

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Kemampuan berhitung

a. Pengertian kemampuan berhitung

Sombotasik (2025: 5385) mengatakan bahwa:

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak, yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kapabilitas ialah kesanggupan; kecakapan; kekuatan. Berhitung sendiri diartikan mengerjakan hitungan seperti menjumlahkan mengurangi, mengalikan, dan membagikan.

Himmah (2021: 58) berpendapat bahwa kemampuan berhitung merupakan kecakapan untuk menyelesaikan perhitungan dengan bilangan.

Nabila (2022:360) menarik kesimpulan sebagai berikut:

Kemampuan menurut bahasa adalah kesanggupan; kecakapan; kekuatan. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, berhitung berasal dari kata hitung yang artinya membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyakkan, dsb). Berhitung sendiri diartikan mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dsb).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung ialah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki seseorang, khususnya anak, untuk mengerjakan operasi hitung bilangan meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan mengandalkan usaha sendiri

b. Kemampuan Berhitung Penjumlahan

Menurut Nabila (2022: 360) kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian.

Mujtahidin (2024: 504) menarik kesimpulan sebagai berikut:

Kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan]perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Menurut Suwarjana (2023: 304) kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang dimiliki anak terkait operasi hitung yang bermanfaat pada kehidupan sehari-hari.

Anggasari (2022: 208) menarik kesimpulan sebagai berikut:

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan. dalam menyebutkan konsep bilangan, mengurutkan konsep bilangan, dan dapat menjumlahkan konsep bilangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah keterampilan dasar dalam mengenal dan mengolah bilangan, mencakup operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang dimiliki setiap anak serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini juga berkaitan dengan pemahaman konsep bilangan dan lambang bilangan.

c. Indikator Kemampuan Berhitung di SD

Untuk mengukur kemampuan berhitung khususnya penjumlahan pada siswa kelas III, peneliti merujuk pada standar literasi numerasi dan kurikulum yang berlaku. Menurut Sundayana (2020: 45), indikator

kemampuan berhitung pada tahap operasional konkret harus mencakup aspek pemahaman konsep dan prosedur. Secara spesifik, indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Menghitung Urut. Siswa mampu melanjutkan hitungan dari angka pertama yang muncul pada dadu ke angka berikutnya di papan ular tangga tanpa harus mengulang dari angka satu. 2) Pemahaman Nilai Tempat. Siswa mampu menjumlahkan angka dengan memperhatikan nilai satuan dan puluhan. 3) Akurasi Hasil Akhir. Siswa mampu menentukan posisi bidak yang tepat sesuai dengan hasil penjumlahan antara posisi awal dan angka dadu yang keluar. 4) Literasi Soal Cerita: Siswa mampu menerjemahkan instruksi pada "Kartu Tantangan/Soal" di kotak ular tangga ke dalam bentuk operasi penjumlahan matematika.

Zuliana (2024: 21) bahwa terdapat 4 indikator kemampuan berhitung sebagai berikut: 1) Mampu menyelesaikan soal. Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, yang berkaitan dengan pengertian kemampuan, kecakapan, keterampilan, serta ketelitian dalam melaksanakan tugas. 2) Mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal. Siswa dapat menguraikan dan menyelesaikan soal dengan memanfaatkan media yang digunakan dengan tepat dan percaya diri. 3) Mampu menyelesaikan soal. Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, yang berkaitan dengan pengertian kemampuan, kecakapan, keterampilan, serta ketelitian dalam melaksanakan tugas. 4) Mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal: Siswa dapat menguraikan dan

menyelesaikan soal dengan memanfaatkan media yang digunakan dengan tepat dan percaya diri.

Menurut Maulidah (2021: 8-9) ketrampilan berhitung siswa dapat diamati dalam indikator-indikator keterampilan berhitung yang meliputi:

- a) Paham dan menguasai konsep matematika;
- b) Mengaplikasikan intelektual pola maupun sifat;
- c) Memecahkan kasus matematika yang melingkupi kemampuan memahami suatu persoalan dan merancang model problem;
- d) Mengemukakan suatu masalah dengan simbol atau diagram untuk memperjelas suatu masalah.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berhitung siswa sekolah dasar, khususnya pada materi penjumlahan di kelas III, merupakan perpaduan antara aspek pemahaman konsep, keterampilan prosedural, dan kemampuan pemecahan masalah yang saling berkaitan. Indikator tersebut mencakup penguasaan konsep dasar matematika dan pemahaman nilai tempat (satuan dan puluhan) yang dibuktikan melalui ketelitian serta akurasi dalam menentukan hasil akhir suatu perhitungan.

