

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dasar, juga dikenal sebagai anak usia sekolah dasar, merujuk pada kelompok anak yang berada dalam rentang usia 7 - 12 tahun atau yang sedang menempuh pendidikan di tingkat sekolah dasar (Bujuri, 2018). Siswa pada tingkat awal sekolah dasar, biasanya berusia 7 tahun, umumnya mulai mengembangkan kemampuan untuk beralih dari pola pikir yang konkret ke pola pikir yang lebih semi abstrak.

Anak-anak SD usia 7 - 8 tahun memasuki fase awal dalam belajar matematika, terutama dalam mengembangkan keterampilan dasar berhitung. Menurut Rahmi dkk (2020), kemampuan berhitung melibatkan pemahaman sifat dan hubungan bilangan nyata, terutama dalam operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Perspektif Ernawulan, (2003) juga menekankan tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun sebagai landasan penting dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks.

Namun, data terkait prestasi matematika siswa Indonesia menunjukkan posisi yang rendah dalam skala internasional. Menurut UNESCO, dalam sepuluh tahun terakhir, Indonesia menempati peringkat yang kurang memuaskan, bahkan berada di peringkat ke-39 dari 41 negara dalam pembelajaran matematika, di bawah negara-negara seperti Thailand dan Uruguay. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk kesulitan siswa dalam memahami materi matematika. Misalnya, kesulitan dalam membedakan dan menuliskan angka, tidak memahami simbol matematika hingga lemahnya kemampuan metakognisi (kemampuan mengaitkan satu pengetahuan dengan pengetahuan yang lain) dalam menyelesaikan soal matematika."

Hasil observasi pada tanggal 29 November 2022 yang dilakukan di SD PUTRA Kota Jambi menyoroti keterbatasan beberapa anak dalam menguasai kemampuan berhitung. Tiga dari lima anak yang diamati menunjukkan permasalahan dari kemampuan berhitung. Perilaku yang tampak yaitu terdapat tiga anak yang masih kesulitan dan kebingungan dalam menuliskan lambang bilangan 1 hingga 10. Ketika anak diminta untuk menyebutkan lambang bilangan, mereka dapat melakukannya dengan baik. Namun, satu di antara tiga anak masih kesulitan karena belum lancar dalam berbicara atau sering terbata-bata ketika berbicara. 3 anak mengalami kesulitan dalam melakukan operasi perhitungan dasar dan masih menggunakan jari dalam berhitung.

Selanjutnya, pada tanggal 08 Juni 2023, dilakukan wawancara dengan seorang guru di SD PUTRA Kota Jambi. Hasil wawancara tersebut memperkuat temuan hasil observasi. Guru tersebut mengamati bahwa Sebagian besar siswa telah dapat mengenal angka 1-10, namun masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menyebutkan dan membedakan angka serta melakukan penjumlahan.

“Sudah, sudah bisa angka 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, sudah saya praktekan nulis ke depan papan tulis” Bisa mereka, sudah bisa berhitung, menjumlahkan angka dan pengurangan baru 2 tuh” Kan kelas 1 kan baru itulah tambah-tambahan, pengurangan, nah 3 orang tuh biso tuh cuma yang satu ini tidak bisa karena dia tuh ngomong pun susah masihkan” Lidahnya masih belum bisa ngomong gitu, masih terlalu muda mungkin” R (inisial) angkanyo galak terbalik itu bae” Kalau untuk lambang bilangan dia bisa nyebut cuman ada masalah lidahnya” Bisa Cuma dia tuh dak biso baco karena dak bisa membaca jadi dio tuh berhitung dak biso karena dia dak tau membacanya, jadi apo yang dia mau hitung, jadi dia didampingin, kalau dia belajar selalu kudampingin, dia berdua E selalu didampingin, kalau untuk si D ini pemalas, biso dio ngisinyo tapi dak mau dio diajarin dak tau ngitungnyo susah dio”

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD 91/IV Kota Jambi pada tanggal 13 Desember 2023 menunjukkan temuan yang sejalan dengan hasil observasi dan wawancara sebelumnya. Guru di SD 91/IV Kota Jambi menyampaikan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal angka 1-10, namun masih mengalami kendala dalam menuliskan angka dan melakukan penjumlahan angka satuan.

