PUGEO) Matematika.

Puzzle geometri (PUGEO) merupakan media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan bangun datar yang dapat disusun dan dibongkar kembali oleh siswa. Melalui media ini, siswa dapat belajar mengenal berbagai bentuk bangun datar, menghitung jumlah sisi dan

sudut, serta membedakan jenis-jenis bangun datar secara langsung dan menyenangkan. Penggunaan puzzle geometri (PUGEO) diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain dan bereksplorasi.

Dengan demikian, pengembangan media puzzle geometri (PUGEO) matematika menjadi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas III SD. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep geometri secara lebih konkret dan mendalam.

Penelitian dan pengembangan media puzzle geometri (PUGEO) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang inovatif, serta menjadi solusi nyata atas permasalahan rendahnya minat belajar siswa akibat keterbatasan media pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan alat peraga pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Swasta Bethel Tahun Pelajaran 2024/2025”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya

dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Adapun rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah :
Pengembangan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana proses pembuatan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
- c. Bagaimana tingkat efektivitas Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi

Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?

- d. Bagaimana minat Siswa Terhadap Penggunaan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah Mengetahui Pengembangan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui proses pembuatan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.
- b. Mengetahui kelayakan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi

Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

- d. Mengetahui Respon siswa Terhadap Penggunaan Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SD Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Media puzzle geometri (PUGEO) adalah alat pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep bangun datar yang biasanya sulit dengan cara yang lebih nyata dan mudah dimengerti.
- b. Dengan menggunakan Puzzle Geometri (PUGEO), siswa bisa belajar bangun datar dengan lebih baik dan mendalam. Karena media ini interaktif dan menyenangkan, siswa jadi lebih tertarik dan termotivasi untuk aktif belajar.
- c. Media puzzle geometri ini juga membantu siswa mengasah kemampuan berpikir logis, memahami ruang, dan berkreasi melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi dan melihat bentuk-bentuk bangun datar secara langsung.
- d. Media ini juga membuat siswa memiliki sikap yang lebih positif terhadap materi bangun datar sehingga hasil belajar mereka pun meningkat.

2. Manfaat Praktis

Kegiatan penelitian yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Siswa

Media puzzle geometri memudahkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Puzzle ini melatih logika dan pemahaman bentuk lewat aktivitas menyusun bentuk bangun ruang. Siswa jadi lebih semangat karena belajar lebih variatif dan tidak membosankan.

Media ini bisa digunakan individu atau berkelompok, meningkatkan motivasi dan partisipasi. Dengan bentuk nyata yang bisa disentuh, siswa lebih mudah mengerti konsep sulit sehingga minat belajar mereka meningkat karena media ini membantu fokus dan pemahaman.

b. Bagi Guru

Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika membantu guru membuat pembelajaran geometri lebih menarik dan menyenangkan. Dengan media ini, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 7 Sintang pada materi bangun datar. Selain itu, PUGEO Matematika memudahkan guru menjelaskan konsep bangun datar secara visual sehingga siswa lebih cepat memahami pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Media Puzzle Geometri (PUGEO) Matematika membantu siswa kelas III SD Negeri 7 Sintang lebih tertarik dan semangat belajar materi bangun datar. Dengan media ini, siswa dapat memahami Unsur-Unsur bangun datar secara lebih mudah dan menyenangkan karena belajar melalui permainan puzzle. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan, sehingga minat belajar siswa meningkat. Selain itu, PUGEO Matematika juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Bagi sekolah tinggi keguruan dan ilmu Pendidikan (STKIP) persada Khatulistiwa sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan Pendidikan dikampus.

e. Bagi Peneliti

Hasil peneliti ini diharapkan mampu menambahkan pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media puzzle geometri (PUGEO) matematika dalam proses pembelajaran.

E. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media puzzle geometri (PUGEO) matematika secara rinci spesifikasinya:

1. Papan *puzzle* geometri ukuran 60 cm x 40 cm berbahan dasar kayu.

2. Balok puzzle bangun datar 10 cm dengan sepuluh bangun datar' berbahan dasar kayu.
3. Tas penyimpanan balok puzzle geometri.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berikut beberapa Asumsi dalam pengembangan media *puzzle* geometri pada materi bangun datar :

- a. Indrawati, Arjudin, & Fauzi (2023: 153) mengasumsikan bahwa pengembangan media *puzzle* pada materi pecahan menunjukkan media ini valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.
- b. Media *puzzle* dengan desain menarik dapat membantu siswa memahami konsep tersebut secara lebih konkret dan meningkatkan semangat belajar. (Aini, Maritasari, & Kudsiah, 2023: 205)

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan produk pengembangan media *puzzle* geometri pada materi bangun datar sebagai berikut :

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* geometri, terdapat keterbatasan yaitu media ini hanya dapat digunakan untuk pembelajaran materi bangun datar dalam mata pelajaran matematika.

- b. Media alat peraga puzzle geometri ini hanya terbatas pada materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar saja.