Secara prosedural, siswa diharapkan memiliki kecakapan dalam menerapkan teknik menghitungurut (*counting on*) serta mampu memanfaatkan media pembelajaran secara tepat untuk menguraikan langkah-langkah penyelesaian soal dengan percaya diri. Lebih lanjut, kemampuan berhitung ini juga melibatkan aspek literasi numerasi di mana siswa mampu memahami persoalan dalam soal cerita, merancang

model atau pola matematika, serta menerjemahkan masalah ke dalam bentuk simbol atau diagram yang sistematis guna memecahkan kasus matematika yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Kelas III

Pratama (2024: 112) mengatakan bahwa:

Faktor eksternal yang paling dominan dalam rendahnya kemampuan berhitung di daerah transmigrasi atau terpencil adalah keterbatasan alat peraga yang mampu menjembatani konsep abstrak ke konkret. Penggunaan media yang bersifat "low-cost" namun interaktif seperti ular tangga menjadi solusi krusial untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Menurut Yantoro, (2020: 192) faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa seperti faktor dari luar diri siswa seperti proses belajar yang tidak menyenangkan, pembelajaran yang monoton, dan media pembelajaran kurang menarik dapat membuat siswa bosan dan kehilangan semangat untuk belajar.

Sementara itu, Susanti (2020: 446) mengatakan bahwa:

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung yakni: 1) Faktor internal terdiri dari motivasi anak, kematangan, gaya belajar unik. setiap anak, dan bakat yang dimiliki anak selama proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas. 2) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri anak disebut yaitu faktor eksternal. misalnya, pembelajaran yang tidak menarik atau tidak mengutamakan keberagaman siswa dapat mempengaruhi kemampuan berhitung siswa yang rendah. Kemampuan berhitung siswa juga dipengaruhi oleh gaya belajar unik siswa.

Menurut Gunardi (2022: 75) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung meliputi faktor internal dan faktor eksternal yang di deskripsikan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal meliputi kelemahan mental yang berkaitan dengan intelegensi, serta sikap bawaan siswa yang susah diatur yang dapat menyebabkan kemampuan berhitung anak rendah.
- 2) Faktor eksternal meliputi lingkungan pembelajaran kurang mensupport siswa yang aktif, metode belajar yang tidak interaktif dan kreatif sehingga membuat siswa bosan dan tidak mau belajar, pemakaian media yang kurang mendukung pembelajaran sehingga membuat siswa kelas rendah sulit memahami apa yang diajarkan, dan keadaan di rumah yang tidak mendukung keinginan anak untuk belajar sehingga membuat mereka tidak termotivasi untuk belajar di sekolah.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

Zahra (2024: 27) mengatakan bahwa:

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga disesuaikan dengan karakteristik murid dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa.

Menurut Nurussofa (2023:23) bermain adalah tindakan tulus hati anak menggunakan atau tidak memakai alat tertentu. Dengan desain pembelajaran sambil bermain desain tanpa henti sebagai pembelajaran, anak-anak pasti merasa senang.

Yudiana (2024:11) berpendapat bahwa:

Permainan ular tangga merupakan permainan yang menarik siswa karena dalam penyajiannya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar masih suka bermain. Dalam permainan ular tangga

dapat membantu siswa untuk melatih kemampuannya dalam berhitung.

Media ular tangga bukan sekadar permainan, melainkan alat peraga manipulatif. Hidayah (2025: 88) menyatakan bahwa media ular tangga dalam matematika berfungsi sebagai "papan visualisasi angka" di mana siswa dapat melihat secara fisik perpindahan nilai dari angka kecil ke angka yang lebih besar. Hal ini sangat mendukung perkembangan kognitif siswa kelas III yang menurut Susanto (2019: 78) masih sangat bergantung pada benda-benda yang dapat dilihat dan disentuh (*hands-on activity*).