“untuk umur 7 sampai 8 ada yang udah mengenal berhitung ada yang Sebagian belum tau berhitung, Kalau untuk ratusan Sebagian anak sudah bisa, contohnya kan ada di buku tema, buku temakan ada halaman kan, kalau misalnya kita belajar setiap hari kan seperti buka halaman berapa, itukan anak sendiri yang membukanya, ada yang beberapa anak yang belum tau tapi Sebagian besar anak pada sudah tau, Kalau untuk anak kelas 2 tadi Cuma ada beberapa orang yang kemampuannya kurang, kalau untuk berhitung belum mampu, Contohnya ya seperti 7 tambah 3 itu masih bingung, 12 ditambah misalnya puluhan tambah puluhan itu masih bingung apalagi ratusan kan, puluhan aja masih belum ngerti, Kalau satuan nih ya palingan menghitung pakai jari, jarinya yang keluar, Seperti Sembilan, enam, itu masih bingung dianya, kadang 2 kebalik juga, masih ada yang kebalik-kebalik untuk kelas 2, Iya masih bingung, mungkin misalnya diliat Latihan, kalau misalnya masih salah yang ditulisnya mungkin dia maju kedepan disuruh perbaiki, angka 9 seperti lo nak, yang 6 tuh kayak gini dikasih tau dikasih arahan, Ya contohnya di kelas 2 kan anaknya ada 20 orang, palingan yang belum bisa itu 2 orang, 18 orang insyaallah sudah bisa”

Guru tersebut mencatat bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menuliskan angka, serta menghadapi tantangan dalam memahami konsep angka puluhan dan ratusan. Observasi yang dilakukan terhadap 2 anak, yang dipilih secara representatif sesuai saran dari guru SD 91/IV, menunjukkan bahwa meskipun mereka dapat mengenal, mengidentifikasi, dan menuliskan angka 1-10, namun ketika berhadapan dengan angka puluhan dan ratusan, mereka kesulitan dalam mengenali, mengidentifikasi, serta

menuliskan angka tersebut. Bahkan, ketika diminta untuk membuka buku pada halaman 154, mereka merasa bingung. Di samping itu, keterampilan penjumlahan, pengurangan, serta kemampuan menjumlahkan gambar juga masih menjadi kendala, di mana anak-anak belum mampu melakukan penjumlahan sederhana seperti 7 ditambah 3. Saat diminta untuk menghitung gambar bola, seperti 5 bola ditambah 3 bola, mereka cenderung menghitungnya satu per satu dengan jari mereka. Namun, ketika diminta untuk melakukan penjumlahan secara manual, seperti mengetahui hasil dari 5 bola ditambah 3 bola tanpa menghitung satu per satu gambar bola tersebut, mereka bingung dan kesulitan dalam melaksanakannya. Mereka juga mengandalkan penghitungan dengan menggunakan jari. Temuan ini konsisten dengan hasil observasi yang serupa di SD PUTRA Kota Jambi pada anak usia 7-8 tahun.

Meskipun demikian, menurut Syamsuddin dkk (2019), terdapat masalah utama dalam pembelajaran berhitung, yaitu rendahnya daya serap peserta didik. Selain itu, kurangnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran berhitung juga menjadi perhatian, diduga disebabkan oleh kurangnya ketepatan dalam penyampaian materi oleh para guru. Mayoritas guru masih mengandalkan metode ekspositori tunggal yang bersifat tradisional, di mana pembelajaran matematika hanya mengikuti siklus menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan, dan memberi tugas secara klasikal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Khotimah (2017), menunjukkan temuan yang sejalan dengan hal tersebut. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru lebih sering mendorong anak untuk menghafal konsep berhitung, namun mengabaikan pentingnya kemampuan anak dalam mengenali lambang dan memahami konsep bilangan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum mengalami pengembangan yang memadai. Penelitian juga mencatat bahwa pembelajaran yang disajikan oleh guru cenderung monoton dan metode yang digunakan belum bervariasi. Akibatnya, kemampuan berhitung anak tidak mengalami perkembangan yang optimal.

Berth dan Piaget (Oktavia, 2021) berpendapat bahwa matematika adalah keahlian yang terkait dengan beragam sistem ringkasan dan penanggalannya dengan sistem agar mereka dapat diatur dengan baik. Matematika yang tersusun dan dengan cara yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Matematika merupakan pembelajaran yang sangat ditakuti oleh peserta didik, peserta didik sangat jenuh dengan proses pembelajaran matematika yang hanya bersumber dari guru saja.

