

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia sebagai upaya serta proses perubahan perilaku individu menuju arah yang lebih produktif dan bermanfaat (Pazira et al., 2025). Dengan adanya pendidikan seseorang dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat mengasah potensi diri agar menjadi kepribadian yang mandiri, cerdas, berahlak mulia, sehat fisik dan mental, berwawasan luas, terampil, inovatif serta memiliki tanggung jawab sebagai warga negara (Peramudita et al., 2025). Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut, proses pembelajaran menjadi sarana utama yang memiliki peran sangat penting. Pendidikan tidak akan bermakna tanpa adanya kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terarah dalam rangka mengoptimalkan potensi siswa. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipandang sebagai bentuk nyata dari pelaksanaan pendidikan di lingkungan sekolah.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan pendidik, siswa, dan berbagai sumber belajar di dalam lingkungan satuan Pendidikan atau madrasah yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta penguasaan terhadap materi (Ubabuddin, 2019). Pada pembelajaran terdapat komponen pembelajaran yang dikategorikan menjadi tiga, yaitu guru sebagai fasilitator dan pengelola proses belajar, isi atau materi pembelajaran yang menjadi bahan ajar, serta siswa sebagai penerima dan pelaku proses pembelajaran. Ketiga unsur ini bersama-sama membentuk keseluruhan dinamika dalam kegiatan pembelajaran. Secara konseptual, materi pembelajaran merupakan pokok-pokok kurikulum yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran atau bidang studi yang memuat topik, subtopik, serta uraian materi secara terperinci (Ubabuddin, 2019). Di sekolah dasar, materi pelajaran yang diajarkan sangat beragam dan mencakup berbagai bidang keilmuan. Di

antara berbagai materi pelajaran tersebut, matematika berperan penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (Erviana & Muslimah, 2019). Di jenjang pendidikan dasar, matematika diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran yang penting karena menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya maupun dalam aktivitas kehidupan sehari-hari (Oktaviani & Darwanto, 2025). Salah satu karakteristik matematika terletak pada objek kajiannya yang bersifat abstrak (Hartati et al., 2021). Namun, dalam pembelajaran di kelas awal sekolah dasar, konsep tersebut seharusnya disajikan secara konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Apabila pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan pendekatan konkret, maka siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Fenomena tersebut sejalan dengan pandangan anak usia sekolah dasar yang cenderung menganggap matematika sebagai mata pelajaran sulit dan menakutkan. Pola pikir ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat serta kesulitan siswa dalam mempelajari matematika (Melati et al., 2023). Di sisi lain, matematika merupakan pelajaran yang memiliki keterkaitan yang kuat dengan operasi hitung, yang hampir selalu digunakan dalam setiap materi pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan operasi hitung menjadi aspek yang krusial dan esensial, guna memungkinkan siswa mampu mempelajari matematika dengan baik, khususnya bagi siswa kelas I sekolah dasar (Suwanto & Hidayat, 2016).

Operasi hitung bilangan adalah landasan utama dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks. Meskipun demikian, materi ini masih dianggap sulit oleh sebagian siswa pada kelas awal sekolah (Unaenah et al., 2020). Secara umum, terdapat empat jenis operasi hitung bilangan yang diajarkan sejak pendidikan dasar yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Oktaviani & Darwanto, 2025). Operasi hitung di kelas I SD terutama meliputi penjumlahan dan pengurangan sederhana, yang berfokus pada bilangan cacah hingga 20, serta pengenalan konsep bilangan, angka, dan urutan. Selain itu, keterampilan berhitung merupakan salah satu

keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa selain membaca dan menulis. Untuk mendukung perkembangan keterampilan berhitung secara optimal, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, seperti melalui kegiatan belajar sambil bermain, mengingat bermain merupakan pendekatan alami dalam proses belajar anak (Nawafilah & Masruroh, 2020). Melalui kegiatan berhitung sederhana, siswa tidak hanya belajar tentang cara menjumlah atau mengurangi, tetapi juga mulai memahami konsep dasar bilangan sebagai representasi jumlah suatu benda atau nilai tertentu. Oleh karena itu, sebelum siswa menguasai operasi hitung secara menyeluruh, mereka perlu terlebih dahulu memahami konsep bilangan secara konkret dan bermakna.