Dapat disimpulkan pendapat diatas bahwa media permainan ular tangga adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, khususnya anak sekolah dasar, untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Media ini tidak menggantikan metode mengajar, tetapi melengkapi dan membantu guru dalam penyampaian materi, mendorong interaksi aktif, serta memberi kesempatan siswa untuk bereksplorasi, berlatih, dan mengembangkan keterampilan, termasuk kemampuan berhitung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Media Ular Tangga Sebagai Alat Intervensi Numerasi

Menurut Haris (2022: 2) dengan mengadopsi permainan ular tangga, proses pembelajaran matematika akan lebih cepat dan mudah dalam berhitung dengan benar. Julianti (2024: 65) mengatakan bahwa adanya media pembelajaran bukan untuk mengganti peran seorang guru

tetapi sebagai alat bantu seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tazkiyah (2025: 873) menarik kesimpulan sebagai berikut:

Media pembelajaran mampu mengatasi berbagai hambatan yang muncul, seperti hambatan komunikasi, perilaku siswa yang pasif, keberagaman dalam pendidikan anak, dan masih banyak lagi masalah pendidikan pada umumnya untuk itu pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika menjadi sebuah keseharusan salah satu media alternatif untuk pembelajaran matematika adalah ular tangga. Media ini merupakan mainan tradisional yang sangat digemari anak-anak.

Permainan ini melatih aspek subitizing (mengenal jumlah tanpa menghitung satu per satu) melalui titik-titik pada dadu dan aspek linear number board (papan angka linear) yang membantu siswa memahami jarak antar angka. Wulandari (2023: 156) menegaskan bahwa siswa yang belajar melalui papan permainan memiliki retensi memori yang lebih kuat terhadap operasi penjumlahan dibandingkan siswa yang belajar melalui metode hafalan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika merupakan alat bantu strategis yang membantu guru dalam menyampaikan materi agar proses berhitung menjadi lebih cepat, mudah, dan akurat. Keberadaan media ini bukan bertujuan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai instrumen penting untuk mengatasi berbagai hambatan pembelajaran, seperti perilaku siswa yang pasif, kendala komunikasi, hingga keberagaman karakteristik peserta didik di dalam kelas. Melalui permainan tradisional yang sangat digemari anak-anak ini, siswa dapat

melatih aspek *subitizing* secara alami melalui pengenalan titik-titik pada dadu serta memahami konsep jarak antar angka melalui struktur papan angka linear. Pada akhirnya, implementasi media papan permainan ini terbukti mampu memberikan retensi memori yang lebih kuat terhadap pemahaman operasi penjumlahan bagi siswa dibandingkan dengan hanya mengandalkan metode hafalan konvensional.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Lirong (2023: 5) mengatakan bahwa:

Peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran disekolah sangat dipengaruhi oleh pengajar yang mampu merancang proses belajar yang menyenangkan maupun menarik dengan sesuatu yang bersifat konkrit. melalui benda konkrit penyampaian isi materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Afandi (2022: 19-20) suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran.

Waslah (2023: 3-4) menarik kesimpulan bahwa:

Fungsi dan manfaat media ular tangga bagi peserta didik yaitu sebagai berikut: 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; 2) Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan; 3) Menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik; 4) Memudahkan peserta didik dalam belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga; 5) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan; 6) Membantu peserta didik berfikir secara individu maupun kelompok; 7) Belajar bekerja sama.

Rohani (2020: 22) manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai

suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip,konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satu arah" kepada siswa.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi. Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien,tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh."
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini

berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.

- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam merancang proses pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan benda-benda konkret agar materi lebih mudah dipahami. Sinergi antara metode mengajar dan media pengajaran menjadi unsur krusial yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam mencapai tujuan instruksional.

spesifik, penggunaan media seperti permainan ular tangga terbukti memberikan manfaat luas bagi peserta didik, mulai dari membangkitkan minat, motivasi, dan kreativitas melalui konsep bermain sambil belajar, hingga melatih kemampuan berpikir individu maupun kerja sama kelompok. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran secara umum berfungsi untuk menyeragamkan penyampaian materi guna menghindari salah tafsir, mereduksi konsep abstrak menjadi visual yang jelas, serta meningkatkan efisiensi waktu dan kualitas penyerapan informasi oleh siswa secara mendalam. Pada akhirnya, keberadaan media tidak hanya memperbaiki sikap positif siswa terhadap pelajaran karena keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi, tetapi juga mentransformasi peran guru menjadi lebih positif dan produktif sebagai fasilitator yang fokus pada pemberian motivasi, bimbingan, serta instruksi yang lebih terarah.

