

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rumah merupakan sekolah pertama bagi anak-anak, dan orang tua adalah guru pertama bagi mereka sehingga Pendidikan yang paling baik adalah Pendidikan sejak dini dari keluarga. Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kemampuan, karakter, dan kecerdasan peserta didik agar mampu berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan dasar khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) menjadi fondasi utama bagi perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan keterampilan anak di masa selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di kelas rendah terutama kelas I SD harus dilaksanakan secara menarik, menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari bilangan, pola, hubungan, bentuk, dan cara berpikir logis. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif pada peserta didik. Pada kelas I SD, materi matematika masih bersifat konkret sehingga pembelajaran harus menggunakan benda nyata atau media yang menarik agar siswa mudah memahami konsep yang dipelajari.

Menurut Jean Piaget, siswa usia 6–7 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep ukuran dan pengurutan benda.

Siswa kelas I SD masih berada pada tahap operasional konkret, di mana anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui benda nyata, permainan, gambar, warna, dan aktivitas langsung. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sering menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep dasar matematika maupun kemampuan berpikir lainnya. Salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan pada siswa kelas I SD adalah kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran.

Kemampuan mengurutkan merupakan kemampuan dasar dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan proses berpikir logis, membandingkan, mengelompokkan, dan menentukan urutan berdasarkan ukuran tertentu seperti besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah, dan banyak-sedikit. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berhitung, pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir sistematis pada anak.

Mengurutkan adalah kemampuan menyusun objek berdasarkan suatu kriteria tertentu, seperti ukuran panjang, tinggi, besar-kecil, atau banyak-

sedikit. Kemampuan mengurutkan merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang harus dikuasai siswa kelas awal SD.

Dalam Kurikulum Merdeka, materi pengurutan benda berdasarkan ukuran termasuk dalam elemen Bilangan dan Pengukuran yang bertujuan agar siswa mampu membandingkan dan mengurutkan benda berdasarkan karakteristik tertentu.

Kemampuan mengurutkan benda meliputi:

1. Membandingkan dua atau lebih benda.
2. Menentukan benda yang lebih besar atau lebih kecil.
3. Menentukan benda yang lebih panjang atau lebih pendek.
4. Menyusun benda dari ukuran terkecil ke terbesar.
5. Menyusun benda dari ukuran terbesar ke terkecil.

Indikator kemampuan mengurutkan benda berdasarkan ukuran yaitu:

1. Mengidentifikasi ukuran benda.
2. Membandingkan ukuran beberapa benda.
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran secara benar.
4. Menjelaskan alasan urutan yang dibuat.

Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Matematika Fase A Sekolah Dasar. Heruman. (2018). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi masih banyak 17 dari 22 siswa kelas I SD yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas I

SD Muhammadiyah 1 Ngrambe ditemukan beberapa permasalahan, antara lain : hasil ulangan siswa masih rendah, prestasi siswa menurun, siswa masih bingung membedakan ukuran benda, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam kegiatan belajar, serta rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Permasalahan tersebut apabila tidak segera diatasi dapat berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir logis siswa dan menghambat perkembangan kecerdasan lainnya. Oleh sebab itu diperlukan suatu media dan permainan edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran sekaligus mengembangkan berbagai kecerdasan majemuk siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan buka tutup caping berangka. Permainan ini merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif menggunakan caping atau penutup berbentuk kerucut yang diberi angka maupun gambar tertentu. Melalui permainan ini siswa diajak untuk membuka dan menutup caping sesuai urutan ukuran benda atau gambar yang tersedia sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Permainan buka tutup caping berangka dipilih karena memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini bersifat konkret sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Kedua, permainan ini dapat melatih

kemampuan motorik, konsentrasi, dan kerja sama siswa. Ketiga, permainan ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan. Keempat, permainan ini mampu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences*.

Teori *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Howard Gardner menjelaskan bahwa setiap anak memiliki berbagai jenis kecerdasan yang berkembang secara berbeda-beda. Kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial. Pembelajaran yang baik hendaknya mampu mengembangkan seluruh potensi kecerdasan siswa melalui kegiatan belajar yang variatif dan menyenangkan.

Dalam permainan buka tutup caping berangka, kecerdasan linguistik berkembang melalui aktivitas berbicara, menyebutkan urutan, dan menjelaskan ukuran benda. Kecerdasan logika matematika berkembang melalui kegiatan mengurutkan dan membandingkan ukuran benda. Kecerdasan visual-spasial berkembang melalui pengamatan bentuk, warna, dan posisi gambar. Kecerdasan kinestetik berkembang melalui aktivitas membuka dan menutup caping secara langsung.

Selain itu, kecerdasan musikal dapat dikembangkan melalui kegiatan bernyanyi saat permainan berlangsung. Kecerdasan interpersonal berkembang melalui kerja kelompok dan interaksi antar siswa. Kecerdasan intrapersonal berkembang ketika siswa belajar percaya diri dan mengenali kemampuan dirinya sendiri. Kecerdasan naturalis berkembang melalui penggunaan benda-

benda yang berasal dari lingkungan sekitar. Sedangkan kecerdasan eksistensial berkembang melalui pembelajaran nilai-nilai tanggung jawab, disiplin, dan rasa syukur dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Benda/Gambar Berdasarkan Ukuran Melalui Permainan Buka Tutup Capping Berangka untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik, Logika Matematika, Visual-Spasial, Kinestetik, Musikal, Interpersonal, Intrapersonal, Naturalis, dan Eksistensial pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran masih rendah.
2. Siswa masih kesulitan membedakan ukuran besar-kecil, panjang-pendek, dan tinggi-rendah.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik dan kurang variatif.

5. Minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.
6. Siswa mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.
7. Pengembangan kecerdasan majemuk siswa belum dilakukan secara optimal dalam pembelajaran.
8. Guru belum menggunakan permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe.
2. Kemampuan yang diteliti adalah kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran.
3. Media yang digunakan adalah permainan buka tutup caping berangka.
4. Kecerdasan yang dikembangkan meliputi kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial.
5. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan buka tutup caping berangka dalam meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe?
2. Apakah permainan buka tutup caping berangka dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe?
3. Bagaimana peningkatan kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial melalui permainan buka tutup caping berangka?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan buka tutup caping berangka dalam meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 1 Ngrambe.
2. Untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran melalui permainan buka tutup caping berangka.
3. Untuk meningkatkan kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial siswa melalui permainan buka tutup caping berangka.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya mengenai penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan dasar matematika dan pengembangan kecerdasan majemuk siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 3) Membantu siswa belajar secara aktif dan menyenangkan.
- 4) Mengembangkan kecerdasan majemuk siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru mengenai penggunaan media permainan edukatif.
- 2) Membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- 3) Menjadi alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran matematika kelas rendah.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Menjadi referensi dalam penggunaan media pembelajaran inovatif.
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran.
- 3) Sebagai syarat penyelesaian studi sarjana pendidikan.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Mengurutkan

Kemampuan mengurutkan adalah kemampuan siswa dalam menyusun benda atau gambar berdasarkan ukuran tertentu seperti besar-kecil, panjang-pendek, atau tinggi-rendah secara sistematis dan benar.

2. Permainan Buka Tutup Capping Berangka

Permainan buka tutup capping berangka adalah permainan edukatif menggunakan media capping atau penutup berbentuk kerucut yang diberi angka maupun gambar untuk membantu siswa belajar mengurutkan benda atau gambar secara menyenangkan.

3. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk adalah berbagai kemampuan yang dimiliki setiap individu meliputi kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang mendukung penelitian, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi deskripsi hasil penelitian tindakan kelas, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.