Bilangan merupakan salah satu konsep dasar dalam matematika yang digunakan dalam kegiatan pencacahan dan pengukuran, serta secara konseptual bersifat abstrak. Oleh karena itu, dalam pembelajaran di kelas I SD, konsep bilangan perlu disajikan melalui benda konkret agar lebih mudah dipahami siswa (Hidayat, 2021). Untuk menyatakan sebuah bilangan, diperlukan simbol atau tanda khusus yang disebut angka atau lambang bilangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bilangan harus diwakili oleh suatu lambang. Bilangan sendiri menggambarkan jumlah anggota dalam suatu himpunan, dimana bilangan menunjukkan kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) berfungsi sebagai notasi untuk merepresentasikan bilangan tersebut (Hidayat, 2021). Di jenjang kelas I SD, materi bilangan yang diajarkan biasanya terbatas sampai angka 20. Proses pembelajaran bilangan pada tahap awal ini harus dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konkret sebelum beralih ke konsep abstrak. Tentunya, dalam mengajarkan materi ini guru membutuhkan alat bantu atau media belajar yang interaktif, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep bilangan dan tertarik mengikuti kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan sarana berbentuk fisik yang dirancang secara khusus berperan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar dari guru kepada siswa, sehingga tercipta komunikasi dan interaksi secara efektif dan efisien oleh guru kepada siswa (Jelita et al., 2025). Oleh karena itu, perlu

adanya pemanfaatan media pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika (‘Ulhaq et al., 2024). Sejalan dengan hal itu, kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam merancang media yang tidak sekedar bersifat informatif, namun juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang inovatif, baik berupa ide maupun produk nyata, yang relative berbeda dari yang sudah ada sebelumnya (Indah et al., 2020). Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media belajar kreatif merupakan sarana pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan elemen visual, permainan, serta partisipasi aktif dari siswa. Hal ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Melalui pemanfaatan media kreatif, guru dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep bilangan dan operasi matematika secara nyata, sesuai dengan perkembangan kemampuan kognitif siswa usia sekolah dasar.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas I di SD Muhammadiyah 5 Batu, diketahui bahwa pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20 masih dilaksanakan secara konvensional. Penyampaian materi oleh guru dilakukan secara langsung dengan menggunakan angka-angka sederhana, dengan bantuan buku cetak, papan tulis, dan LKPD sederhana, serta sesekali memanfaatkan video pembelajaran. Pembelajaran masih berfokus pada latihan berhitung dasar dan belum banyak melibatkan soal cerita. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami permasalahan kontekstual tanpa dukungan media konkret dan visual, sehingga siswa memerlukan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut berdampak pada belum berkembangnya kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep operasi hitung dengan situasi sehari-hari secara optimal. Media yang dimanfaatkan juga cenderung pasif dan satu arah, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi, meskipun materi yang ditargetkan mencapai bilangan sampai 20, pelaksanaan pembelajaran di kelas masih didominasi pada bilangan sampai 10 dengan menggunakan bantuan jari tangan sebagai alat berhitung. Penggunaan strategi ini memang membantu pada tahap awal, namun belum mampu mendukung pemahaman siswa terhadap operasi hitung bilangan hingga 20 secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas belum sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan siswa dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada rentang bilangan yang lebih luas. Oleh karena itu, ketika siswa dihadapkan pada soal penjumlahan dan pengurangan bilangan belasan hingga 20, mereka masih mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikannya.

Permasalahan utama yang ditemukan dalam pembelajaran matematika di kelas I SD tersebut terletak pada keterbatasan pemahaman siswa dalam operasi hitung bilangan sampai 20, khususnya pada bilangan belasan (11–20). Siswa cenderung masih bergantung pada penggunaan jari sebagai alat bantu berhitung dan belum memahami konsep bilangan secara utuh. Akibatnya, ketika dihadapkan pada operasi penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan bilangan belasan maupun soal cerita sederhana, siswa mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikannya.