d. Langkah-Langkah Menggunakan Media Ular Tangga

Menurut Mujtahidin (2024: 505) permainan ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan papan permainan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang mana papan permainan tersebut dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang terhubung dengan kotak lain.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai media belajar yang mana disetiap angka dalam ular tangga tersebut terdapat kartu soal yang harus dijawab oleh subjek penelitian. langkah-langkah menggunakan media ular tangga yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap siswa akan mendapatkan soal yang sudah disiapkan
- 2) Setelah mendapatkan soal yang berisi 10 soal siswa harus menjawab soal tersebut
- 3) Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka siswa dapat maju kebidak selanjutnya sesuai jawaban pertanyaan. Namun, apabila siswa salah dalam menjawab pertanyaan, maka siswa harus mundur satu langkah.
- 4) Jika kotak yang ditempati adalah kotak tangga, maka siswa dapat menaiki tangga tersebut apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, jika siswa salah dalam menjawab pertanyaan maka siswa akan tetap dikotak tersebut tanpa menaiki tangga. Dan jika kotak yang ditempati adalah kotak ular, maka siswa akan tetap berada dikotak tersebut apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, apabila siswa salah dalam menjawab pertanyaan, siswa harus menuruni ular. Permainan berakhir apabila siswa sudah mengerjakan 10 kartu soal.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Rahma (2023: 19-21) kelebihan dan kekurangan Media Permainan Ular Tangga dijelaskan berikut ini. Kelebihan media ini sebagai berikut:

- 1) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan
- 2) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.

- 3) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 4) Anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 5) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

Adapun kekurangan media ular tangga ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Dimungkinkan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui anak.
- 2) Akan menimbulkan kejenuhan pada anak yang menunggu giliran permainan.
- 3) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan.
- 4) Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, anak dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa bisa menyerap nilai-nilai atau tujuan digunakan media pembelajaran ini.
- 5) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah anak/ siswa yang besar.

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Belajar Matematika Di SD

Wardani (2023: 35) mengatakan bahwa:

Belajar matematika ialah suatu ketentuan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, sebab dengan belajar Matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol,

maka konsep-konsep matematika harus di pahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol.

Anshari (2024: 2809) berpendapat bahwa:

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) mempunyai kedudukan sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Mengingat pentingnya pelajaran Matematika di SD demi mengembangkan pengetahuan siswa, maka seorang guru harus bisa membentuk konsep yang benar pada siswa, sehingga pengalaman dan hasil belajarnya pun akan meningkat.

Mata pelajaran Matematika sendiri merupakan sesuatu yang menakutkan bagi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikarenakan materinya yang susah. Akibatnya, prestasi belajar Matematika siswa rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Prestasi belajar Matematika siswa rendah dikarenakan motivasi belajar numerasi mereka pun juga rendah, dikarenakan siswa terlebih dulu berperspektif bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang susah.

Anshari (2024: 28098) menarik kesimpulan bahwa:

Belajar matematika merupakan suatu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, karena dengan belajar Matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus di pahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar memegang peranan yang sangat krusial sebagai fondasi utama untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya serta sebagai sarana pengembangan daya nalar siswa agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan aktif. Mengingat karakteristik matematika yang sarat dengan ide-ide abstrak dan penggunaan simbol, maka pemahaman konsep yang benar menjadi prasyarat mutlak yang harus

dibentuk oleh guru sebelum siswa mulai memanipulasi simbol-simbol tersebut guna meningkatkan pengalaman serta hasil belajar mereka secara signifikan.

Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan sulit, sehingga menimbulkan perspektif negatif yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar numerasi serta rendahnya prestasi belajar siswa dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penguasaan konsep yang tepat sejak tingkat sekolah dasar menjadi kunci penting untuk mengubah persepsi siswa dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan secara optimal.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Menurut Siswondo (2021: 35) pentingnya pelajaran matematika tak lepas dari peran matematika dalam semua aspek kehidupan, oleh sebab itu matematika tak terlepas dari pembelajaran. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 (disebutkan Pembelajaran, bukan Belajar). Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar (UU Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 ayat 20). “Tujuan pembelajaran matematika di sekolah yakni supaya siswa memiliki kapabilitas;

- 1) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melaksanakan manipulasi matematika dalam membuat Generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika,
- 2) Memecahkan masalah yang mencakup kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain agar memperjelas keadaan atau masalah,
- 3) Mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, serta minat dalam mempelajari matematika, juga sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah”.

