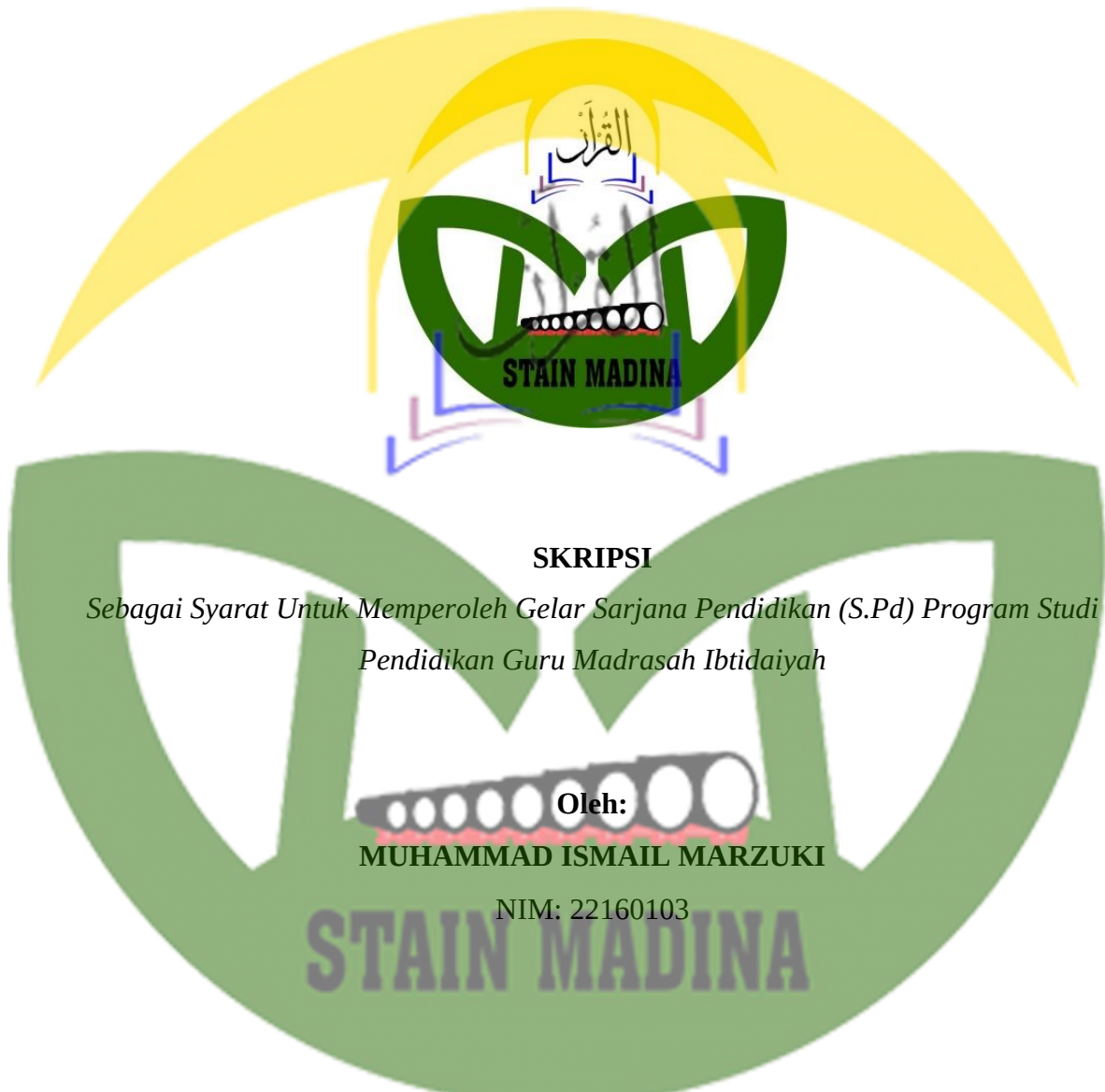


**INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MEDIA KODOK
MELOMPAT DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA KELAS II
SD NEGERI 114 PAGARAN SIGATAL**



SKRIPSI

*Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

MUHAMMAD ISMAIL MARZUKI

NIM: 22160103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

**INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MEDIA KODOK
MELOMPAT DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA KELAS II SD
NEGERI 114 PAGARAN SIGATAL**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

Muhammad Ismail Marzuki
NIM: 22160103

Pembimbing I

Drs. Ali Yusron, M.Pd
NIP: 1964051319922031001

Pembimbing II

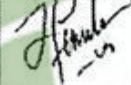
Marwah, M.Pd
NIP: 198710182023212030

STAIN MADINA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Inovasi Media Pembelajaran Media Kodok Melompat Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal". a.n Muhammad Ismail Marzuki. NIM. 22160103. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal yang dilaksanakan tanggal 25 September 2026

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sepenuhnya.