Sementara itu, karakteristik siswa kelas I di SD Muhammadiyah 5 Batu menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan suka bermain, aktif bergerak, mudah tertarik pada aktivitas visual dan kegiatan yang dapat dimanipulasi secara langsung, seperti menggunting, menempel, atau menghias. Ketika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan lisan dan latihan tertulis, konsentrasi siswa mudah menurun, suasana kelas menjadi kurang kondusif, dan sebagian siswa tampak cepat merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada kesulitan siswa dalam menguasai konsep penjumlahan dan pengurangan, khususnya pada bilangan belasan hingga 20, serta dalam menyelesaikan soal cerita yang memerlukan pemahaman konteks. Selain itu, guru belum sempat mengembangkan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan waktu,

akibatnya proses pembelajaran masih belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak didik di kelas.

Berdasarkan karakteristik tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang tidak hanya konkret, tetapi juga menarik dan sesuai dengan dunia anak. Pemilihan tema "*Ice Cream Shop*" dalam penelitian ini didasarkan pada kedekatan objek es krim dengan kehidupan sehari-hari siswa serta sifatnya yang disukai oleh anak-anak. Tema ini diharapkan mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, melalui pendekatan bermain peran dalam konteks jual beli sederhana, siswa dapat lebih mudah memahami konsep operasi hitung bilangan sampai 20 secara bermakna.

Kondisi tersebut tentu berbeda dengan kondisi ideal yang diharapkan. Idealnya, pembelajaran matematika di kelas I dilaksanakan secara bertahap mulai dari benda konkret, semi konkret, hingga ke simbol atau angka abstrak. Media pembelajaran seharusnya menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter anak, sehingga mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Ini sejalan dengan beberapa peranan media pembelajaran yaitu membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak serta mempermudah siswa dalam menguasai materi yang tidak mudah dijelaskan secara verbal (Yuliana, 2020). Melalui pemanfaatan media, perhatian siswa dapat lebih terarah, sehingga mereka tidak mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terutama apabila menggunakan media berhitung (Yuliana, 2020). Dengan demikian, guru perlu menyusun perencanaan pembelajaran secara optimal guna mendukung kemampuan pemahaman pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa. Dengan begitu, siswa diharapkan tidak hanya mampu melakukan operasi hitung bilangan sampai 20, tetapi juga mampu menyelesaikan soal cerita sederhana dengan baik.

Selain itu, karakteristik siswa berbeda-beda pada setiap tingkat pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar. Anak sekolah dasar umumnya memiliki kecenderungan untuk belajar melalui aktivitas bermain (Suroto, 2024). Kondisi ini dipengaruhi oleh perkembangan kognitif siswa yang masih berada dalam tahap menuju kematangan berpikir (Suroto, 2024).

Berdasarkan teori Piaget, anak-anak usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, yaitu tahap kemampuan berpikir logis yang masih bergantung pada objek nyata. Dikarenakan konsep matematika bersifat abstrak, siswa memerlukan dukungan berupa media dan alat peraga yang mampu memvisualisasikan materi yang disampaikan guru agar lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa kelas rendah (Erviana & Muslimah, 2019).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu strategi untuk mempresentasikan konsep abstrak menjadi bentuk konkret, sehingga lebih mudah dipahami serta dapat mempercepat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan (Srintin et al., 2019). Oleh karena itu, berbagai penelitian terdahulu telah berupaya mengembangkan media pembelajaran yang bersifat konkret sekaligus menarik. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ibrohim dkk. (2024) dengan judul "*Pengembangan Media Counting Box Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar*". Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bernama *Counting Box* sebagai media interaktif yang membantu siswa kelas I SD dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai 20. Media ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui penggunaan alat peraga berbentuk kotak berhitung yang sederhana. Data penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki standar kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik dalam mendukung pemahaman siswa terhadap konsep dasar operasi hitung.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, karena keduanya berfokus pada pengembangan media konkret berbasis kotak untuk pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1–20 di kelas 1 SD. Kedua penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE serta bertujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Namun, terdapat perbedaan penting antara kedua penelitian tersebut. Media *Counting Box* oleh M. Ibrohim dkk. (2024) masih berbentuk kotak

