

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan suatu kegiatan yang penting bagi pertumbuhan anak. Menurut Wulandari (2022:14-17) Saat bermain anak-anak dapat mempelajari lingkungan sekitar, meningkatkan kreativitas dan imajinasinya, membangun relasi sosial mereka, serta dapat melepas stress dan tekanan saat berada dirumah maupun di sekolah. Dalam mendukung kegiatan bermain yang dapat membantu tumbuh kembang anak, orang tua maupun tenaga pendidik dapat memberikan dukungan seperti menyediakan alat permainan yang aman dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu memberikan waktu yang cukup serta ikut anak dalam bermain merupakan dukungan yang dapat diberikan orang tua maupun tenaga pendidik. Namun orang tua harus menerapkan controlling yang tepat agar anak-anak tidak menggunakan semua waktunya hanya untuk bermain.

Menurut Hayati & Putro (2021:55) Permainan memungkinkan anak dapat belajar dan mengembangkan berbagai aspek penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya, seperti aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, maupun aspek emosional. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek tersebut yaitu dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Hal ini terjadi karena saat bermain otak anak mengalami rangsangan sehingga memungkinkan anak dapat mempelajari berbagai konsep, seperti bentuk, ukuran dan angka. Tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan

optimal apabila didukung dengan kesehatan fisik, gizi yang tercukupi serta pendidikan yang tepat. APE merupakan suatu alat permainan yang dirancang secara khusus agar dapat memicu rangsangan pada otak anak sehingga dapat mempelajari dari konsep permainan tersebut (Gumay, 2020:57).

Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki berbagai macam bentuk tergantung dengan fungsi dan kegunaannya masing-masing. Terdapat beberapa manfaat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak, seperti membantu anak belajar dan berkembang, dalam konteks ini anak dapat belajar berbagai konsep seperti angka, warna bentuk dan ukuran, APE juga dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, sosial dan emosional pada anak. APE juga bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak, dalam konteks ini anak dapat menggunakan APE untuk melakukan kreativitas mereka, seperti membangun rumah dari balok atau membuat cerita dengan boneka. Selain itu APE juga bermanfaat untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Ketika anak berhasil menyelesaikan suatu permainan atau membuat kreasi, anak akan merasa bangga dengan pencapaiannya tersebut sehingga muncullah rasa percaya diri.

Terdapat beberapa prinsip dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) agar penerapan dari penggunaan APE berdampak positif bagi perkembangan anak. Prinsip tersebut yaitu : 1) penggunaan APE harus sesuai dengan tahap perkembangan anak, 2) APE harus aman dan tidak membahayakan anak, 3) APE harus menyenangkan dan menarik bagi anak sehingga diharapkan anak dapat termotivasi saat bermain APE. Alat Permainan Edukatif (APE) penting bagi

pertumbuhan kognitif maupun motorik pada anak. Alat Permainan Edukatif (APE) bagi pertumbuhan motorik anak dirancang agar dapat membantu anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan motorik kasar maupun halus. Menurut Ilmi, (2023:13-14) motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot besar pada tubuh, seperti kaki, tangan dan lengan. Motorik kasar dilakukan dalam melakukan berbagai aktivitas yang berat sehingga melibatkan otot seperti melempar, berlari, memanjat, dan melompat. Contoh permainan yang menggunakan motorik kasar seperti sepeda, ayunan dan jungkat jungkit. Permainan tersebut dapat membantu anak dalam mengembangkan kekuatan, keseimbangan dan koordinasinya.

Menurut Syarifah (2022:2) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot kecil pada tubuh, seperti jari dan tangan. Motorik halus dilakukan dalam melakukan berbagai aktivitas yang ringan sehingga melibatkan otot kecil pada tubuh, seperti makan, menggambar dan menulis. Contoh permainan yang menggunakan motorik halus seperti balok dan puzzle. Permainan tersebut dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan koordinasi antara tangan dengan mata, kelenturan, dan presisi (Rasid et al., 2020:86). Selain pertumbuhan motorik halus dan motorik kasar pada Alat Permainan Edukatif (APE) anak pertumbuhan kognitif juga penting bagi perkembangan anak. Dalam pertumbuhan kognitif anak APE dirancang agar mampu membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir, memecahkan masalah yang dihadapi anak, mengingat suatu kejadian yang telah terjadi (memori), serta mengembangkan keterampilan bahasa. Salah satu contoh Alat Permainan Edukatif (APE) yang mampu melatih pertumbuhan kognitif pada anak adalah Ular Tangga.