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. H. Ahmad Asrin, M.A NIP.197412072001051002	Ketua Sidang/ Penguji I		29/09/2026
2	Arafatul Soraya, M.Pd.I NIP. 199007012025212003	Sekretaris Sidang/Penguji II		29/09/2026
3	Drs. Ali Yusron, M.Pd NIP. 196405131992031001	Penguji III		29/09/2026
4	Marwah, M.Pd NIP.198710182023212030	Penguji IV		28/09/2026

Mandailing Natal, September 2026
Mengetahui,

Ketua STAIN Mandailing Natal



Muhammad Ismail Marzuki, M.Ed.
NIM. 22160103

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Muhammad Ismail Marzuki**, Nim : 22160103, dengan judul : **"Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Kodok Melompat Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal "**. Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk di ajukan sidang munaqasyah .

Demikianlah Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperti nya.

Panyabungan, September 2026

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Ali Yusron, M.Pd
NIP. 196405131992031001


Marwah, M.Pd
NIP. 198710182023212030

STAIN MADINA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ismail Marzuki
Nim : 22160103
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat / Tgl Lahir : Tangerang, 18 September 2001
Alamat : Jln. Bermula VII Sipolu-polu

Dengan menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul:
**“Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Kodok Melompat
Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan
Siswa Kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal”**. Adalah benar karya asli sendiri
saya, kecuali kutipan- kutipan yang disebutkan sumbernya dan saya bertanggung
jawab dengan sepenuhnya data yang termuat didalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya untuk
dapat digunakan dengan semestinya.

Panyabungan, September 2026
Yang membuat pernyataan



Muhammad Ismail Marzuki
NIM. 22160103

ABSTRAK

Muhammad Ismail Marzuki (NIM: 22160103) “Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Kodok Melompat Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas II S Negeri 114 Pagaran Sigatal”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal melalui penerapan inovasi pembelajaran matematika berbasis media Kodok Melompat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas II, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Kodok Melompat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 66,66% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat, dari 38,46% pada pra-siklus menjadi 53,84% pada siklus I, dan mencapai 92,30% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kodok Melompat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan serta hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal.

Kata Kunci: Media Kodok Melompat, Pemahaman Konsep, Penjumlahan dan Pengurangan, Penelitian Tindakan Kelas.

STAIN MADINA

ABSTRACT

Muhammad Ismail Marzuki (NIM: 22160103) “Innovation in Mathematics Learning Using Jumping Frog Media to Improve Grade II Students’ Understanding of Addition and Subtraction Concepts at SD Negeri 114 Pagarantigatal.”

This study aims to improve second-grade students' understanding of addition and subtraction concepts at SD Negeri 114 Pagaran Sigatal through the implementation of a mathematics learning innovation based on the Jumping Frog (Kodok Melompat) media. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, following the planning, acting, observing, and reflecting stages based on the Kemmis and McTaggart model. The research subjects were 13 second-grade students, consisting of 4 boys and 9 girls. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the use of the Jumping Frog media increased student learning activity from 66.66% in Cycle I to 83.33% in Cycle II. Classical learning completeness also increased, from 38.46% in the pre-cycle to 53.84% in Cycle I, and reached 92.30% in Cycle II, thus exceeding the established success indicator of 75%. It can be concluded that the implementation of the Jumping Frog media is effective in improving students' understanding of addition and subtraction concepts and mathematics learning outcomes for second-grade students at SD Negeri 114 Pagaran Sigatal.