Kondisi ini memunculkan tantangan yang perlu diatasi, di mana para guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk siswa. Upaya meningkatkan kemampuan berhitung siswa memerlukan metode atau media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Meski siswa sudah mampu membilang, masih ada hambatan dalam menuliskan lambang bilangan dengan benar. Guru perlu memahami cara mengajarkan konsep matematika yang abstrak menjadi konkret,

memudahkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka upaya pembelajaran berhitung dapat dibantu dengan alat peraga atau media yang bersifat konkret untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, penggunaan alat peraga atau media pada pembelajaran matematika akan memberikan kesan bahwa matematika itu menyenangkan dan bukan merupakan pelajaran yang sulit. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2019), disampaikan bahwa gagasan dalam matematika sering memiliki sifat yang abstrak. Anak-anak di sekolah dasar cenderung memulai pemikiran mereka dari hal-hal yang lebih nyata sebelum menuju pada konsep yang lebih abstrak. Dengan demikian, salah satu pendekatan yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak terkait matematika adalah melalui penggunaan media pendidikan dan alat peraga.

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang cocok, anak dapat mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan selama proses pembelajaran. Salah satu metode yang efektif adalah menggunakan metode permainan kantong bilangan, yang dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi anak. Aktivitas yang dapat merangsang dan menarik minat anak serta membantu meningkatkan kemampuan berhitung mereka adalah kantong bilangan. Dalam pandangan Dienes (Manibeka & Sabri, 2014), kantong bilangan adalah sarana atau perangkat yang terdiri dari kantong-kantong berbahan kertas karton, kain, atau plastik yang berisikan benda-benda berwarna atau stik es krim yang memiliki tanda angka dan warna tertentu.

Hurlock (dalam Khasanah dkk, 2015), membagi permainan menjadi dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktivitas yang memberikan anak kesenangan dan kepuasan melalui keterlibatan aktif dan gerakan tubuh. Sementara itu, permainan pasif adalah aktivitas yang memberikan kesenangan kepada anak tanpa memerlukan partisipasi atau aktivitas fisik yang berlebihan.

Permainan kantong bilangan termasuk dalam kategori permainan pasif karena anak dapat merasakan kesenangan tanpa terlalu banyak melibatkan kegiatan fisik. Dalam permainan ini, anak diminta untuk mengambil kartu angka yang terdapat di dalam kantong bilangan, di mana kartu tersebut terdapat angka yang tertera di dalamnya. Selanjutnya, mereka akan diminta untuk menyimpan stik es krim tersebut ke dalam kantong bilangan sesuai dengan angka yang tercantum di dalamnya.

Menurut Yuniarto (dalam Ratnasari, 2016), Kantong Bilangan adalah suatu perangkat sederhana yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep operasi hitung dalam pembelajaran matematika bagi siswa. Penggunaan media kantong bilangan bertujuan untuk menjelaskan konsep bilangan secara bertahap agar siswa dapat memahaminya dengan lebih jelas dan mendalam. kantong bilangan dirancang untuk

memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada operasi hitung dasar. Karena media kantong bilangan tidak hanya digunakan untuk materi operasi hitung saja, tetapi dapat pula digunakan untuk pengenalan kemampuan berhitung permulaan. Penggunaan media kantong bilangan akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bersifat aktif dalam mengamati setiap kegiatan yang dilakukan dan menumbuhkan keterampilan untuk melakukan pembelajaran secara kreatif dan mandiri. Media ini dianggap efektif karena sederhana dan mudah untuk dibuat oleh guru.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Indah dkk (2017) berjudul “Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Materi Lambang Bilangan dengan Penggunaan Kartu Bilangan di Kelas I SDN 2 Kabalutan”, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung anak. Sebelum perlakuan, anak-anak belum mampu mengenal dan menuliskan lambang bilangan, namun setelah diberikan perlakuan, mereka mampu mengenal dan menuliskan lambang bilangan dengan baik. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sabilla dkk (2022) berjudul “Pengaruh Media Kantong Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan pada Siswa Kelas III SDN 1 Cakranegara tahun Ajaran 2022”, menunjukkan adanya pengaruh dari kantong bilangan terhadap kemampuan berhitung anak dalam operasi dasar hitung. Setelah diberikan perlakuan, terjadi kenaikan nilai rata-rata siswa dari yang belum mampu melakukan penjumlahan menjadi mampu melakukannya dengan bantuan media kantong bilangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian berfokus pada kegiatan untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 7 – 8 tahun. Penelitian ini terkait dengan penggunaan modul sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak tersebut, dengan fokus pada permainan kantong bilangan. Maka itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul: uji validitas isi modul “permainan kantong bilangan” untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 7 – 8 tahun di SD PUTRA Kota Jambi. Pemilihan permainan ini didasarkan pada sifatnya yang mudah dibuat, menggunakan bahan yang mudah ditemukan, dan dapat digunakan secara berulang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah melihat validitas dari isi modul “permainan kantong bilangan” untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 7 – 8 tahun di SD PUTRA Kota Jambi.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil uji validitas dari isi modul “permainan kantong bilangan” untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 7 – 8 tahun di SD PUTRA Kota Jambi.

