



**PENGARUH KEMAMPUAN BERHIUTUNG SISWA KELAS III SD MELALUI
PERMAINAN LOMPAT KELINCI**

***INCREASE THE NUMERACY SKILLS OF STUDENT 3RD GRADE THROUGH TO GAME
OF RABBIT JUMPING***

Antonia Mantolas, Aleksander Lakapu

SD GMT Niki-Niki II, Dinas P & K Kab. TTS

antoniamantolas@gmail.com, aleksanderlakapu66@gmail.com

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III SD melalui permainan lompat kelinci. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD GMT Niki-Niki II pada tahun ajaran 2018/2019 genap. Hasil analisis dari data yang dikumpulkan melalui tes dan wawancara, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa kelas III SD meningkat melalui permainan lompat kelinci.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung; permainan lompat kelinci

Abstract: The aim of this class's action research was intended to increase the numeracy skills of student 3rd grade through to game of rabbit jumping. This research was focus on the 3rd grade of SD GMT Niki-Niki in the 2018/2019 school year. The analysis on the data which collected through test and interviews showed that the numeracy skills of student 3rd grade improved through the game of rabbit jumping.

Keywords: Numeracy skills; game rabbit jumping

Cara Sitasi: Mantolas, A., & Lakapu, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD melalui Permainan Lompat Kelinci. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 1(1), 33 - 39

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk membuat seseorang mengetahui apa yang belum diketahuinya. Pendidikan formal merupakan salah satu jenis pendidikan yang pada umumnya diikuti oleh setiap individu. Pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar bagi setiap siswa untuk mempelajari materi matematika pada jenjang selanjutnya. Hal inilah yang seharusnya menjadi motivasi bagi setiap pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu fokus pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah kemampuan siswa. Kemampuan dapat pula diartikan sebagai kompetensi. Menurut Suja'I (2008:14), kompetensi dapat berarti pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Kemampuan terdiri dari dua jenis yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik (Robbins, 2011). Salah satu kemampuan intelektual yang harus dikuasai oleh setiap siswa pada jenjang SD adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, dan lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, disiplin pada diri anak (Depdiknas, 2000:1).

Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang

matematika (Putri, 2014:3). Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika untuk anak sekolah dasar haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut. (Susanto, 2011:65).

Adapun prinsip-prinsip berhitung permulaan menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (2007:2) adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan berhitung permulaan haruslah diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
- 2) Keterampilan serta pengetahuan tentang permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
- 3) Keberhasilan permainan berhitung yaitu jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi aktif dan dimotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana atau kondisi yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Oleh karena itu diperlukan alat peraga atau media yang bersifat konkrit sesuai dengan benda yang sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5) Penggunaan bahasa dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya menggunakan bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan penguasaan yaitu tahap konsep, masa trasi dan lambang
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari prinsip-prinsip di atas, dapat dikemukakan bahwa pelajaran berhitung bukanlah sesuatu hal yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan merasa membutuhkan karena cara mengajarkannya pun tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan pengalaman saat mengajar, siswa lebih cenderung diam saat guru menjelaskan dan tidak bertanya saat diberikan kesempatan untuk berkomentar. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa, yakni 15 dari 19 siswa tidak tuntas pada saat ulangan harian tentang operasi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Media dapat dimanfaatkan sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Hal ini sejalan

dengan pendapat AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Asnawir & Usman (2002:11) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Zain, dkk; 2006:136).

Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa adalah media permainan Lompat Kelinci. Menurut Pramono, dkk (2010:35), lompat kelinci adalah gerakan menirukan kelinci melompat. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kemampuan berhitung menggunakan garis bilangan. Caranya dengan menekuk kedua kaki, badan dicondongkan ke depan, kedua tangan lurus ke depan dan melompat ke depan atau ke belakang. Alat yang digunakan pada permainan ini adalah kapur tulis. Berikut ini adalah cara bermain permainan lompat kelinci: 1) gambar garis bilangan di lantai dengan kapur, 2) siswa diminta untuk berdiri di titik 0, lalu loncat ke depan 1 langkah. Tanya ke siswa lainnya, sekarang temannya berada di titik berapa, 3) lakukan ini secara terus-menerus dan dapat mengubah arah loncatan serta jumlah loncatan. Melompat ke depan mengajarkan konsep penjumlahan dan melompat ke belakang mengajarkan konsep pengurangan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka dapat disusun suatu kerangka berpikir yaitu: kondisi awal hasil belajar matematika tentang operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD GMT Niki-niki II masih rendah karena pembelajaran berpusat pada guru. Hal tersebut mengakibatkan adanya siswa yang kelihatan bosan sehingga lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada

mendengarkan guru, sedikit sekali dari mereka yang mau mendengarkan penjelasan guru dan secara aktif melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pokok bahasan ini masih rendah ditunjukkan lewat presentase ketuntasan belajar siswa dimana siswa yang sudah mencapai KKM hanya 21,05% sedangkan sisanya belum mencapai KKM.

Peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan media permainan Lompat Kelinci dalam pembelajaran matematika pada materi pokok “operasi penjumlahan dan pengurangan” untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini tidak berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran dan pada akhirnya siswa lebih mudah memahami pelajaran yang dipelajari.

Kondisi akhir atau tujuan dari dilakukannya tindakan dengan media pembelajaran ini yakni, siswa menjadi lebih aktif, terjalin interaksi antara guru dengan siswa maupun antar siswa, selain itu siswa mampu menyelesaikan masalah sehingga tercapai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pokok “operasi penjumlahan dan pengurangan”.

Secara khusus, kerangka berpikir diuraikan dalam bagan dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin menerapkan permainan Lompat Kelinci yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah terdapat peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas III SD GMT Niki-niki II, setelah diterapkan permainan Lompat Kelinci?

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan berlangsung selama dua siklus. Penelitian berlangsung di kelas III SD GMT Niki-niki II pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Pelaksanaan tindakan dimulai pada bulan Januari s.d Februari 2019. Jumlah siswa yang terlibat di dalam penelitian ini sebanyak 19 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 8 orang perempuan di mana siswa di kelas ini heterogen dilihat dari kemampuan, latar belakang sosial, ekonomi dan budaya. Data tentang kemampuan berhitung berupa nilai dari hasil tes belajar siswa. Indikator keberhasilan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah: Pada akhir siklus minimal 70% siswa di kelas memenuhi syarat tuntas, yakni memperoleh nilai tes kemampuan berhitung minimal 70. Untuk menentukan suatu tindakan sudah berhasil atau perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, peneliti membandingkan data yang diperoleh dengan indikator keberhasilan. Manakala hasilnya melebihi indikator keberhasilan maka tindakan dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Akan tetapi jika hasilnya kurang dari indikator keberhasilan maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berikut ini adalah model penelitian tindakan kelas yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, yaitu: (Arikunto, 2016:17-21

MODEL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Perencanaan pembelajaran pada siklus I difokuskan untuk mengatasi masalah yang ditemukan di kelas, yaitu siswa kurang aktif dan 15 orang siswa tidak tuntas pada ulangan harian sebelumnya. Adapun rencana pembelajaran pada siklus I yaitu: 1) guru menyiapkan RPP, 2) guru menyiapkan media pembelajaran, serta 3) guru menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal-soal tes

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada minggu ketiga bulan Januari 2019. Kegiatan pembelajaran pada siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, serta berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun peneliti. Pada tahap pelaksanaan, pengamat mengamati dan menilai kesesuaian antara rencana pembelajaran dan kenyataannya di kelas. Sub pokok bahasan yang diajarkan adalah tentang

Penjumlahan pada Bilangan Cacah. Guru melaksanakan pembelajaran yang dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Berikut ini adalah hasil kemampuan berhitung siswa pada siklus I.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD GMT Niki-niki II pada Siklus I

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	7 orang	36,85 %
2	Belum Tuntas	12 orang	63,15 %
		19 orang	100%

Pada tahap refleksi, guru dan pengamat berdiskusi tentang kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pengamatan serta nilai dari hasil belajar siswa untuk siklus I. Berikut ini adalah hasil refleksi pada siklus I: Pada siklus ini, terjadi sedikit peningkatan hasil belajar yakni jumlah siswa yang belum tuntas dalam belajar mengalami penurunan dari 15 orang menjadi 12 orang. Sedangkan siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar meningkat dari 4 orang menjadi 7 orang. Namun demikian, hasil belajar siswa belum seperti yang diharapkan. Peneliti menyimpulkan bahwa hal ini dikarenakan penerapan pembelajaran menggunakan permainan lompat kelinci belum maksimal. Oleh karena itu, diharapkan agar pada siklus selanjutnya, guru perlu mempersiapkan diri dan materi lebih matang lagi, terutama yang berkaitan dengan permainan lompat kelinci.