Keywords: Jumping Frog Media, Concept Understanding, Addition and Subtraction, Classroom Action Research

MOTTO

“Allah Tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S AL-Baqarah)

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir kedunia jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya dan aku membuat ayahku bekerja setiap hari hingga lelah jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia”

(Penulis)

“Sesuatu yang tidak dipertaruhkan, tidak akan dimenangkan”

(Penulis)

“Aku mengejar versi terbaik diriku karena tidak ada orang lain yang akan menjalani hidup ini untukku”

(Penulis)

“Keberhasilan bukan milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ. Habibie)

“Ilmu yang tertulis akan hidup lebih lama dari penulisnya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa puji syukur atas kehadiran Allah Swt, atas terwujudnya karya yang sederhana ini sebagai jawaban atas penantian serta doa yang telah diberikan. Skripsi ini akan saya persembahkan kepada:

1. Kepada Ayahku. Skripsi ini kupersembahkan dengan segala cinta dan hormat untuk ayahku, pahlawan tanpa tanda jasa dalam hidupku yang tak pernah lelah berjuang demi kesuksesan anak-anaknya. Ayah, engkau adalah tiang kokoh yang selalu menegakkan atap kehidupan kami, setiap kerut di wajahmu adalah cerita tentang perjuangan, setiap uban di rambutmu adalah saksi atas pengorbanan yang tak pernah kau hitung. Terima kasih untuk setiap tetes keringat yang jatuh demi pendidikan anakmu, untuk setiap jam kerja keras yang kau lakukan tanpa keluhan, hanya agar aku bisa berdiri di sini hari ini dengan gelar di tanganku. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan umur yang panjang untuk ayah, semoga setiap lelah ayah menjadi amal jariyah yang tak terputus pahalanya, dan skripsi kecil ini adalah buah dari pohon besar yang ayah tanam dengan cinta.
2. Ibu tercinta, cinta pertama dari penulis ini, ibu merupakan sosok yang paling hebat. Kiranya sebanyak apapun kalimat yang tertulis tidak ada yang bisa mengantarkan semua amal kebaikan ibu. Anakmu hanya bisa mengatakan maaf dan terimakasih. Maaf atas setiap tindakan yang mengecewakan. Maaf atas setiap hal-hal yang belum mampu aku usahakan. Maaf karna masih belum mampu menjadi yang seperti ibu inginkan. Trimakasih atas kasih sayang yang tak pernah usai, trimkasih telah menjadi teman hidup, tempat bercerita dan rumah paling nyaman ketika dunia ku tidak baik-baik saja, trimakasih sudah mau berkorban dan berjuang untuk anak kecil mu ini, yang selalu mengalah dan mamafkan anak bungsumu ini. Mungkin, anakmu tergolong satu dari milyaran manusia yang beruntung dilahirkan dari rahim wanita sehebat ibu. Sekali lagi trimakasih tak terhingga untuk ibu kuat dan hebat.

3. Untuk Kakak dan Abang tercinta, Terimakasih atas segala doa, dukungan, perhatian, dan pengorbanan yang telah diberikan selama perjalanan perkuliahan ini. Terutama atas bantuan dalam bentuk materi dan keuangan yang begitu berarti, sehingga saya dapat terus melangkah, bertahan, dan menyelesaikan pendidikan hingga sampai di titik ini. Mungkin tidak akan pernah cukup kata-kata untuk membalas semua kebaikan yang telah Kakak dan Abang berikan. Di balik pencapaian ini, ada dukungan dan pengorbanan kalian yang menjadi salah satu alasan saya mampu sampai sejauh ini. Skripsi dan gelar ini bukan hanya tentang perjuangan saya, tetapi juga menjadi bagian dari perjuangan dan doa Kakak dan Abang. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada saya dibalas oleh Allah SWT dengan rezeki yang berlimpah, kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih telah menjadi bagian penting dari perjalanan saya hingga sampai di titik ini.
4. Kepada dosen pembimbing penulis, Bapak Drs. Ali Yusron M.Pd. dan Ibu Marwah, M.Pd. Terimakasih atas ketelitian yang kadang terasa menyulitkan namun ternyata menyelamatkan, serta kesabaran membimbing yang tak pernah tampak dari luar. Setiap koreksi menjadi pelajaran yang baru dipahami maknanya setelah karya ini selesai.
5. Kepada SD Negeri 114 Pagaran Sigatal, khususnya kepada Ibu Sri Kholidah, S.Pd. dan Ibu Nadya Febri Lubis S.Pd.Gr. Terimakasih atas ruang yang dibukakan bagi penulis untuk belajar di luar teori. Terima kasih atas kelonggaran dan kerja sama yang membuat penelitian ini bisa berjalan tanpa hambatan berarti.
6. Kepada seluruh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang menanamkan ilmu bukan hanya untuk diingat, melainkan untuk dihidupi. Terimakasih atas kesabaran mendidik yang barangkali tak pernah disadari betapa berartinya bagi penulis.
7. Kepada FC Barcelona selaku klub sepak bola favorit penulis sejak kecil, yang tanpa sadar telah menjadi teman hiburan dan menjadi motivasi selama proses penulisan Tugas Akhir ini. Terimakasih telah hadir lewat permainan indah, penuh semangat,

dan mengajarkan penulis untuk terus berproses beserta arti bahwa keterbatasan tidak menghalangimu untuk menjadi seorang pemenang. Visca Barca, Sempre!

8. Terakhir, penulis persembahkan skripsi ini untuk orang yang selalu bertanya kapan wisuda? Dan kapan skripsimu selesai? Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati berbagai proses terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika kecerdasan seseorang diukur dari cepat wisudanya. Bukankah sebaik-baik skripsi adalah skripsi yang diselesaikan entah itu tepat waktu atau maupun tidak.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Kodok Melompat Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal” dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang dipenuhi ilmu pengetahuan dan peradaban.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Skripsi ini didasarkan pada pentingnya penerapan media pembelajaran yang inovatif, konkret, dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep Penjumlahan dan Pengurangan yang selama ini masih dianggap sulit karena bersifat abstrak. Melalui penggunaan media kodok melompat, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih optimal.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa perjalanan yang ditempuh tidak selalu mudah. Ada banyak rasa lelah, keraguan dan tantangan yang harus dilalui. Namun, di balik setiap proses tersebut, ada orang-orang baik yang senantiasa hadir memberikan doa, dukungan, semangat, dan keyakinan kepada penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang tulus, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kemudahan kepada penulis dalam melewati setiap proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengarahkan, memberikan masukan, dan terus memberikan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Setiap ilmu, nasihat, dan waktu yang

diberikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyelesaikan pendidikan ini.

3. Bapak/Ibu Dosen serta seluruh civitas akademika yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan kesempatan kepada penulis untuk terus belajar dan berkembang selama menempuh pendidikan.
4. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, serta seluruh pihak SD Negeri 114 Pagaran Sigatal yang telah memberikan izin, bantuan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih atas segala kebaikan dan kerja sama yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung.
5. Siswa-siswi yang telah menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih atas semangat, kerja sama, dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis.
6. Kedua orang tua tercinta, yang menjadi alasan terbesar penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, setiap pengorbanan yang tidak selalu terlihat, serta kasih sayang yang tidak pernah berkurang. Terima kasih karena selalu percaya kepada penulis, bahkan ketika penulis sendiri sempat meragukan kemampuan diri. Skripsi ini bukan hanya hasil dari perjuangan penulis, tetapi juga merupakan bagian dari doa dan perjuangan kalian.
7. Saudara, keluarga, dan sahabat yang selalu hadir di saat penulis membutuhkan semangat. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan dukungan, dan mengingatkan penulis untuk tidak menyerah ketika proses terasa berat.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani perjalanan panjang selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, tawa, cerita, dan semangat yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga segala perjuangan yang telah kita lalui menjadi kenangan indah dan membawa kita menuju kesuksesan masing-masing.
9. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan ketika semuanya terasa berat. Terima

kasih karena tetap melangkah meskipun berkali-kali merasa lelah dan ingin menyerah. Terima kasih karena telah percaya bahwa setiap proses memiliki waktunya sendiri. Skripsi ini menjadi bukti bahwa segala perjuangan, air mata, dan lelah yang telah dilalui tidak pernah sia-sia.

Semoga setiap kebaikan, doa, bantuan, dan ketulusan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, penulis berharap karya sederhana ini dapat menjadi bukti dari sebuah perjuangan panjang dan dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dunia pendidikan.

Panyabungan, 2026

Penulis

Muhammad Ismail Marzuki
NIM.22160103

STAIN MADINA

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

MOTTO iii

PERSEMBAHAN iv

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian 8

C. Pembatasan Fokus Penelitian 9

D. Perumusan Masalah Penelitian 9

E. Tujuan 9

F. Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL

INTERVENSI TINDAKAN 11

A. Kajian Teori 11

1. Pembelajaran Matematika 11

2. Konsep Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas II SD 14

3. Media Pembelajaran dalam Matematika 19

4. Media Kodok Melompat 21

B. Hasil Penelitian Yang Relevan 24

C. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian	29
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian.....	32
E. Tahapan Intervensi Tindakan	33
F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan	36
G. Data dan Sumber Data	36
H. Instrumen Pengumpulan Data	37
I. Teknik Pengumpulan Data	37
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan	40
K. Analisis Data dan Interpretasi Data	44
1. Analisis Data	44
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Data	49
B. Analisis Data	84
C. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96

STAIN MADINA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	24
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan	42
Tabel 3.2 Kriteria Nilai Cronbach's Alpha	43
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	43
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Tes Siswa	46
Tabel 3.5 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	46
Tabel 4.1 Daftar Nilai Hasil Tes Pra Siklus Siswa	51
Tabel 4.2 Rekap Frekuensi Perolehan Nilai Tes Awal	52
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I	57
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Nilai Pada Siklus I	60
Tabel 4.5 Rekap Frekuensi Perolehn Nilai Tes Siklus I	61
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II	70
Tabel. 4.7 Hasil Perolehan Nilai Pada Siklus II	73
Tabel 4.8 Rekap Frekuensi Perolehan Nilai Tes Siklus II	75
Tabel 4.9 Hasil Perolehan Pada Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II	78

STAIN MADINA

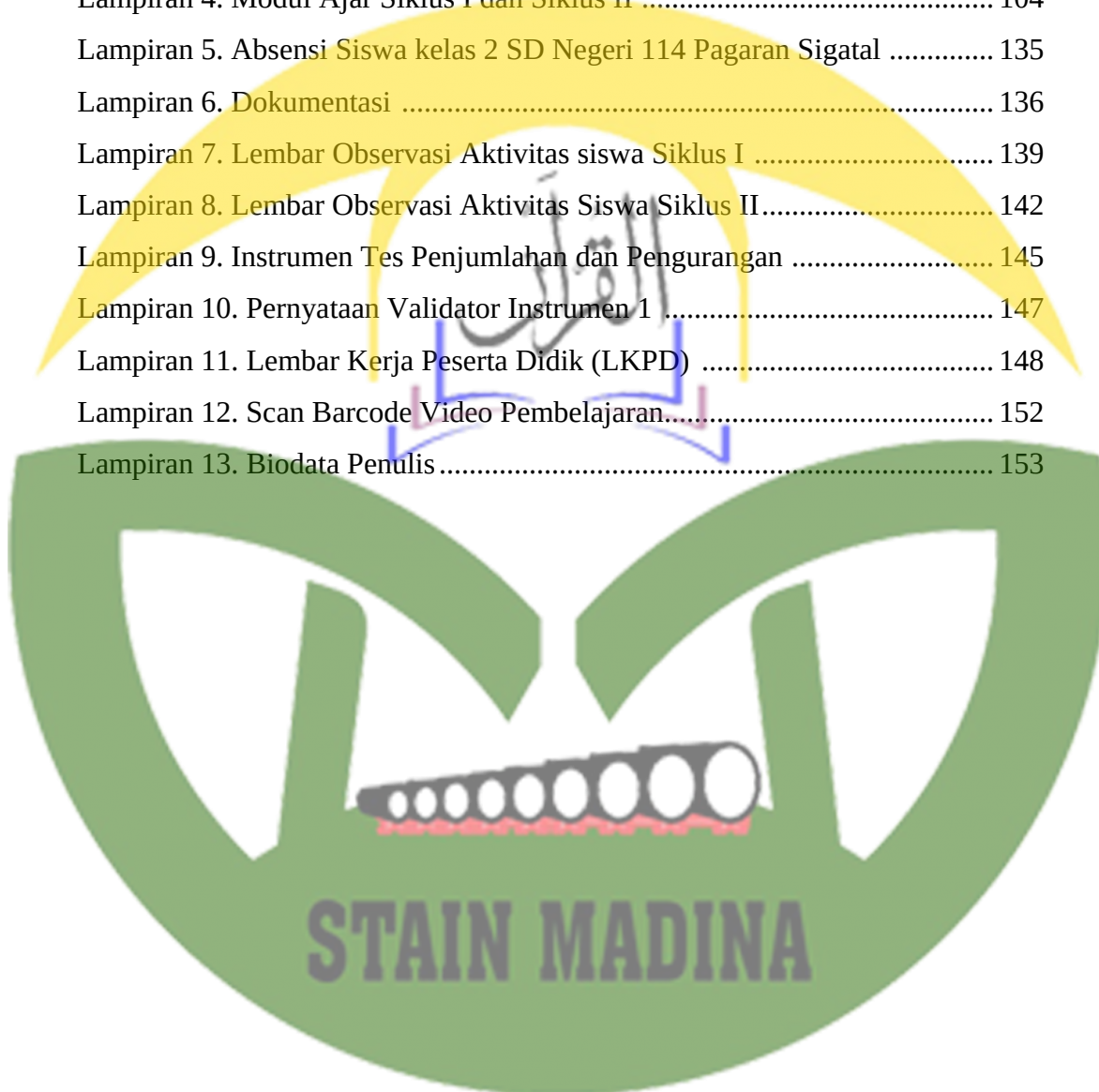
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siklus I	55
Gambar 4.2 Kegiatan Pembelajaran Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siklus II	67
Gambar 4.3 Grafik peningkatan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I dan II	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	100
Lampiran 2. Surat Penelitian	102
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	103
Lampiran 4. Modul Ajar Siklus I dan Siklus II	104
Lampiran 5. Absensi Siswa kelas 2 SD Negeri 114 Pagaran Sigatal	135
Lampiran 6. Dokumentasi	136
Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas siswa Siklus I	139
Lampiran 8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	142
Lampiran 9. Instrumen Tes Penjumlahan dan Pengurangan	145
Lampiran 10. Pernyataan Validator Instrumen 1	147
Lampiran 11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	148
Lampiran 12. Scan Barcode Video Pembelajaran.....	152
Lampiran 13. Biodata Penulis	153



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan **kebutuhan vital** yang harus diperoleh bagi setiap peserta didik. Menurut Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan Nomor 57 Tahun 2021 Bab I Pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan bertujuan sebagai sarana yang digunakan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi, bakat serta minat yang dimiliki peserta didik untuk terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas (Intan et al, 2022).

Matematika merupakan salah satu ilmu dan menjadi ilmu dasar bagi ilmu-ilmu lainnya. Belajar matematika berkaitan erat dengan aktivitas dan proses belajar serta berpikir. Matematika memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir. Dalam pembelajaran kita dapat mempelajari berbagai hal salah satu diantaranya adalah belajar matematika. Matematika merupakan disiplin ilmu yang memiliki suatu kekhasan dimana kekhasan tersebut diantaranya adalah penyajian materinya bersifat sistematis, deduktif, dan aksiomatik. Matematika sendiri juga memiliki konsep-konsep abstrak yang dianggap sulit untuk dipahami dan dipelajari secara langsung. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi karena dalam pembelajaran matematika dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif. Dengan kemampuan tersebut diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk hidup lebih baik pada keadaan yang lebih baik lagi (Aprilia, 2023).

Matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathematika* yang diambil dari Negara Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. *Mathematike* berasal dari kata *mathema* artinya pengetahuan atau ilmu. Jadi berdasarkan asalnya, matematika mempunyai arti ilmu pengetahuan yang didapat dan berpikir dengan nalar. Dunia matematika lebih menekankan pada penalaran dari hasil eksperimen ataupun observasi. Matematika dapat terbentuk oleh pikiran-pikiran manusia yang terhubung dengan ide, proses, dan penalaran. Secara empiris, matematika terwujud dari pengalaman manusia. Lalu, pengalaman itu diproses dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran struktur kognitif sampai terbentuk konsep-konsep matematika yang mudah dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain. Maka dari itu, matematika menggunakan bahasa atau notasi yang bernilai global (Aprilia et al., 2023).

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya peran matematika memungkinkan segala aspek kehidupan di dunia ini berkembang dengan begitu pesat. Perkembangan ekonomi, teknologi, sampai pada industri tidak lepas dari campur tangan matematika di dalamnya. Mengingat pentingnya peran matematika tersebut untuk itulah matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Pembelajaran matematika hendaknya mampu mengubah pandangan siswa bahwa matematika bukan hanya sebatas pada perhitungan angka. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Pandangan inilah yang membuat siswa mudah menyerah bahkan sebelum mereka mempelajari matematika. Siswa cenderung menghafal konsep dari buku ajar ataupun konsep yang diberikan gurunya tanpa mau memahami maksud dan isinya (Amallia, 2018).

Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran matematika pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika. Selama mempelajari matematika di kelas, aplikasi hasil rumus atau sifat yang diperoleh

dari penalaran deduktif maupun induktif sering ditemukan meskipun tidak secara formal hal ini disebut dengan belajar bernalar (Yayuk, 2019).

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena Matematika ilmu pasti. Salah satu karakteristik Matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar Matematika. Alasan pentingnya Matematika diajarkan kepada peserta didik adalah: a) Matematika selalu digunakan dalam segi kehidupan manusia, b) semua bidang studi memerlukan keterampilan Matematika yang sesuai, c) Matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, d) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, e) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian, f) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang (Anggraini, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang tidak dapat dihindari oleh manusia dan penting untuk kebutuhan manusia adalah matematika. Hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu yang esensial untuk dipelajari dalam dunia pendidikan. Matematika juga memiliki peranan penting untuk membentuk pola pikir yang sistematis, analitis, berkomunikasi, bernalar kritis, logis, dan kreatif, serta kemampuan dalam berdiskusi. Oleh karena itu, matematika hampir dijumpai di setiap jenjang pendidikan baik di jenjang sekolah dasar sampai kepada perguruan tinggi. Pembelajaran matematika selalu berbicara mengenai pemahaman konsep yang menjadi dasar dari kunci penguasaan materi sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan rasa percaya diri. Melalui pemahaman konsep yang baik dan matang akan mempermudah peserta didik untuk memahami konsep matematika lainnya (Ainularifin, 2023).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah kemampuan literasi numerasi, yaitu kecakapan untuk memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan angka dan data dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya, hasil asesmen nasional menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, terutama dalam operasi hitung seperti pengurangan. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar, diperlukan pengembangan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis permainan, yang tidak hanya mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa, tetapi juga berperan dalam mengasah kemampuan dasar seperti literasi, numerasi. Permainan edukatif “Katak Melompat” hadir sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dasar, terutama dalam operasi penjumlahan dan pengurangan (Juwita, 2025).

Kemampuan untuk memahami ide dengan baik dan menerapkannya dalam kehidupan adalah pemahaman konsep. Ada empat komponen yang membentuk pemahaman siswa tentang konsep: mendefinisikan konsep; menemukan ciri khas konsep; mengaitkan konsep satu sama lain; dan memberikan contoh konsep baru. Dalam matematika, memahami konsep sangat penting karena konsep adalah dasar dari semua materi. Karena setiap siswa memiliki cara berpikir yang berbeda, kemampuan setiap siswa untuk memahami konsep matematika pasti berbeda. Dengan naik jenjang pendidikan, setiap orang akan mengalami perkembangan kognitif. Pemahaman yang baik tentang konsep matematika akan membantu siswa mempelajari konsep materi yang akan dipelajari di masa mendatang (Ainularifin, 2023).

Rendahnya minat dalam proses belajar mengajar mata pelajaran matematika dapat mengakibatkan proses belajar menjadi kurang maksimal kondisi kelas II berjumlah 13 siswa relatif heterogen, baik dari segi ekonomi, kemampuan akademik, maupun sarana yang dimilikinya. Sebanyak 38% dari jumlah adalah

yang aktif dalam pembelajaran, sedangkan 38% dari jumlah adalah yang kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuliana menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran matematika pada pokok bahasan penjumlahan pengurangan bilangan sampai 20 di kelas II SD Negeri 3 Pakisari masih tergolong rendah. Dari 13 orang siswa, 8 siswa laki dan 5 siswi perempuan, hanya 4 siswa atau sebesar 38,46% yang memperoleh nilai di atas 78, sedangkan 8 siswa atau sebesar 61,54% memperoleh nilai di bawah 78. Siswa yang memperoleh nilai tinggi umumnya memiliki minat belajar yang cukup baik terhadap mata pelajaran matematika, sedangkan siswa yang memperoleh nilai rendah cenderung memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Yuliana, 2019).

Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai kendala, terutama dalam memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, dilakukan observasi awal di SD Negeri 114 Pagaran Sigatal melalui wawancara dengan guru kelas II untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi tersebut. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat langkah-langkah perhitungan, terutama pada soal pengurangan yang memerlukan teknik meminjam. Selain itu, beberapa siswa juga kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung sehingga mereka kesulitan memahami penjelasan yang bersifat abstrak tanpa bantuan media konkret. Sebagian besar siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal yang sangat sederhana, sedangkan pada soal pengurangan yang melibatkan proses meminjam mereka masih mengalami kesulitan. Bahkan terdapat beberapa siswa yang masih bingung dalam membedakan antara operasi penjumlahan dan pengurangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung sebagian siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih konkret.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal yang berjumlah 13 siswa terdiri dari 4 laki-laki dan 9 perempuan, diperoleh data bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut diketahui bahwa sekitar 60% siswa belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 40% siswa yang telah mencapai ketuntasan sesuai dengan Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah. Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran mata pelajaran matematika di SD Negeri 114 Pagaran Sigatal adalah 70, sehingga siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 dinyatakan belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika memerlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan konkret sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Kodok Melompat dengan target ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75% siswa mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Melihat dari hasil *pretest* tersebut tingkat pemahaman pertambahan dan pengurangan siswa dengan hanya sebatas materi belum sepenuhnya membuat mereka paham dengan konsep yang abstrak, maka dari itu kita sebagai guru harus memberikan inovasi media pembelajaran untuk memecahkan masalah konsep pertambahan dan pengurangan yang abstrak agar siswa dapat memahami lebih mudah konsep tersebut.

Media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media di sini berperan penting dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa dan membantu mereka dalam proses belajar. Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media, siswa cenderung lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, karena media membantu memvisualisasikan

konsep-konsep yang abstrak atau kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Hidayati et al., 2024).

Media kodok melompat adalah media pembelajaran berupa alat peraga atau permainan edukatif yang dirancang menyerupai gerakan kodok melompat untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran melalui aktivitas langsung. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan konsep gerak, jarak, dan koordinasi motorik serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan bermain sambil belajar (Adminira, 2025).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran katak lompat dinilai memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Sebagian besar siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media katak lompat juga membantu siswa dalam memahami konsep matematika, khususnya pada materi operasi hitung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70, sedangkan KKTP yang ditetapkan adalah 75. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media katak lompat telah memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, namun capaian tersebut masih belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Oleh karena itu, media katak lompat dapat dikatakan berpotensi membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, tetapi masih diperlukan upaya perbaikan dan pengembangan pembelajaran agar ketuntasan belajar siswa dapat mencapai atau melampaui KKTP yang telah ditentukan. (Febrianti et al., 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya telah membahas penggunaan media konkret atau permainan dalam pembelajaran matematika, tetapi sebagian besar masih berfokus pada hasil belajar secara umum atau peningkatan nilai akhir siswa. Masih terbatas penelitian yang secara khusus menelaah inovasi pembelajaran matematika berbasis media kodok melompat dan dampaknya terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II sekolah dasar, terutama pada konteks sekolah dasar di daerah Pagaran Sigatal.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan (gap) antara kondisi ideal pembelajaran matematika yang seharusnya menggunakan media konkret dan menyenangkan dengan kondisi nyata di lapangan yang masih didominasi pembelajaran konvensional tanpa media inovatif. Selain itu, terdapat pula gap penelitian, yaitu terbatasnya kajian empiris yang mengkaji secara mendalam efektivitas media kodok melompat dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II.

Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Kodok Melompat dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal” penting untuk dilakukan guna menjembatani kesenjangan tersebut, sekaligus memberikan alternatif solusi pembelajaran matematika yang lebih bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal, yaitu:

1. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.
2. Siswa sering lupa langkah-langkah dalam menyelesaikan soal, terutama pada pengurangan yang memerlukan teknik meminjam.
3. Beberapa siswa masih belum mampu membedakan antara operasi penjumlahan dan pengurangan.
4. Konsentrasi belajar siswa masih rendah sehingga mereka kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Pembelajaran matematika masih bersifat abstrak karena belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal.
6. Hasil belajar matematika siswa masih rendah, terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal.
2. Materi yang diteliti dibatasi pada pembelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan.
3. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.
4. Upaya peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa yang diteliti dilihat dari peningkatan nilai siswa untuk mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan di sekolah.

D. Perumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana penerapan media kodok melompat dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal?
2. Apakah penggunaan media kodok melompat dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal?

E. Tujuan

1. Untuk mengetahui penerapan media kodok melompat dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan melalui penggunaan media kodok melompat pada siswa kelas II SD Negeri 114 Pagaran Sigatal.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika di sekolah dasar, serta menjadi bahan rujukan dalam penerapan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas rendah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas II dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih mudah, konkret, dan menyenangkan melalui penggunaan media kodok melompat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pembelajaran matematika berbasis media permainan atau media konkret pada materi yang sejenis.