1.3.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kesesuaian isi modul pada tiap sesi modul “permainan kantong bilangan” untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 7 – 8 tahun di SD PUTRA Kota Jambi.
2. Untuk Mengetahui hasil *Aiken's V* lembar uji validitas isi modul “permainan kantong bilangan”.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi sumber daya pembelajaran terkait salah satu metode yang telah teruji kevalidannya, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7-8 tahun.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi serta referensi tambahan mengenai kemampuan berhitung yang harus dimiliki oleh anak-anak usia 7 - 8 tahun.
3. Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi tambahan pada literatur yang sudah ada sehubungan dengan intervensi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7 - 8 tahun.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi referensi berharga bagi peneliti masa depan, serta memberikan informasi penting mengenai validitas isi modul yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7 - 8 tahun, baik bagi peneliti maupun pembaca lainnya.
2. Bagi pihak sekolah dan orang tua, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan metode efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak mereka yang berusia 7 - 8 tahun.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan meneliti Uji Validitas Isi Modul “Permainan Kantong Bilangan” untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 7 – 8 tahun di SD PUTRA Kota Jambi. Variabel Terikat adalah Kemampuan Berhitung Pada anak usia 7 – 8 tahun dan Variabel Bebas dalam penelitian adalah modul permainan kantong bilangan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan uji validitas isi (*content validity*) dengan menggunakan *Aiken's V*.

1.6. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian mengindikasikan bahwa topik penelitian yang akan dilakukan memiliki sifat yang unik, otentik, dan berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaannya dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Judul	Penulis	Variable	Hasil Penelitian
Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Kelompok A TK PGRI 09 Kota Raja Kecamatan Sikur	Baiq Salihan. (2019)	1. Kemampuan Mengenal angka 2. Kartu Angka	Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, dan hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenali angka setelah menggunakan media kartu angka selama dua siklus.
Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-20 Melalui Media Kartu Bergambar Pada Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Tahun Ajaran 2013/2014	Norhasanah, Kamsiyati S, Daryanto J. (2014)	1. Media Kartu Bergambar 2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-20	Penggunaan Media Kartu Bergambar memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak-anak dalam mengenal konsep angka 1-20 di Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung. Sebelum melibatkan kegiatan dengan kartu bergambar, sebanyak 16 anak masih belum memiliki pemahaman terhadap konsep bilangan 1-20. Namun, setelah melibatkan kegiatan dengan kartu bergambar, hanya 4 anak yang masih belum mampu mengenal konsep bilangan 1-20.
Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20	Puspita Y, Sari M, Nasrianti R, Rizal S. (2022)	1. Kemampuan Kognitif 2. Bermain Kartu Angka	Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak-anak dalam mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media bermain kartu angka. Pada siklus pertama,

melalui bermain kartu angka			terjadi perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebesar 40%. Sementara itu, pada siklus kedua, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan meningkat secara signifikan menjadi 85% ketika media bermain kartu angka digunakan.
Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Kantong Bilangan Pada Kelompok B (PTK di Paud Amanda Kabupaten Seluna)	Monalisa W, Imran R.F, Haryono M. (2023)	1. Perkembangan Kognitif 2. Media Kantong Bilangan	Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa penggunaan media kantong bilangan dapat berkontribusi pada peningkatan perkembangan kognitif anak-anak di Paud Amanda. Terjadi peningkatan yang signifikan setelah penerapan media kantong bilangan. Pada siklus pertama, persentase menunjukkan tingkat perkembangan sebesar 67%, dan pada siklus kedua, persentase tersebut meningkat menjadi 93%.
Efektivitas Penggunaan Media Stick Pouch (Kantong Stik) sebagai Media Pengembangan Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Anak TK	Prawesti L.N.I, Dewi M. (2021)	1. Penggunaan Media Stick Pouch (kantong stik) 2. Kemampuan Kognitif	Penelitian ini menyimpulkan bahwa secara keseluruhan, permainan stik angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak. Hal ini dapat dilihat dari perubahan dalam kategori kemampuan berhitung awal anak. Awalnya, hanya 35% anak yang masuk dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB) dan "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), namun setelah penerapan media kantong stik, kemampuan berhitung awal anak meningkat menjadi 95%.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam variabel yang diteliti, yaitu kemampuan berhitung pada anak sekolah dan pengaruh permainan kantong bilangan dalam meningkatkan kemampuan berhitung

permulaan. Namun, terdapat perbedaan pada jenis penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan dan metode yang berbeda, dilaksanakan pada waktu yang berbeda, melibatkan subjek penelitian yang berbeda, dan dilakukan di SD PUTRA Kota Jambi.