

**PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM MENGATASI  
KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 1 DI SD  
JUARA AL HIKMAH**

**Asmiwati<sup>1</sup>, Muhammad Taslim<sup>2</sup>, Luluk Wahyu Nengsih<sup>3</sup>, Siti Rokhmah<sup>4</sup>, Ika Putra  
Viratama<sup>5</sup>**

*IAIN Fattahul Muluk Papua*

*e-mail: [watiasm69@gmail.com](mailto:watiasm69@gmail.com)<sup>1</sup>, [taslimalmandari@gmail.com](mailto:taslimalmandari@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[lulukwahyunengsih25@gmail.com](mailto:lulukwahyunengsih25@gmail.com)<sup>3</sup>, [siti.rokhmah@ainfmpapua.ac.id](mailto:siti.rokhmah@ainfmpapua.ac.id)<sup>4</sup>,  
[putraviratama@gmail.com](mailto:putraviratama@gmail.com)<sup>5</sup>*

**INFORMASI ARTIKEL**

**Submitted** : 2025-12-31  
**Review** : 2025-12-31  
**Accepted** : 2025-12-31  
**Published** : 2025-12-31

**KATA KUNCI**

Kesulitan Belajar, Matematika, Metode Permainan, Siswa Sekolah Dasar.

**A B S T R A K**

Kesulitan belajar matematika merupakan salah satu permasalahan utama yang dialami siswa sekolah dasar, terutama pada kelas awal. Siswa kelas 1 SD Juara Al Hikmah menunjukkan hambatan dalam memahami konsep dasar bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kesulitan belajar matematika yang dialami siswa serta menganalisis penerapan metode permainan dalam mengatasi kesulitan tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa kelas 1. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan belajar siswa meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Siswa mengalami kesulitan mengenal angka, kurang minat belajar, serta lebih banyak bermain daripada fokus pada pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan metode permainan “lompat kodok” berbasis garis bilangan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan metode permainan terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep matematika dasar. Dengan demikian, metode permainan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar kelas awal.

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memegang peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa sejak pendidikan dasar. Pada tahap awal, khususnya kelas satu sekolah dasar, siswa diharapkan mampu memahami konsep dasar bilangan, penjumlahan, dan pengurangan sebagai fondasi untuk pembelajaran matematika selanjutnya. Namun, kenyataannya

banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep tersebut. Kesulitan belajar matematika yang muncul pada siswa kelas awal sering ditandai dengan ketidakmampuan mengenali simbol angka, melakukan operasi hitung sederhana, hingga memahami soal cerita yang membutuhkan penerapan logika dasar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, munculnya kecemasan, bahkan rasa enggan terhadap mata pelajaran matematika. Hasil laporan Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) serta data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa sekolah dasar di Indonesia mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dasar matematika, terutama terkait pengenalan angka dan operasi hitung sederhana. Fakta ini menegaskan bahwa kesulitan belajar matematika bukan hanya masalah individu siswa, melainkan masalah sistemik yang perlu segera mendapat perhatian dari berbagai pihak, khususnya tenaga pendidik di sekolah dasar.

Upaya mengatasi kesulitan belajar siswa kelas awal membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah metode permainan. Metode ini menghubungkan dunia bermain anak dengan materi pelajaran yang abstrak, sehingga pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan bermakna. Suyono & Hariyanto (2011) menegaskan bahwa metode permainan memungkinkan siswa terlibat aktif secara fisik dan mental, sehingga meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman terhadap materi. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat berinteraksi dengan objek nyata, membangun pengalaman konkret, dan perlahan memahami konsep abstrak. Dalam pembelajaran matematika, penerapan metode permainan dapat dilakukan melalui berbagai media seperti kartu angka, papan bilangan, maupun permainan motorik sederhana, yang mampu mengubah konsep penjumlahan dan pengurangan menjadi aktivitas yang lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori kognitif Piaget yang menyebutkan bahwa anak usia 5–7 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka baru mampu memahami konsep abstrak dengan bantuan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penerapan metode permainan merupakan strategi yang relevan untuk membantu siswa kelas awal mengatasi kesulitan belajar matematika.

Selain relevan secara teori, penerapan metode permainan juga didukung oleh penelitian terdahulu. Darmaningrum meneliti upaya guru SD Negeri 3 Tambaksogra dalam mengatasi kesulitan belajar matematika melalui strategi adaptif, termasuk penggunaan media pembelajaran. Jamaris (2014) menegaskan bahwa kesulitan belajar dapat diatasi melalui strategi yang menurunkan kecemasan siswa, salah satunya dengan pendekatan berbasis konteks yang menyenangkan. Penelitian Astuti di SD Negeri 1 Bantul menunjukkan bahwa variasi metode seperti diskusi kelompok, pemberian tugas tambahan, dan umpan balik langsung dapat membantu siswa mengatasi kesulitan pada konsep geometri dan desimal. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, termasuk metode permainan, memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang sulit. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada siswa kelas atas, sehingga kajian pada siswa kelas awal sekolah dasar, khususnya dengan pendekatan berbasis permainan, masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kesulitan belajar matematika siswa kelas 1 SD Juara Al Hikmah serta menganalisis penerapan metode permainan yang dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan tersebut. Penelitian ini penting karena pada tahap kelas awal, siswa sedang berada pada masa

