

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensinya, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1. Undang-undang ini menjelaskan bahwa:

Pendidikan bertujuan membentuk siswa dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri, masyarakat, dan bangsa. Di jenjang sekolah dasar, pendidikan dasar menjadi fondasi utama bagi anak untuk memperoleh keterampilan dasar, termasuk kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah sehari-hari melalui pembelajaran matematika (Kemendikbud, 2022: 15).

Dalam konteks global, rendahnya literasi matematika menjadi tantangan serius yang dihadapi banyak negara berkembang, termasuk Indonesia. Berdasarkan hasil PISA 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 70 dari 81 negara dengan skor matematika 366, jauh di bawah rata-rata OECD 472. Data ini menunjukkan kelemahan mendasar dalam penguasaan numerasi sejak usia sekolah dasar, yang berdampak pada kesiapan tenaga kerja masa depan (OECD, 2023: 5)

Dalam ranah pendidikan dasar, pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah mata pelajaran pokok yang wajib dikuasai siswa karena penting dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai dasar disiplin ilmu lainnya. Sari (2021: 45) beranggapan bahwa matematika sering dianggap sulit dan menakutkan, menyebabkan rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa. Oleh karena itu,

proses pembelajaran matematika harus ditangani untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Salah satu kompetensi dasar matematika yang mutlak dikuasai siswa kelas III SD adalah kemampuan berhitung penjumlahan. Nabila (2022: 360) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar anak yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, sebagai bekal masa kini dan depan karena relevansinya dalam kehidupan sehari-hari serta pengembangan kognitif. Penjumlahan merupakan operasi pertama yang menjadi prasyarat materi lanjutan. Siswa kelas III Sekolah Dasar pada usia 8-9 tahun masih pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman nyata, visual, dan manipulatif untuk memahami konsep abstrak.

Penjumlahan bersusun panjang menjadi prasyarat materi lanjutan seperti pecahan, desimal, dan geometri. Siswa kelas III yang berada pada usia 8-9 tahun masih pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga membutuhkan pengalaman nyata, visual, dan manipulatif untuk memahami konsep abstrak. Himmah (2021: 58) menegaskan kemampuan berhitung sebagai kecakapan menyelesaikan perhitungan bilangan yang harus dilatih secara bertahap.

Proses pembelajaran yang baik menciptakan kegiatan efektif, bermakna, dan menyenangkan. Cara efektif untuk siswa SD adalah belajar sambil bermain, karena bermain adalah dunia anak yang merangsang inisiatif dan partisipasi aktif. Guru harus memahami tahapan kemampuan berhitung siswa dan menerapkan strategi interaktif salah satunya yaitu dengan menggunakan media

pembelajaran. Menurut Arsyad (2020: 56) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara konkret. mendefinisikan media sebagai stimulator pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Media pembelajaran mengintegrasikan elemen kompetensi dan kerjasama, sesuai karakteristik siswa operasional konkret Kurikulum Merdeka Fase B dan salah satu media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga.

Di antara media pembelajaran, media ular tangga telah banyak digunakan untuk meningkatkan pemahaman numerasi SD karena mengintegrasikan elemen dadu, lompatan, dan operasi hitung secara menyenangkan (Pratiwi & Nugroho, 2023: 234). Media ini sesuai karakteristik siswa kelas III SD yang belajar optimal melalui aktivitas fisik dan sosial, sekaligus membangun penguasaan konsep penjumlahan (Fitriani, 2024: 112).

Berdasarkan hasil pra-observasi di SDN 18 Trans Nanga Suruk pada 23 Januari 2026, peneliti melakukan observasi pada pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar. Dari total 7 siswa di kelas III Sekolah Dasar, terdapat 4 siswa yang belum mampu menguasai operasi penjumlahan dasar dengan akurat. Beberapa permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu siswa sering kesulitan mencerna soal cerita bertema penjumlahan, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan masih terhambat karena metode yang digunakan belum sepenuhnya mampu memvisualisasikan konsep angka secara konkret.