sederhana dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang kontekstual serta kurang variatif dalam penyajian aktivitas belajar. Sementara itu, media "*Ice Cream Shop*" yang dikembangkan dirancang sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*). Tema toko es krim yang ceria dan berwarna-warni tidak sekadar mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, namun sekaligus menstimulasi siswa untuk berpartisipasi aktif melalui aktivitas manipulatif, seperti memindahkan cone es krim, memilih angka kayu, dan menjawab kartu soal bergambar.

Selain itu, media "*Ice Cream Shop*" memiliki keunggulan dalam aspek interaktivitas dan kontekstualitas, karena pembelajaran berhitung dikemas dalam bentuk permainan peran yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa. Desain media juga memperhatikan aspek afektif siswa, dengan tujuan menumbuhkan semangat, kepercayaan diri, dan antusiasme selama proses belajar. Dengan demikian, media ini diharapkan menjadi pengembangan lanjutan dari media *Counting Box* dengan nilai inovasi tematik sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa kelas I SD.

Sebagai upaya untuk mengatasi kekurangan pada media pembelajaran sebelumnya, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran "*Ice Cream Shop*" yang mengintegrasikan konsep operasi hitung bilangan sampai 20 dalam bentuk permainan. Media ini didesain dengan tema toko es krim yang dekat dengan dunia anak-anak sehingga memudahkan pemahaman sekaligus meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berbeda dari media pembelajaran sebelumnya yang masih berbentuk kotak sederhana, belum dikemas secara kontekstual, dan kurang variatif, media "*Ice Cream Shop*" dirancang sebagai media visual yang kreatif dan interaktif.

Secara lebih spesifik, media ini dibuat menggunakan bahan yang lebih kokoh dan aman, seperti plastik, kayu, dan kertas tebal 260 gsm, serta berbentuk bangun ruang balok dengan tiga kotak untuk tempat es krim, kartu soal, dan tempat penyimpanan cone es krim serta angka-angka. Warna-warna cerah yang digunakan pada cone dan topping es krim menambah daya tarik dan suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif. Hal tersebut memiliki tujuan untuk

mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran (Erviana & Muslimah, 2019). Media pembelajaran berbasis permainan (*game*) dalam penelitian ini dirancang agar siswa dapat mengisi waktu luang dengan aktivitas yang lebih bermanfaat, yaitu belajar melalui aktivitas bermain (Indah et al., 2020). Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran kreatif dengan judul **“Pengembangan Media Belajar Kreatif *Ice Cream Shop* Dalam Operasi Hitung Bilangan Sampai 20 Untuk Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 5 Batu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana pengembangan media belajar kreatif *Ice Cream Shop* dalam operasi hitung bilangan sampai 20 untuk kelas I SD Muhammadiyah 5 Batu?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar kreatif *Ice Cream Shop* dalam operasi hitung bilangan sampai 20 untuk kelas I SD Muhammadiyah 5 Batu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang direncanakan dalam pengembangan media belajar kreatif *Ice Cream Shop* oleh peneliti:

1. Konten (Isi)

a. Materi Pembelajaran

Pengembangan media ini didasarkan pada materi pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai 20. Materi ini dipilih karena menjadi fondasi utama bagi semua konsep berhitung yang diajarkan di kelas rendah.

b. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase A, siswa dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai

100, termasuk menyusun dan mengurai bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola. Mereka dapat membandingkan dan mengestimasi panjang, berat, dan durasi waktu. Mereka dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar, serta menentukan posisi benda terhadap benda lain. Mereka dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram.

c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan Pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan lebih dari, kurang dari, dan beda atau selisih dari dua kelompok benda menggunakan benda konkret;
- 2) Menggunakan berbagai strategi penjumlahan antarbilangan satuan (menghitung maju, menghitung dengan 10, dan penjumlahan Berulang);
- 3) Menggunakan berbagai strategi penjumlahan antara bilangan puluhan dan bilangan satuan yang hasilnya kurang dari 20 (menghitung maju, pasangan bilangan, dan nilai tempat);
- 4) Menggunakan berbagai strategi pengurangan yang hasilnya kurang dari 20 (menghitung mundur, pasangan bilangan, dan nilai tempat).