Ular Tangga merupakan suatu permainan papan klasik yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan dari permainan ini adalah pemain harus mencapai kotak terakhir (kotak ke-100) yang ada di papan permainan. Permainan ular tangga terdiri dari papan, dadu dan pion. Papan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan jumlah kotak sebanyak 100. Pada beberapa kotak kecil tersebut digambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

Cara bermain ular tangga pertama-tama pemain melemparkan dadu untuk menentukan jumlah langkah pion yang akan diambil. Jika pion mendarat pada kotak yang bergambar tangga, maka pion tersebut naik ke kotak yang dihubungkan oleh tangga tersebut. Namun jika pion mendarat di kotak yang bergambar kepala ular, maka pion tersebut turun ke kotak yang dihubungkan oleh ular tersebut.

Ular tangga termasuk kedalam Alat Permainan Edukatif (APE) yang mampu mengasah kemampuan motorik maupun kemampuan kognitif pada anak. Ular tangga dapat meningkatkan keterampilan motorik karena pada permainan ular tangga melibatkan melibatkan beberapa kemampuan motorik kasar, seperti melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka pada dadu yang didapat saat dilempar (Rismandani et al., 2022:53). Selain itu menurut ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Permainan ular tangga melibatkan beberapa kemampuan kognitif, seperti pemahaman konsep angka, menggerakkan token dan sebab-akibat (Muqdamien et al., 2021:25-27).

Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu jenjang pendidikan dasar yang berfungsi sebagai pondasi dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pendidikan sekolah dasar umumnya ditempuh selama 6 tahun, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Sekolah dasar berperan sebagai wadah bagi peserta didik dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi serta minat bakatnya. Dalam membantu mengembangkan potensi dan minat bakat peserta didik biasanya sekolah dasar membuat beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang berbeda-beda tergantung dari potensi dan minat bakat yang dibutuhkan oleh peserta didiknya. Peserta didik pada Sekolah Dasar merupakan individu yang sedang dalam tahap perkembangan, baik itu perkembangan fisik, psikis maupun perkembangan sosial. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) harus mengacu pada kurikulum yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan yang berlaku pada periode tersebut (Nurdiana, 2021:180-185).

Kemampuan berhitung dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami konsep bilangan dan melakukan operasi matematika, seperti menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Kemampuan berhitung dibagi menjadi dua, yaitu kemampuan berhitung pada tingkatan dasar dan kemampuan berhitung pada tingkat lanjut. Kemampuan berhitung pada tingkatan dasar meliputi kemampuan pemahaman konsep suatu bilangan, seperti pemahaman terhadap konsep angka, bentuk bilangan dan urutan bilangan. Pada tingkatan dasar ini juga menggunakan operasi matematika dasar seperti menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Sedangkan untuk kemampuan berhitung lanjut meliputi kemampuan untuk mengoperasikan matematika lanjut, seperti perkalian pecahan, pembagian pecahan dan akar kuadrat.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan dasar yang dimiliki oleh tiap individu, termasuk siswa. Bagi siswa kemampuan berhitung sangat penting dalam melakukan kegiatan pendidikannya seperti menyelesaikan soal-soal matematika. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi tahun 2022 diperoleh kemampuan berhitung siswa sekolah dasar pada tahun tersebut belum sepenuhnya optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada beberapa siswa dari berbagai sekolah dasar yang ada di Indonesia, yang mana di dapatkan tingkat pemahaman berhitung siswa terhadap materi penjumlahan sebesar 95%, materi pengurangan dengan tingkat pemahaman 80%, materi perkalian dengan tingkat pemahaman 60%, dan materi pembagian dengan tingkat pemahaman yang hanya 35%.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa, seperti faktor internal yang meliputi kemampuan intelektual siswa dan minat siswa terhadap matematika. Selain itu faktor eksternal juga dapat memengaruhi kemampuan berhitung siswa, faktor ini meliputi metode pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik, sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran, dan lingkungan keluarga. Oleh karena itu perlunya upaya yang dapat dilakukan tenaga pendidik pada siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Upaya tersebut dapat berupa penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan kooperatif bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti penggunaan media permainan yang dapat mengasah kemampuan berhitung siswa.

Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dengan menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran dapat membantu tenaga pendidik menciptakan suasana kelas yang aktif dan kooperatif. Permainan ular tangga sendiri merupakan permainan klasik yang mudah dimainkan. Permainan ini dapat membantu kemampuan berhitung siswa seperti tambahan, dengan menambah angka yang ada di papan permainan dengan. Misalnya pion pemain berhenti di kotak dengan angka 4 kemudian melempar dadu dengan angka 5, maka pemain tersebut menambah angka 4 dan 5 yang mana menjadikan pion pemain tersebut berada di angka 9. Permainan ular tangga juga dapat membantu kemampuan berhitung siswa dalam konsep pengurangan. Misalnya jika pion berada pada angka 97 kemudian melempar dadu dengan angka 5 maka pion tersebut maju sampai angka 3 angka kedepan lalu mundur 2 angka kebelakang karena jumlah kotak pada permainan ular tangga hanya 100 kotak.

