

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada murid. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas I, penguasaan konsep penjumlahan sederhana menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai murid sebagai bekal untuk mempelajari materi matematika pada jenjang berikutnya. Dalam Kurikulum Merdeka Fase A, murid diharapkan mampu memahami makna bilangan serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di kelas rendah perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pembelajaran yang dilakukan di kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe, ditemukan bahwa kemampuan penjumlahan sederhana murid masih tergolong rendah. Dari 16 murid yang terdiri atas 7 murid laki-laki dan 9 murid perempuan, hanya 5 murid (31,25%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP/KKM) sebesar 70, sedangkan 11 murid (68,75%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh murid adalah 65. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian

besar murid masih mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan lebih dari lima, memahami soal cerita sederhana, serta masih bergantung pada perhitungan menggunakan jari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan penjumlahan sederhana murid perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid.

Rendahnya kemampuan penjumlahan murid tidak terlepas dari karakteristik murid kelas I yang cenderung lebih menyukai aktivitas bermain dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa murid terlihat kurang fokus, mudah bosan, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang antusias saat mengerjakan latihan matematika. Kondisi ini mengakibatkan murid kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap konsep penjumlahan belum berkembang secara optimal. Padahal, keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar matematika (Setiyawan, 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan penggunaan media konkret. Pembelajaran melalui permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga murid lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media konkret membantu murid memahami konsep matematika yang masih bersifat abstrak. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran penjumlahan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar murid kelas I sekolah dasar secara signifikan (Afifah, 2023).

Media dadu dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid kelas rendah karena mudah digunakan, menarik perhatian murid, dan dapat membantu murid memahami konsep penjumlahan melalui pengalaman langsung. Dalam permainan menggunakan dadu, murid dapat mengamati jumlah titik yang muncul, menghitung hasil penjumlahan, serta memverifikasi jawabannya secara konkret. Aktivitas tersebut memungkinkan murid belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi murid sekolah dasar (Santi et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana murid kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe. Salah satu alternatif tindakan yang dipandang sesuai adalah penerapan metode permainan berbantuan media dadu. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan media konkret, murid diharapkan lebih aktif, antusias, dan mudah memahami konsep penjumlahan sederhana. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Sederhana melalui Metode Permainan

Berbantuan Media Dadu pada Siswa Kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode permainan berbantuan media dadu untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana pada siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana melalui metode permainan berbantuan media dadu pada siswa kelas 1 SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan berbantuan media dadu dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana pada siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi.
2. Untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana melalui penerapan metode permainan berbantuan media dadu pada siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi.

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Murid

- a. Membantu Murid memahami konsep penjumlahan sederhana melalui kegiatan belajar yang konkret dan menyenangkan.
- b. Meningkatkan kemampuan murid dalam menyelesaikan operasi penjumlahan sederhana sesuai capaian pembelajaran matematika Fase A.
- c. Meningkatkan keaktifan, motivasi, dan antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- d. Membantu murid mengurangi ketergantungan pada penggunaan jari dalam melakukan perhitungan penjumlahan.

2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan metode permainan berbantuan media dadu pada pembelajaran matematika.
- b. Menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana murid.
- c. Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada murid.
- d. Menjadi bahan refleksi bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika di sekolah dasar.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika di SDN Sidomulyo 1 Ngrambe.
- b. Menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.
- c. Mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana, mudah diperoleh, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.
- d. Mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar murid.

E. Definisi Istilah

1. Kemampuan Penjumlahan Sederhana

Kemampuan penjumlahan sederhana adalah kemampuan murid dalam melakukan operasi hitung penjumlahan pada bilangan cacah dengan memahami konsep menggabungkan dua kelompok bilangan atau lebih menjadi satu jumlah tertentu. Pada murid kelas I sekolah dasar, kemampuan penjumlahan sederhana meliputi kemampuan mengenali lambang bilangan, menghitung jumlah benda, menentukan hasil penjumlahan, serta menyelesaikan soal penjumlahan dalam bentuk simbol maupun soal cerita sederhana sesuai capaian pembelajaran matematika Fase A Kurikulum Merdeka. Kemampuan

penjumlahan sederhana dalam penelitian ini diukur melalui hasil tes yang diberikan kepada murid pada setiap siklus pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022).

Menurut Rahmawati dan Kurniawan (2022), kemampuan penjumlahan merupakan kemampuan dasar matematika yang harus dikuasai murid sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam mempelajari operasi hitung lainnya. Kemampuan ini ditunjukkan melalui ketepatan dan kelancaran murid dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan operasi penjumlahan. (Rahmawati & Kurniawan, 2022).

2. Metode Permainan

Metode permainan adalah suatu cara pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam metode ini, murid dilibatkan secara aktif dalam kegiatan yang mengandung unsur kesenangan, tantangan, dan kerja sama sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Metode permainan dapat membantu murid memahami konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung serta meningkatkan motivasi dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Santi, Suryanti, dan Prihastari (2023), metode permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan murid karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan sehingga murid lebih mudah memahami konsep

yang dipelajari. Dalam penelitian ini, metode permainan dilaksanakan melalui kegiatan melempar dadu dan menghitung jumlah titik yang muncul untuk melatih kemampuan penjumlahan sederhana murid. (Santi et al., 2023).

3. Media Dadu

Media dadu adalah media pembelajaran konkret berbentuk kubus yang memiliki titik atau angka pada setiap sisinya dan digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media dadu memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan mengamati, menghitung, dan menentukan hasil penjumlahan berdasarkan angka atau titik yang muncul pada dadu. Penggunaan media konkret seperti dadu sangat sesuai dengan karakteristik murid kelas I sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Menurut Afifah dan Kristin (2023), media konkret dapat membantu murid memahami konsep operasi hitung karena memberikan pengalaman belajar yang nyata dan memudahkan murid dalam menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas yang dilakukan. Dalam penelitian ini, media dadu digunakan sebagai alat bantu permainan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana murid kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe. (Afifah & Kristin, 2023).