Kondisi ini menegaskan bahwa metode ceramah atau penggunaan media belum mampu memvisualisasikan konsep angka secara konkret bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2024) dengan judul “Analisis Karakteristik Belajar Siswa Fase B dalam Pembelajaran Matematika Konkret” yang menekankan bahwa kegagalan pemahaman konsep matematika pada Fase B (Kelas III-IV) sering kali disebabkan oleh pemaksaan transisi dari tahap konkret ke abstrak yang terlalu dini tanpa bantuan media manipulatif yang memadai.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti memandang perlunya sebuah intervensi berupa media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, motorik, dan permainan guna meruntuhkan hambatan belajar tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul: **“Analisis Kemampuan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Media Ular Tangga pada Pelajaran Matematika Kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk Tahun Ajaran 2026/2027”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian sangat penting untuk membatasi suatu masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini akan menjadikan fokus penelitian adalah siswa siswi kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk sebagai subjek penelitian, sedangkan ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu kemampuan berhitung siswa menggunakan media ular tangga pada pelajaran matematika.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka pertanyaan umum penelitian adalah” Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga di kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun 2026/2027. Mengingat sangat luasnya permasalahan diatas maka diuraikan menjadi sub-sub masalah sebagai definisi permasalahan agar tidak terjadi pembahasan yang menyimpang dari topik yang diangkat yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan berhitung siswa dalam pelajaran matematika menggunakan media ular tangga di kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun pelajaran 2026/2027?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa pada pelajaran matematika menggunakan media ular tangga kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun pelajaran 2026/2027?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan media ular tangga kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun pelajaran 2026/2027?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berhitung siswa menggunakan media ular tangga pada pelajaran matematika kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mendeskripsikan kemampuan berhitung siswa pada pelajaran matematika menggunakan media ular tangga di kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun pelajaran 2026/2027.
2. Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa pada pelajaran matematika menggunakan media ular tangga di kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun pelajaran 2026/2027.
3. Mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada pelajaran matematika menggunakan media ular tangga di kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk pada tahun pelajaran 2026/2027.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat berhasil dengan baik, yaitu untuk mendapatkan tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Manfaat dari penelitian ini yang dapat diambil yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan konsep dalam pembelajaran matematika, khususnya terkait pemanfaatan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di sekolah dasar khususnya di kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi siswa kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk melalui terciptanya suasana belajar matematika yang menyenangkan dan interaktif menggunakan media ular tangga. Siswa akan mengalami peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan bilangan cacah secara konkret melalui permainan dengan menggunakan media ular tangga, sehingga motivasi belajar meningkat dan pemahaman konsep penjumlahan bersusun panjang dan soal cerita menjadi lebih optimal. Hasil analisis ini juga membantu siswa mengenali kekuatan serta kelemahan masing-masing dalam proses kognitif berhitung.

b. Bagi Guru

Bagi guru kelas III SDN 18 Trans Nanga Suruk, penelitian menyediakan deskripsi mendalam tentang karakteristik kemampuan berhitung penjumlahan siswa saat menggunakan media ular tangga. Guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran inovatif yang spesifik untuk materi penjumlahan Fase B Kurikulum Merdeka, termasuk identifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi media. Rekomendasi praktis dari analisis kualitatif ini memudahkan pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) matematika secara efektif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berkontribusi terhadap SDN 18 Trans Nanga Suruk memperoleh kontribusi nyata berupa peningkatan mutu pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar melalui dokumentasi strategi sukses penggunaan media ular tangga. Penelitian ini menjadi bukti inovasi pendidikan di sekolah pedesaan yang dapat dipamerkan dalam akreditasi atau lomba sekolah sehat. Hasil analisis juga menjadi referensi pengembangan media lokal lainnya untuk mata pelajaran lain.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memperoleh pengalaman penelitian kualitatif deskriptif dengan fokus analisis kemampuan berhitung secara lebih mendalam. Proses pengumpulan data observasi dan wawancara di SDN 18 Trans Nanga Suruk meningkatkan kemampuan analisis data kualitatif serta pemahaman mendalam tentang karakteristik belajar siswa SD pedesaan. Hasil penelitian menjadi portofolio akademik dan dasar penelitian lanjutan.

e. Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi kajian empiris tentang media pembelajaran lokal untuk mahasiswa PGSD. Penelitian ini memperkaya koleksi karya ilmiah institusi yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar Kalimantan Barat, sekaligus menunjukkan relevansi kurikulum studi dengan tantangan pendidikan pedesaan.

F. Definisi Istilah

1. Kemampuan Berhitung penjumlahan

Kemampuan berhitung adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui jumlah atau hasil bilangan dan kemampuan berhitung dalam melakukan operasi hitung dasar seperti penjumlahan, perkalian, dan pembagian. berhitung bisa menggunakan alat bantu seperti jari tangan dan kalkulator dan media pembelajaran seperti ular tangga.

2. Media Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dapat dirancang dan didalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan penggunaannya dalam suatu pembelajaran, Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menyenangkan. Dengan demikian, kemungkinan penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu.

3. Pelajaran matematika

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang berhubungan dengan angka-angka yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran matematika membantu perubahan sikap dan pola pikir agar siswa memiliki kemampuan dan keterampilan matematis yang bertujuan mempersiapkan siswa yang menghadapi perubahan yang selalu berkembang. Dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan berhitung yang lebih kritis dalam menganalisis dan memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa dapat mengerti dengan pembelajaran yang berlangsung. Materi yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah penjumlahan