2. Konstruksi (Tampilan)

a. Jenis Media

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media visual berbasis permainan kreatif bernama "*Ice Cream Shop*". Media ini dirancang secara khusus untuk mendukung siswa kelas I sekolah dasar dalam mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Pendekatan ini menggabungkan elemen belajar sambil bermain, sehingga anak-anak dapat mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan dan interaktif. Penggunaan warna-

warna cerah dan menarik bertujuan meningkatkan semangat belajar siswa.

Komponen utama media ini terdiri dari kayu tebal sebagai wadah utama dan penanda angka 1 sampai 20, plastik yang kuat dan aman untuk bagian es krim, serta kertas tebal 260 gsm untuk kartu soal berisi cerita dan angka. Permukaannya dibuat halus dan tidak lancip agar tetap aman bagi anak-anak selama proses bermain dan belajar.

b. Ukuran Media

Ukuran media *Ice Cream Shop* adalah 41,2 cm x 20 cm x 8 cm. Dimensi ini dirancang agar mudah dijangkau dan digunakan oleh anak-anak, baik secara individu maupun melalui kerja sama dalam kelompok kecil di kelas. Berdasarkan ukuran tersebut, siswa dapat dengan mudah memindahkan *cone* es krim, mengambil kartu soal, atau mengatur angka kayu sesuai kebutuhan.

c. Desain

Desain media pembelajaran *Ice Cream Shop* berbentuk bangun ruang balok yang di dalamnya terdapat tiga kotak khusus untuk meletakkan es krim, menaruh kartu soal singkat atau soal cerita, serta ruang untuk menyimpan *cone* es krim dan angka-angka. Desain ini tidak hanya mengangkat tema toko es krim yang akrab dengan imajinasi anak-anak, tetapi juga memberikan kemudahan dalam penggunaan dan penyimpanan berbagai elemen pembelajaran. Warna-warna cerah pada *cone* dan topping es krim, seperti merah muda, biru muda, merah, orange, hijau muda, putih dan kuning, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Desain ini menggabungkan unsur interaktif melalui bermain peran, di mana siswa dapat menggerakkan *cone* es krim sesuai angka yang dihitung serta mengambil kartu soal yang tersedia. Media ini menggunakan bahan yang aman, kokoh, dan mudah digunakan, seperti kayu tebal untuk wadah utama dan untuk angka, plastik untuk es krim, dan kertas tebal 260 gsm untuk kartu soal.

d. Karakteristik Desain Media

Karakteristik desain media *Ice Cream Shop* adalah menarik dan relevan karena menggunakan tema yang dekat dan disukai oleh anak-anak. Media ini juga bersifat interaktif dan edukatif, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan berhitung melalui permainan peran. Selain itu, desainnya menggabungkan teori dan praktik dengan mendorong anak untuk tidak hanya berpikir, tetapi juga menggunakan tangan mereka dalam memanipulasi objek nyata saat belajar. Media ini dibuat menggunakan bahan yang kuat dan aman, seperti kayu jati yang tebal, plastik yang tahan lama, dan kertas tebal 260 gsm, sehingga mudah digunakan dan tahan lama.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki peranan penting karena hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas rendah, khususnya kelas I sekolah dasar, mengalami berbagai kendala yang perlu segera diatasi. Media pembelajaran ini dibuat dengan tujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah beberapa alasan pentingnya pengembangan media belajar *Ice Cream Shop* yang dapat diuraikan berdasarkan dua aspek, yaitu dari segi teoritis dan segi praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Kontribusi terhadap Ilmu Pendidikan Dasar

