

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang sangat penting dikuasai siswa sejak kelas awal Sekolah Dasar. Salah satu kompetensi dasar pada fase A kelas 1 SD Kurikulum Merdeka adalah siswa mampu membilang, menjumlah, dan pengurangan bilangan sampai 20. Kemampuan berhitung menjadi fondasi untuk memahami konsep matematika di tingkat selanjutnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 22-24 April 2026 di kelas 1 SDN Ngrambe 1, Kecamatan Ngrambe, Kabupaten Ngawi, ditemukan permasalahan sebagai berikut:

Rendahnya kemampuan berhitung siswa. Dari 28 siswa, hanya 10 siswa atau 35,7% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 70 pada materi penjumlahan dan pengurangan 1-10. Sebanyak 18 siswa masih kesulitan membilang, lambat menghitung, dan sering tertukar antara “ tanda + dan – “.

Pembelajaran masih konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan dari buku paket dan LKS. Siswa hanya diminta mengerjakan soal di papan tulis secara bergantian. Akibatnya siswa cepat bosan, kurang aktif, dan menganggap matematika itu sulit dan membosankan.

Media pembelajaran kurang konkret dan menarik. Media yang digunakan terbatas pada jari tangan dan gambar di buku. Padahal siswa kelas 1 berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga membutuhkan benda nyata untuk memahami konsep bilangan.

Kurang memanfaatkan potensi lingkungan. SDN Ngrambe 1 berada di lingkungan pedesaan yang kaya dengan benda-benda bekas yang bisa dimanfaatkan sebagai media. Namun hal ini belum dioptimalkan guru.

Jika masalah ini dibiarkan, dikhawatirkan siswa akan mengalami kesulitan belajar matematika berkelanjutan dan memiliki persepsi negatif terhadap matematika sejak dini. Oleh karena itu diperlukan upaya perbaikan pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi adalah menggunakan metode permainan. Metode permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD yang masih dalam masa bermain. Melalui permainan, siswa belajar sambil melakukan aktivitas menyenangkan sehingga motivasi belajar meningkat. Vygotsky menyatakan bahwa bermain merupakan zona perkembangan proksimal anak.

Selain metode, pemilihan media juga sangat menentukan. Media loose part dinilai tepat untuk pembelajaran berhitung kelas 1. Loose part adalah benda-benda lepas yang dapat dipindah, disusun, digabungkan, dan dirancang ulang oleh anak untuk meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis seperti kancing, tutup botol, stik es krim, biji-bijian, batu atau kerikil, ranting pohon, daun-daun kering, dan karet gelang. Media ini bersifat fleksibel, konkret, mendukung pembelajaran aktif, motorik halus/kasar, pengembangan STEAM serta murah, dan mudah didapat di lingkungan SDN

Ngrambe 1, dan dapat dimanipulasi siswa untuk memahami konsep satu-satu korespondensi, penjumlahan, dan pengurangan.

Penelitian terdahulu oleh Sari (2024) membuktikan bahwa media loose part dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan siswa TK sebesar 82%. Sementara Wulandari (2025) menemukan metode permainan tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 1 SD. Namun penelitian yang memadukan metode permainan dengan media loose part khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD masih jarang dilakukan, terutama dengan konteks lokal di Kecamatan Ngrambe.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: "Penggunaan Metode Permainan dan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN Ngrambe 1".

B. IDENTIFIKASI MASALAH

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

1. Kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan 1-10 siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 masih rendah;
2. Pembelajaran matematika di kelas 1 masih menggunakan metode ceramah dan kurang bervariasi;
3. Media pembelajaran berhitung yang digunakan guru kurang konkret dan kurang menarik minat siswa;

4. Belum optimalnya pemanfaatan benda di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran berhitung;
5. Motivasi belajar matematika siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 rendah karena menganggap matematika sulit.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian lebih fokus dan mendalam, maka masalah dibatasi pada:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan jenis number games;
2. Media yang digunakan adalah media loose part berupa kancing, tutup botol, stik es krim, dan biji-bijian;
3. Kemampuan berhitung yang ditingkatkan dibatasi pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai 10;
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 tahun ajaran 2025/2026 semester 2 berjumlah 28 siswa.

D. RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana penggunaan metode permainan dan media loose part dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 setelah menggunakan metode permainan dan media *loose part*?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan metode permainan dan media loose part dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1.
2. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 setelah menggunakan metode permainan dan media loose part.

F. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi Siswa: Meningkatkan kemampuan berhitung, motivasi, dan membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.
2. Bagi Guru: Sebagai referensi metode dan media inovatif dalam mengajarkan berhitung di kelas 1. Menambah keterampilan guru memanfaatkan lingkungan sekitar.
3. Bagi Sekolah: Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas awal dan dapat dijadikan contoh inovasi pembelajaran di SDN Ngrambe 1.
4. Bagi Peneliti: Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan PTK sebagai calon guru PGSD Unimpa Madiun.