

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan ilmu atau pengetahuan tentang belajar atau berpikir logis yang sangat dibutuhkan manusia untuk bertahan hidup pada kondisi yang selalu berubah, penuh ketidakpastian, dan bersifat kompetitif. Matematika juga dipandang sebagai materi pembelajaran yang harus dipahami untuk dapat melatih kecakapan berpikir dalam memecahkan permasalahan kehidupan (Kemdikbudristek, 2022). Adapun tujuan matematika di sekolah dasar adalah siswa dapat memahami konsep, menjelaskan hubungan antar konsep, mengaplikasikan konsep atau prosedur pemecahan masalah secara tepat, luwes, akurat, efisien, serta dapat menyelesaikan masalah matematis pada tingkat tertentu dengan baik dan benar (Nengsih & Pujiastuti, 2021, hlm. 294). Di setiap jenjang pendidikan, mata pelajaran matematika dikemas melalui beberapa bidang kajian, salah satunya adalah bilangan.

Bidang kajian bilangan membahas mengenai angka sebagai simbol bilangan, konsep bilangan, operasi hitung bilangan, dan relasi antara berbagai operasi hitung bilangan dalam sub-elemen representasi visual, sifat urutan, dan operasi (Kemdiskbudristek, 2022). Di jenjang sekolah dasar pembelajaran bilangan tidak terlepas dari operasi hitung bilangan cacah. Operasi hitung bilangan cacah yang pertama kali dibelajarkan di jenjang sekolah dasar adalah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hal tersebut tercantum dalam Permendikbud No. 033 tahun 2022 tentang capaian pembelajaran. Menurut Nengsih & Pujiastuti (2021, hlm. 294) materi operasi hitung bilangan cacah merupakan materi dasar yang harus dikuasai siswa, karena materi tersebut akan menjadi modal awal bagi siswa agar tidak mengalami hambatan pada materi selanjutnya yang lebih kompleks. Namun, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dalam matematika merupakan konsep yang abstrak bagi siswa sekolah dasar (Prananda, Friska, & Susilawati, 2021, hlm. 3). Konsep matematika yang abstrak tersebut akan sulit dipahami karena tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar (usia 7-12 tahun) menurut teori kognitif Piaget masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, dimana pada tahap perkembangan kognitif ini siswa sekolah dasar pada umumnya akan mengalami kesulitan memahami konsep dalam matematika yang abstrak (Anggraeni, Muryaningsih, & Ernawati, 2020, hlm. 26). Seperti yang disampaikan oleh Fuadiah (2016), kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep matematika menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa kurang maksimal.

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran matematika. Adapun pengertian dari hasil belajar itu sendiri adalah kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar baik kemampuan yang bersifat afektif, kognitif, maupun psikomotorik (Suminah, Gunawan, Murdiah, 2018, hlm. 222). Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka pembelajaran dicapai melalui tiga ranah/domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual (Huda dalam Magdalena dkk, 2020). Kemudian menurut Degeng (dalam Magdalena dkk., 2020) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap. Sedangkan ranah psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik. Rohani (2019) mengemukakan bahwa untuk memudahkan siswa memahami materi agar hasil belajarnya maksimal dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Sedangkan menurut Abi dkk (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mampu menciptakan proses belajar untuk menambah informasi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkonkretkan

konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, salah satunya adalah melalui media permainan.

Menurut Malik, Santoso, & Mahmudah (2017), permainan merupakan sebuah pertunjukan dimana terjadi interaksi antar pemainnya dengan mengikuti aturan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagaimana disebutkan oleh Makmun (dalam Ferryka, 2019, hlm. 544) usia siswa sekolah dasar menunjukkan adanya korelasi positif tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi. Dengan bermain siswa dapat terangsang untuk memahami konsep dan pengetahuan. Permainan yang dimanfaatkan dengan baik selama proses pembelajaran dapat menambah variasi, semangat, dan minat siswa selama belajar (Uliyah & Isnawati, 2019).

Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Nengsih & Pujiastuti (2021) diperoleh informasi bahwa siswa masih kesulitan mengerjakan soal operasi hitung bilangan cacah. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah. Peneliti juga melakukan sebuah wawancara kepada salah seorang guru dan melakukan pengamatan di salah satu SD di Kota Bandung. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut diperoleh data yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum bisa operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dilihat dari hasil tes materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 67,25. Dalam wawancara tersebut juga guru menyampaikan ada beberapa siswa yang masih belum hafal angka dan belum bisa menulis angka sehingga membuat siswa semakin sulit untuk memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dari hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah biasanya diajarkan menggunakan benda-benda konkret seperti *stick* es krim, pensil, buku, dan benda-benda sederhana yang ada di kelas.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa harus ada media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sambil menghafal angka. Salah

satu media yang dapat digunakan adalah media permainan katak melompat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jayadi (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan katak melompat dengan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa lebih paham terkait konsep materi yang diajarkan menggunakan media permainan katak melompat. Penelitian yang dilakukan oleh Etmy & Negara (2018) juga menggunakan media permainan katak melompat, dan hasil penelitiannya menunjukkan rata-rata nilai siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media permainan katak melompat berada di atas KKM.

Kedua penelitian yang telah disebutkan di atas menggunakan media permainan katak melompat untuk mengajarkan materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Peneliti belum menemukan penggunaan media permainan katak melompat dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media permainan katak melompat dalam penelitian Jayadi (2022) maupun Etmy dan Negara (2018) memiliki sedikit perbedaan namun cara kerja yang sama. Itu artinya media permainan katak melompat dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Maka permainan katak melompat dapat disesuaikan pula untuk materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas Media Permainan Katak Melompat Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Fase A Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah”. Dengan penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan bagaimana efektivitas media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar Fase A dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah.

## **1.2 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti hanya dibatasi pada hasil belajar ranah kognitifnya saja. Selain itu, operasi hitung bilangan cacah yang dimaksudkan dalam penelitian ini hanya pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1 dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sebelum menggunakan media permainan katak melompat?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1 dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sesudah menggunakan media permainan katak melompat?
3. Bagaimana efektivitas media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1 dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1 dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sebelum menggunakan media permainan katak melompat.
2. Hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1 dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sesudah menggunakan media permainan katak melompat.
3. Efektivitas media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1 dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan, khususnya bagi pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan, baik secara teoritis maupun praktis.

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait bagaimana efektivitas media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar Fase A pada ranah kognitif dan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah, khususnya pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa lebih mudah memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sehingga mampu memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajarnya. Selain itu, siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai efektivitas media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar fase A dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah. Dengan informasi tersebut guru dapat mempertimbangkan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

### c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan pihak sekolah mampu memberikan fasilitas berupa media yang efektif dalam pembelajarannya sehingga dapat membantu siswa lebih aktif dan mudah memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi penelitian selanjutnya terkait dengan efektivitas media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar fase A dalam

pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

## **1.6 Struktur Organisasi**

### **1. BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

### **2. BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini berisikan kajian teori-teori dari para ahli yang mendukung dalam penelitian ini.

### **3. BAB III Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, partisipan dalam penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data yang akan dilakukan peneliti.

### **4. BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Bab ini berisikan hasil analisis dari data yang telah dilakukan oleh peneliti.

### **5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Bab ini berisikan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi, dan rekomendasi.