Menurut Suciati (2021: 36) aktivitas pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai suatu konsep, prinsip, atau prosedur matematika.

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran yang menyenangkan dan ketertarikan akan memberikan energi positif kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berdampak pada fokus peserta didik suatu konsep, prinsip, maupun prosedur matematika.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di kelas rendah harus berorientasi pada kemandirian dan rasa senang. Siwono (2018: 102) menekankan bahwa tujuan utama matematika di SD bukan sekadar hasil benar, melainkan

terbentuknya nalar logis. Dengan media ular tangga, nalar ini dibangun melalui aturan permainan (jika salah jawab, maka mundur), yang secara tidak langsung mengajarkan konsep evaluasi diri pada siswa.

Prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Fase A dan B yang menekankan bahwa siswa usia 8-9 tahun berada pada tahap operasional konkret (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran matematika di sekolah dasar idealnya melibatkan penggunaan benda manipulatif, aktivitas berbasis permainan, serta pengembangan rasa percaya diri melalui proses mencoba dan salah (*trial and error*). Media ular tangga secara efektif mampu memenuhi ketiga kriteria tersebut secara bersamaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di kelas rendah idealnya berorientasi pada kemandirian dan suasana yang menyenangkan guna membentuk nalar logis siswa, bukan sekadar mengejar hasil jawaban yang benar. Penggunaan media ular tangga secara efektif mampu membangun penalaran tersebut melalui aturan permainan yang mewajibkan siswa mundur saat melakukan kesalahan, sehingga secara tidak langsung melatih konsep evaluasi diri sejak dini.

Pendekatan ini sangat relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka pada Fase A dan B yang menegaskan bahwa siswa usia 8-9 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar harus melibatkan benda manipulatif serta aktivitas berbasis permainan. Dengan demikian, media ular tangga mampu memenuhi kriteria pembelajaran ideal di

sekolah dasar secara simultan, yakni dengan memfasilitasi eksplorasi melalui metode mencoba dan salah (*trial and error*) yang pada akhirnya dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami konsep matematika secara utuh.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Susetyawati dkk (2024) dengan judul penelitian “Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan untuk mengkaji permainan ular tangga sebagai media dalam membantu anak sekolah dasar meningkatkan kemampuan berhitung untuk menyelesaikan soal matematika. Perbedaannya pada sampel penelitian ini adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 10 orang, jadi jumlah subjek peneliti yang digunakan yaitu 8 orang. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Murdawati (2023) dengan judul “Tingkatkan Kemampuan Berhitung 1-6 dengan Media Karpas Ular Tangga pada Anak Tunagrahita di Kelas III SLB Negeri Batang ” Hasil penelitian adalah anak dapat memiliki kemampuan menyebut dan menunjukkan angka 1-6 melalui permainan karpas ular tangga. Faktor yang mendukung berjalannya penelitian ini dengan baik adalah kolaborasi, pemberian semangat, dan bantuan antara orang tua, guru, lembaga pendidikan, dan anak dalam proses pembelajaran dengan media karpas ular tangga. Faktor yang mendukung

berjalannya penelitian ini dengan baik adalah kolaborasi, pemberian semangat, dan bantuan antara orang tua, guru, lembaga pendidikan, dan anak dalam proses pembelajaran dengan media karpet ular tangga. Perbedaan dari sampel ini meliputi 6 orang anak tunagrahita dan perbedaan penelitian ini peneliti menggunakan kualitatif deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardi & Desstya, (2023) dengan judul “Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar” Hasil penelitian siswa menjadi lebih memahami materi, pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan, kegiatan belajar menjadi interaktif, dan motivasi belajar numerik siswa menjadi meningkat. Maka dari itu, media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Penelitian yang dilakukan Suciati (2021) dengan judul “Permainan Ular Tangga Matematika Pada Materi Bilangan Pecahan”. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan yaitu: (1) penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terbukti berpengaruh dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, (2) penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif dan memiliki dampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, (3) penggunaan media permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas, dan (4) penerapan media permainan