SDN Marengan Laok 1 merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka di kelas 3 dan kelas 5, sedangkan pada kelas 1, 2, 4, dan 6 masih menggunakan Kurikulum K13. Jumlah siswa yang menempuh pendidikan di sekolah dasar ini sebanyak 173 orang, dengan jumlah tenaga pendidik sebanyak 17 orang. Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah ini yaitu pelajaran Matematika. Menurut Sinaga et al. (2021:19) Matematika adalah ilmu yang kebenarannya mutlak, tidak dapat direvisi karena didasarkan pada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika. Tujuan

dari diberikannya pelajaran ini bagi siswa yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif siswa serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Salah satu kompetensi yang harus di capai oleh siswa kelas 3 di SDN Marengan Laok 1 dalam pelajaran matematika adalah sejauh mana siswa mampu menghitung bilangan cacah 1 sampai 1000.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Dewi Nova Susilowati S. Pd selaku guru pengajar kelas 3 SDN Marengan Laok 1 yang telah dilakukan pada tanggal 14 Desember 2023. Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi siswa dalam menerapkan kemampuan berhitung, seperti siswa kurang paham mengenai konsep dasar berhitung, siswa kurang terbiasa berlatih berhitung sampai bilangan 1000 serta kebanyakan dari siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Kosep dasar berhitung sendiri merupakan suatu fondasi yang penting untuk dikuasai sebelum siswa dapat berhitung dengan baik (Yusti wizarto 2024:154).Selain itu sedikitnya minat siswa yang menyukai pelajaran matematika, karena mereka beranggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan, sehingga hal ini dapat menghambat motivasi para siswa untuk belajar berhitung. Persepsi negatif ini dapat mengurangi motivasi belajar siswa dalam mengasah keterampilan berhitung mereka. Oleh karena itu diperlukan strategi yang dapat digunakan untuk membantu menumbuhkan minat para siswa untuk meningkatkan minat belajar berhitung. Salah satu solusi yang dapat saya usulkan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu siswa belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Alat

Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga yang saya buat berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya karena di permainan ular tangga tersebut terdapat soal-soal operasi hitung matematika. Tujuan dari dibuatnya soal operasi hitung dalam Alat Permainan Edukatif (APE) Ular tangga yaitu agar melatih kemampuan berhitung siswa dan menarik minat belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik kurang memahami konsep dasar berhitung
2. Peserta didik Kurang terbiasa berlatih berhitung
3. Peserta didik Kurang menyukai pelajaran matematika

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian dilaksanakan agar penelitian lebih berfokus, sempurna dan mendalam maka penulis membatasi yang hanya berkaitan dengan:

- Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SDN Marengan Laok 1 yang berjumlah 19 siswa.
- Materi penelitian adalah bilangan cacah.
- Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan adalah ular tangga.

- Pengukuran kemampuan berhitung dilakukan dengan menggunakan tes tertulis.

D. Perumusan Masalah

Dari pemaparan batasan masalah tersebut dapat dibuat rumusan masalahnya yaitu, Apakah ada pengaruh dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 3 Di SDN Marengan Laok 1?

E. Tujuan

Dari rumusan masalah diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Dari Penggunaa Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 3 Di SDN Marengan Laok 1.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis maupun secara praktis:

a. Manfaat Teoritis

1 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga terhadap peningkatan belajr siswa kelas 3 SDN Marengan Laok

1, serta penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang berarti dan bermanfaat terhadap ilmu pendidikan yang sudah saya pelajari.

2 Bagi Pembaca

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dan perbandingan dengan topik yang sama.

b. Manfaat Praktis

1 Bagi Siswa kelas 3 di SDN Marengan Laok 1

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat serta kontribusi yang nyata bagi siswa kelas 3 SDN Marengan Laok 1 untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

2 Bagi Guru kelas 3 di SDN Marengan Laok 1

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 3 di SDN Marengan Laok 1

3 Bagi sekolah SDN Marengan Laok 1

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SDN Marengan Laok 1, khususnya di kelas 3

4 Bagi Pihak Bekerjasama

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap perencanaan pihak-pihak yang nantinya memutuskan untuk bekerja sama dengan SDN Marengan Laok 1. Bekerjasama dalam hal penelitian maupun dalam kesempatan yang lainnya.

G. Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional variabel-variabel dalam penelitian ini:

Tabel 1. 1 definisi operasional variabel

Variabel	Definisi Operasional
Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga	Penerapan APE ular tangga dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SDN Marengan Laok 1
Kemampuan Berhitung	Tes yang terdiri dari soal-soal yang mengukur kemampuan berhitung siswa dalam materibilangan cacah