transisi dari dunia bermain menuju dunia belajar formal. Oleh sebab itu, penerapan metode permainan diharapkan dapat menjadi jembatan yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar, mengurangi kecemasan, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara menyenangkan, konkret, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran matematika, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi guru sekolah dasar dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam fenomena kesulitan belajar matematika yang dialami siswa serta strategi guru dalam mengatasinya melalui penerapan metode permainan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Juara Al Hikmah, Jayapura, Papua, dengan subjek penelitian yaitu guru kelas 1 dan siswa kelas 1.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu: (1) observasi terhadap proses pembelajaran matematika di kelas, untuk mengidentifikasi bentuk kesulitan yang dialami siswa serta langkah guru dalam menerapkan metode permainan; (2) wawancara dengan guru kelas 1 untuk memperoleh informasi mendalam mengenai strategi pembelajaran yang digunakan serta kendala yang dihadapi; dan (3) dokumentasi berupa catatan hasil belajar siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian, yaitu kesulitan belajar matematika dan penerapan metode permainan. Data dianalisis secara kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sehingga informasi yang diperoleh dapat dibandingkan dari berbagai perspektif dan instrumen.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai kondisi pembelajaran matematika di kelas 1 SD Juara Al Hikmah serta efektivitas metode permainan dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas 1

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, siswa kelas 1 SD Juara Al Hikmah menunjukkan berbagai kesulitan belajar matematika. Dari aspek kognitif, siswa mengalami hambatan dalam mengenali simbol angka, membedakan angka yang mirip seperti 6 dan 9, serta menyusun bilangan dari kecil ke besar. Mereka juga kesulitan melakukan operasi hitung sederhana meskipun telah diberikan alat bantu konkret, dan tidak mampu menghubungkan kalimat soal cerita dengan operasi hitung yang sesuai. Dari aspek emosional, siswa memiliki minat belajar yang rendah, menunjukkan kecemasan ketika guru memberikan pertanyaan, dan tampak enggan untuk mengerjakan soal matematika. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, siswa mudah teralihkan, kurang fokus dalam pembelajaran, lebih suka bermain, dan mengalami kesulitan mengikuti instruksi yang diberikan secara bertahap.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Subini (2011) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar mencakup hambatan dalam memahami atau menguasai konsep tertentu sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan kemampuan yang diharapkan. Jamaris (2014) juga menegaskan bahwa kesulitan belajar tidak hanya terkait dengan aspek kognitif, melainkan juga aspek afektif dan psikomotorik yang berpengaruh pada keseluruhan proses belajar siswa. Dengan demikian, kesulitan yang dialami siswa kelas 1 SD Juara Al Hikmah dapat dikategorikan sebagai kesulitan multidimensi.

### 2. Penerapan Metode Permainan dalam Pembelajaran Matematika

Untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, guru kelas 1 menerapkan metode permainan “lompat kodok” berbasis garis bilangan. Permainan ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu:

- a) Persiapan, guru menyiapkan media garis bilangan besar yang digambar di lantai serta menjelaskan aturan permainan. Guru juga mengaitkan kegiatan permainan dengan tujuan pembelajaran, yaitu memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana.
- b) Pelaksanaan, siswa secara bergiliran melompat pada angka-angka di garis bilangan sesuai soal yang diberikan. Misalnya, untuk menyelesaikan soal  $2+3$ , siswa diminta berdiri pada angka 2 kemudian melompat tiga langkah ke depan hingga tiba di angka 5. Aktivitas ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan konkret.
- c) Evaluasi, guru menilai pemahaman siswa berdasarkan keaktifan dan ketepatan dalam menyelesaikan soal melalui permainan. Guru juga memberikan penguatan berupa motivasi dan umpan balik agar siswa semakin percaya diri.

Penerapan permainan terbukti meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. Siswa yang sebelumnya tampak enggan belajar menjadi lebih bersemangat, sementara suasana kelas menjadi lebih interaktif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas 1 SD Juara Al Hikmah mengalami kesulitan belajar matematika pada aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hambatan kognitif tampak pada ketidakmampuan mengenali simbol angka, menyusun urutan bilangan, dan menyelesaikan operasi hitung sederhana. Dari aspek emosional, siswa cenderung kurang berminat, mudah cemas, serta enggan mengikuti pembelajaran

matematika. Sedangkan pada aspek psikomotorik, siswa mudah teralihkan, kurang fokus, dan lebih suka bermain dibandingkan memperhatikan pembelajaran.

Penerapan metode permainan “lompat kodok” berbasis garis bilangan terbukti efektif dalam mengatasi kesulitan tersebut. Melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan minat belajar, serta mempermudah pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana. Dengan demikian, metode permainan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar awal.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas dan penggunaan hanya satu jenis permainan. Oleh sebab itu, penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk memperluas konteks pada sekolah yang berbeda serta mengembangkan variasi permainan yang lebih kreatif, baik konvensional maupun berbasis teknologi, sehingga manfaat metode permainan dalam pembelajaran matematika dapat teruji lebih luas dan mendalam.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, R. (2019). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 145–156.
- Fauzi, A. (2022). Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.
- Jamaris, M. (2014). Kesulitan belajar: Perspektif, asesmen, dan penanggulangannya. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Subini, N. (2011). Mengatasi kesulitan belajar pada anak. Yogyakarta: Javalitera.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- TIMSS. (2022). Trends in International Mathematics and Science Study 2022. Boston: IEA