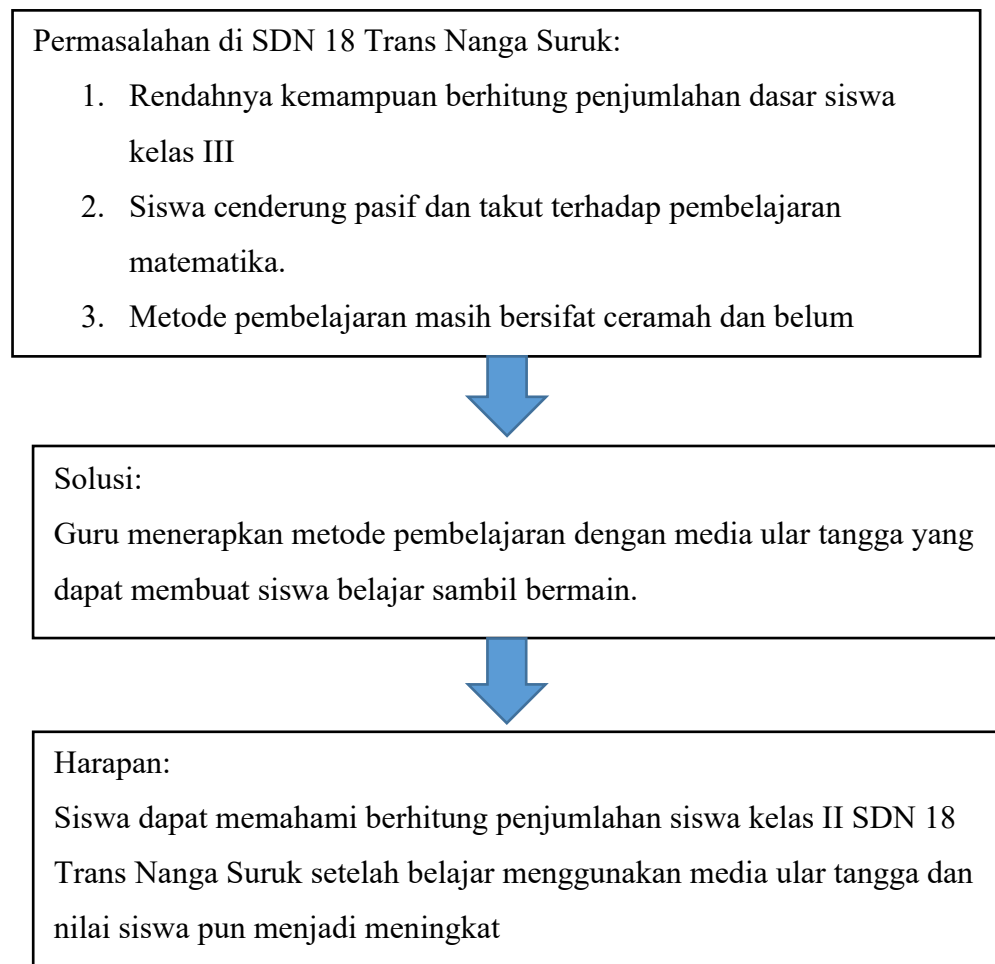
ulartangga terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika didalam kelas. Perbedaan penelitian ini adalah peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Purwanti, Ramadhani, & Utami, (2023) dengan judul “Penggunaan alat peraga permainan untuk meningkatkan kemampuan aritmatika anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bumi Mulyo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemakaian alat peraga permainan dapat membantu meningkatkan kemampuan aritmatika pada anak didik Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Bumi Mulyo tahun pelajaran 2021/2022. Perbedaan dari penelitian ini adalah 16 anak jadi jumlah subjek peneliti sebanyak 8 orang. Persamaan penelitian yaitu sama- sama menggunakan penelitian kualitiatif deskriptif.

C. Kerangka Berfikir

Menurut Ahmad (dalam Latifah 2023:73) kerangka berfikir adalah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang sudah dibuatnya. Kerangka berfikir dibuat dalam bagian-bagian penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu. kerangka berfikir merupakan dasar pemikiran dari penulis ataupun penelitian yang disusun dari fakta-fakta, observasi serta kajian kepustakaan.

Untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa dalam menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran matematika maka peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa soal tes yang dianalisis menggunakan indikator kemampuan berhitung siswa, kemudian untuk mendukung hasil tes peneliti juga menggunakan alat pengumpulan data berupa wawancara kepada siswa dan guru.



Gambar 2.1 Kerangka Bepikir