Hasil pengembangan ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika yang berbasis media konkret dan kontekstual. Media *Ice Cream Shop* memperkuat gagasan bahwa pembelajaran matematika di kelas rendah perlu didukung oleh alat bantu visual yang interaktif agar konsep dasar bilangan dapat tertanam kuat sejak awal.

b. Penguatan Konsep Media Edukatif Inovatif

Media *Ice Cream Shop* menambah pemahaman mengenai karakteristik media belajar yang efektif untuk anak usia sekolah dasar, yaitu media yang bersifat bermain sambil belajar, berwarna menarik, dan

mengandung nilai edukatif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas referensi terkait inovasi media pembelajaran yang dikembangkan melalui kreativitas guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media ini berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Melalui penggunaan media berbasis permainan edukatif seperti *Ice Cream Shop* diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan pemahaman konsep, menjaga keberlangsungan semangat belajar, sekaligus mempermudah siswa dalam memahami konsep operasi hitung bilangan secara konkret dan menarik.

b. Bagi Guru

Pengembangan media belajar ini mempermudah tugas guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa, terutama karena guru belum memiliki waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran operasi hitung bagi siswa. Media *Ice Cream Shop* memberikan kemudahan bagi pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajaran, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi yang mendukung peningkatan kualitas serta proses belajar mengajar di Sekolah Dasar melalui pengembangan media belajar yang kreatif sehingga dapat membantu memenuhi tujuan pembelajaran dan menambah wawasan pengetahuan baru terutama dalam mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan turut berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya yang memanfaatkan bahan-bahan sederhana dalam proses

pembuatannya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan referensi bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan media pembelajaran sejenis dalam konteks pembelajaran matematika.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Adapun beberapa asumsi dan keterbatasan dari pengembangan media *Ice Cream Shop* sebagai berikut:

1. Asumsi
 - a. Siswa kelas I SD Muhammadiyah 5 Batu sudah mengenal angka.
 - b. Siswa sudah bisa melakukan operasi hitung sampai 10.
 - c. Siswa belum mampu melakukan operasi hitung dengan menggunakan soal cerita.
2. Keterbatasan
 - a. Media *Ice Cream Shop* dikembangkan hanya dapat digunakan untuk kelas I Sekolah Dasar.
 - b. Media *Ice Cream Shop* hanya terbatas pada pembelajaran matematika khususnya untuk operasi hitung bilangan.
 - c. Media pembelajaran *Ice Cream Shop* dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan dari 1 hingga 20 pada siswa kelas I.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan media adalah rangkaian proses terencana dalam menciptakan alat atau sarana yang bertujuan mempermudah dan memperjelas penyampaian informasi agar lebih mudah dicerna oleh penerima pesan.
2. Media belajar merupakan perangkat pendukung khusus yang dirancang untuk memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih optimal dan efisien di lingkungan sekolah.
3. Media belajar kreatif adalah alat pembelajaran yang dikembangkan dengan ide-ide inovatif dan adaptif sesuai kebutuhan siswa, sehingga mampu menunjang pelaksanaan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menarik.

4. *Ice Cream Shop* merupakan media pembelajaran visual berbasis permainan kreatif yang dirancang khusus untuk anak kelas 1 SD dalam belajar operasi penjumlahan dan pengurangan.
5. Operasi hitung merupakan aktivitas matematika dasar yang digunakan untuk menyelesaikan masalah numerik melalui empat proses utama, yaitu penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
6. Operasi hitung bilangan mengacu pada penggunaan teknik penghitungan dasar dengan bilangan sebagai objeknya untuk memahami dan menyelesaikan persoalan matematika.
7. Bilangan sampai 20 adalah konsep numerik yang meliputi angka dari 1 hingga 20, digunakan untuk menghitung dan menunjukkan banyaknya objek atau hasil suatu kejadian dalam konteks pembelajaran matematika dasar.

