

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang bertujuan membentuk kepribadian manusia menjadi lebih beradab dan berilmu (Pristiwanti1 et al., 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang besar terhadap kehidupan manusia baik secara ekonomi, sosial, dan budaya, serta dalam bidang pendidikan. Menurut Rahman et al., (2022) hal yang paling penting dalam kehidupan kita adalah pendidikan. Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewujudkan generasi yang unggul, menjadikan generasi berikutnya sebagai sosok panutan dari generasi sebelumnya. Dengan pendidikan, generasi berikutnya dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dasar merupakan jenjang awal dalam sistem pendidikan nasional. Jenjang ini bertujuan untuk membentuk sikap, mengembangkan potensi serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Indonesia memilih kurikulum merdeka sebagai standar pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kurikulum merdeka, juga dikenal sebagai kurikulum prototipe. Menurut Ripandi, (2023) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang bersifat fleksibel, dengan penekanan pada penguasaan materi inti, pembentukan karakter, serta

pengembangan kompetensi peserta didik. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan bekerja sama. Kurikulum merdeka juga dianggap lebih fleksibel dibandingkan kurikulum sebelumnya. Ini berarti bahwa guru, peserta didik, dan sekolah memiliki lebih banyak kebebasan untuk bertindak. Pada kurikulum merdeka dipelajari berbagai macam ilmu pengetahuan yang terbagi ke dalam mata pelajaran salah satunya adalah matematika.

Menurut Prameswari & Fawziya, (2024) Matematika merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dan erat kaitannya dengan angka, simbol, perhitungan, kuantitas besaran, pola, bentuk struktur, cara berpikir, kumpulan sistem, struktur, alat, dan hubungan antara peserta didik. Menurut Elfiyani, (2024) matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting sehingga harus dipelajari di semua jenjang pendidikan, bahkan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya digunakan sebagai fondasi dasar untuk membangun kemampuan matematika peserta didik. Sejalan dengan itu, pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Secara umum, anak usia sekolah dasar cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Hal ini disebabkan karena sifat abstrak dari matematika yang memang tidak mudah dipahami oleh siswa pada jenjang tersebut.. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar terdiri dari berbagai macam materi pembelajaran. Pada fase A, materi pelajaran

matematika salah satunya yaitu operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Operasi hitung penjumlahan adalah proses menjumlahkan atau menggabungkan dua himpunan. Dalam operasi hitung penjumlahan di lambangkan dengan simbol (+) (Lubis et al., 2021), sedangkan menurut Aji & Ummah, (2020) operasi hitung pengurangan merupakan kebalikan dari operasi hitung penjumlahan yang di lambangkan dengan simbol (-).

Selama pembelajaran matematika banyak diajarkan dengan menggunakan metode konvensional, hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukannya media atau alat peraga yang sesuai. Media atau alat peraga yang cocok adalah alat peraga yang bersifat konkrit seperti sebuah permainan (Wahyuningsih et al., 2023). Belajar dengan menggunakan alat peraga berupa permainan mampu memberikan pengalaman nyata kepada anak karena mereka dapat merasakan, melihat dan menyentuh alat peraga tersebut. Maka dari itu, permainan lompat angka dapat digunakan sebagai salah satu alat peraga berbasis permainan untuk membantu proses pembelajaran.

Menurut Hanifah & Hasanah, (2019) Permainan Lompat Angka merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika secara menyenangkan dan interaktif. Dalam permainan ini, siswa dapat belajar penjumlahan dan pengurangan secara langsung dengan melompat dari angka ke angka, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap urutan bilangan dan operasi hitung dasar. Dengan menggunakan

permainan lompat angka memudahkan proses penyampaian pesan kepada siswa sehingga hasil belajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 136 Palembang, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Dalam proses pembelajaran sering menggunakan metode pembelajaran konvensional dan alat bantu terbatas, seperti buku, spidol dan papan tulis, tanpa melibatkan media atau alat peraga yang menarik. Aktivitas belajar yang monoton ini membuat siswa kurang tertarik dan cenderung pasif, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan menjadi kurang optimal. Dengan demikian, untuk mengatasi hasil belajar yang kurang efisien, Peneliti tertarik untuk menggunakan permainan lompat angka sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Permainan lompat angka dirancang dengan cara yang menarik, menyenangkan, supaya dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan, dapat di jadikan sebagai pendukung dalam permasalahan ini, yaitu Penelitian (Febrianti, R. F., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. 2024). "Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media katak lompat terhadap hasil belajar. Melalui media katak lompat proses belajar dikelas menjadi lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian kedua yaitu (Jingga, S. A.,

Gery, M. I., & Lyesmaya, D. 2024). “Penerapan Media Permainan Pintar Lompat Lantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Hitung Maju dan Mundur 1-20 Pada Siswa Kelas I”. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pembelajaran matematika peserta didik. Penggunaan media lompat lantai dapat meningkatkan keaktifan, dan minat belajar matematika peserta didik serta membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Permainan lompat angka diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahami, dan juga menarik minat belajar siswa kelas rendah. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan permainan lompat angka dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian masalah di atas Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Lompat Angka Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian adalah membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan permainan lompat angka) dengan pembelajaran kelas kontrol (tanpa permainan lompat angka).
2. Pada fase A Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajarannya yaitu :
 - Pada akhir fase A, peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.
 - Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20. Peserta didik mampu menghubungkan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan situasi nyata. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
3. Materi pembelajaran matematika yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan sampai dengan 20 menggunakan permainan lompat angka.

4. Hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20.
5. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas I SD Negeri 136 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan lompat angka pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh permainan lompat angka pembelajaran Matematika operasi hitung penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian terkait permainan serta memunculkan ide-ide baru yang bermanfaat untuk memperbaiki dan memajukan pendidikan di indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Penggunaan permainan lompat angka dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penggunaan permainan lompat angka dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah sebagai alat evaluasi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Mengetahui permasalahan yang ada di lapangan dan memberikan solusi untuk mengatasinya serta menambah wawasan tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran.