

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan krusial dalam membentuk landasan intelektual siswa. Hal ini sejalan dengan Andriyani dan Samiyem (2022) dalam Ningrum dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses berpikir berkaitan dengan ide, proses, dan penalaran yang dapat membantu individu memahami sekaligus menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Di tingkat sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah, fokus utama pembelajaran matematika adalah penguasaan kemampuan berhitung sebagai fondasi dasar bagi siswa dalam mengenal dan menguasai konsep-konsep matematika yang lebih kompleks.

Hal ini dipertegas oleh Depdiknas (2006) dalam Ningrum (2023) yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan pemecahan masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;

(5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain kemampuan membaca dan menulis, kemampuan berhitung atau matematika merupakan salah satu kemampuan dasar yang diperkenalkan kepada peserta didik sejak dini (Arrahim & Muttolingah, 2017). Pembelajaran matematika sejak jenjang sekolah dasar menjadi bekal bagi peserta didik dalam memahami konsep bilangan, melakukan operasi hitung sederhana, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis sebagai dasar untuk mempelajari materi matematika pada jenjang berikutnya.

Salah satu aspek utama untuk mencapai tujuan tersebut adalah memiliki kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan dasar dari hampir semua materi matematika, terutama di kelas rendah, kemampuan ini tidak hanya tentang menghafal angka, tetapi merupakan keterampilan dalam menghitung dan mengolah angka dengan benar menggunakan penjumlahan dan pengurangan. Sejalan dengan hal tersebut Ikhsani dkk. (2024) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan yang dimiliki orang dalam daya ingat untuk melakukan kegiatan menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya sebagai hasil yang telah dipelajari sebelumnya.

Untuk mengukur kemampuan tersebut, Menurut Friantini dkk (2020) dalam Khodijah dkk (2025) tiga indikator utama, yaitu: 1). Menyebutkan urutan bilangan, 2). Mengenal konsep bilangan melalui benda konkret, serta 3). Memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Penjumlahan dan pengurangan merupakan dua operasi dasar yang saling berkaitan. Menurut

Mahmud dan Mukhsin (2021) Penjumlahan merupakan operasi dasar aritmatika yang menjumlahkan dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Sementara itu, pengurangan menurut Windi Yanti (2020:13) dalam Nahida dkk. (2024) merupakan kebalikan dari penjumlahan. Operasi pengurangan dilakukan dengan memisahkan atau mengambil sebagian nilai dari total bilangan sehingga menghasilkan selisih.

Berdasarkan hasil observasi di kelas I SDN Perwira VII, kemampuan berhitung peserta didik masih memerlukan perhatian pada tiga indikator kemampuan berhitung, yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan, dan memasang lambang bilangan dengan jumlah benda. Pada indikator menyebutkan urutan bilangan, sebagian peserta didik telah mampu berhitung maju dengan lancar, namun masih ragu-ragu bahkan belum mampu ketika diminta menyebutkan urutan bilangan secara mundur. Pada indikator mengenal konsep bilangan, sebagian peserta didik telah mampu menyelesaikan soal penjumlahan sederhana, tetapi masih mengalami kesalahan pada operasi pengurangan. Misalnya, pada soal $7 - 0$, beberapa peserta didik menjawab 0, serta masih terdapat peserta didik yang tertukar dalam membedakan simbol penjumlahan dan pengurangan. Sementara itu, pada indikator memasang lambang bilangan dengan jumlah benda, beberapa peserta didik belum mampu menentukan jumlah benda yang tersisa. Sebagai contoh, ketika diberikan gambar 8 balon yang dicoret 2, peserta didik menjawab 2 karena hanya memperhatikan jumlah balon yang dicoret, bukan jumlah balon yang tersisa.

hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat beberapa kendala yang memengaruhi kemampuan

berhitung peserta didik. Guru menyampaikan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, terutama pada operasi pengurangan serta dalam membedakan simbol penjumlahan dan pengurangan. Guru juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang belum menempuh pendidikan taman kanak-kanak (TK), sehingga kemampuan dasar berhitung dan pengenalan angka yang dimiliki masih beragam. Selain itu, selama proses pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, seperti berbicara dengan teman atau bercanda. Menurut guru, kondisi tersebut dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik kelas I yang masih senang bermain sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar perhatian dan pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta memberikan pengalaman belajar secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model bermain peran. Sejalan dengan Fadhilah dkk. (2022) dalam Afri Naldi (2024) model bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengalaman belajar siswa melalui kegiatan memerankan suatu situasi tertentu. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna

Selain membutuhkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, siswa kelas I juga masih memerlukan bantuan visual dan benda konkret untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Penggunaan media visual dalam pembelajaran membantu siswa menghubungkan konsep konkret menuju simbol bilangan secara lebih nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa kelas rendah. Sejalan dengan pendapat Merna Wati, (2025) bahwa media gambar merupakan bagian dari media visual yang dapat menyampaikan informasi secara konkret dan menarik. Penggunaan media ini sangat relevan dengan karakteristik siswa kelas rendah, sebagaimana diperkuat oleh teori Jean Piaget dalam Parnagari, (2025) yang menyatakan bahwa tahap perkembangan individu anak usia 7 – 11 tahun masuk kategori perkembangan operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata yang diamati secara langsung. Pada tahap ini, anak mengembangkan kemampuan kognitif logisnya berdasarkan objek nyata yang diamati.

Media gambar digunakan sebagai alat bantu visual untuk membantu siswa memahami operasi penjumlahan dan pengurangan yang masih bersifat abstrak. Melalui penerapan model bermain peran dengan bantuan media gambar, kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDN Perwira VII diharapkan dapat meningkat.”

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sulistyani (2013) dengan judul *"Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Soal Cerita pada Siswa Kelas I SDN Ujung VI No. 31 Surabaya."* Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 65 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 50%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Hal ini diperkuat juga oleh penelitian dari Liya Chaidir dkk. (2024) yang berjudul *“Efektivitas Metode Bermain Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar”*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 61,46 dengan persentase ketuntasan klasikal 53,84%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,38 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92,30%.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu tersebut, terdapat perbedaan dari kebaruan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Jika penelitian Sulistyani (2013) berfokus pada soal cerita dan penelitian Liya Chaidir dkk (2024) menekankan pada operasi perkalian, maka penelitian ini lebih berfokus pada peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model bermain peran dengan bantuan media gambar sebagai alat bantu visual konkret. Penggunaan media gambar bertujuan membantu siswa memvisualisasikan simbol angka yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan model bermain peran dengan bantuan media

gambar diharapkan dapat membantu siswa lebih aktif dan mandiri dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan.

Dengan demikian, penerapan model bermain peran dengan bantuan media gambar diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Perwira VII. Melalui penggunaan model dan media tersebut, hambatan siswa dalam mengoperasikan bilangan diharapkan dapat berkurang sehingga siswa lebih mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan seluruh uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Matematika melalui Model Bermain Peran dengan Media Gambar di SDN Perwira VII.”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan bilangan, khususnya ketika diminta menyebutkan urutan bilangan secara mundur.
2. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, ditunjukkan dengan masih adanya kesalahan dalam menyelesaikan operasi pengurangan serta membedakan simbol penjumlahan (+) dan pengurangan (-).

3. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda, sehingga belum mampu menentukan lambang bilangan yang sesuai dengan banyaknya benda yang tersisa.
4. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran belum sepenuhnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pemahaman konsep berhitung peserta didik belum optimal.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memperjelas fokus dan ruang lingkup penelitian agar tidak meluas serta tetap terarah.

Penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas I pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan model bermain peran berbantuan media gambar sebagai media visual pada peserta didik kelas I SDN Perwira VII Kota Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Apakah penggunaan model bermain peran dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas I di SDN Perwira VII?"

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan model bermain peran dengan bantuan media gambar pada siswa kelas I SDN Perwira VII.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui penerapan model bermain peran berbantuan media gambar pada materi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan bermain peran berbantuan media gambar pada pembelajaran matematika.
2. Peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran kemampuan berhitung.
3. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

b. Bagi guru

1. Guru memperoleh referensi mengenai penerapan model bermain peran berbantuan media gambar dalam pembelajaran matematika.
2. Guru memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah penerapan model bermain peran berbantuan media gambar pada materi penjumlahan dan pengurangan.

3. Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik secara aktif.
- c. Bagi sekolah
1. Sekolah memperoleh referensi mengenai penerapan model bermain peran berbantuan media gambar dalam pembelajaran matematika.
 2. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif di kelas rendah.
 3. Sekolah memperoleh informasi mengenai penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian mengenai model bermain peran berbantuan media gambar.
 2. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.
 3. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.