Siklus II

Perencanaan pembelajaran pada siklus II difokuskan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus I, yaitu hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah disusun. Adapun rencana pembelajaran pada siklus ini, sama dengan rencana pembelajaran pada siklus I, yakni: 1) guru menyiapkan RPP, 2) guru menyiapkan media

pembelajaran, serta 3) guru menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal-soal tes. Tetapi pada tahap ini, guru merencanakan secara matang dan mempersiapkan diri dengan lebih maksimal. Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada minggu keempat dan kelima bulan Januari 2019. Kegiatan pembelajaran pada siklus II juga terdiri dari dua kali pertemuan, serta berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun peneliti. Pada awal pembelajaran guru menginformasikan mengenai materi yang akan dipelajari dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta melakukan apresepsi dan motivasi. Kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah pembelajaran melalui permainan Lompat Kelinci, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pengambilan kesimpulan bersama-sama. Pada tahap ini, guru memberikan arahan dan memantau secara maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Berikut ini adalah hasil kemampuan berhitung siswa pada siklus II

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III SD GMT Niki-niki II pada Siklus II

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	15 orang	78,95 %
2	Belum Tuntas	4 orang	21,05 %
		19 orang	100%

Pada tahap refleksi, guru dan pengamat berdiskusi tentang kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pengamatan serta nilai dari hasil belajar siswa untuk siklus II. Berikut ini adalah hasil refleksi pada siklus II: Pada siklus ini, terjadi peningkatan hasil belajar yakni jumlah siswa yang belum tuntas dalam belajar mengalami penurunan dari 12 orang menjadi 4 orang. Sedangkan siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar meningkat dari 7 orang menjadi 15 orang. Hasil belajar siswa

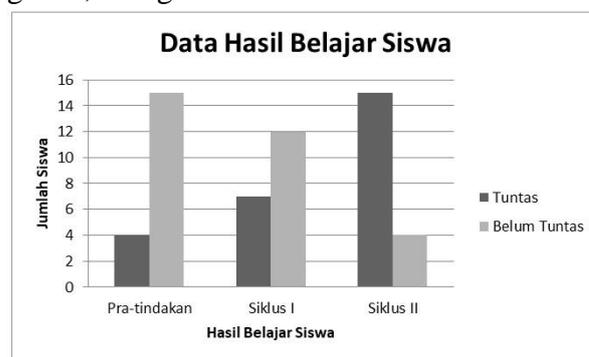
pada siklus ini telah memenuhi target atau kriteria yang disusun. Hasil ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan dan mengalami proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang mana memberikan kemudahan dan menguatkan daya serap siswa berkaitan dengan materi Pengurangan yang telah diajarkan.

Berikut ini adalah rangkuman keseluruhan hasil penelitian, dalam hal ini kemampuan berhitung siswa yang telah dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

Tabel 3. Data Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Belajar Siswa	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	Pra-tindakan	4	15	21,05 %
2	Siklus I	7	12	36,84 %
3	Siklus II	15	4	78,94 %

Selanjutnya disajikan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Gambar 3. Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan peningkatan diatas, maka pembelajaran dengan permainan Lompat Kelinci dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dengan proses pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa materi pembelajaran yang disampaikan melalui permainan Lompat Kelinci dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Simpulan dan Rekomendasi

Fokus bahasan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III SD GMT Niki-niki II melalui permainan Lompat Kelinci. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa: kemampuan berhitung siswa kelas III SD meningkat melalui permainan lompat kelinci.

Adapun peningkatan kemampuan berhitung siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Data peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

Sebelum diterapkannya permainan Lompat kelinci, persentase ketuntasan belajar yakni sebesar 21,05 %, kemudian setelah dilaksanakan pembelajaran, pada siklus I menjadi 36,84 %. Pada siklus II ketuntasan belajar meningkat menjadi 78,94 %. Persentase ini telah memenuhi syarat tuntas.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asnawir & Usman, M.B. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Depdiknas
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Djamarah, Bahri, S dan Zain, A. 2006. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Pramono, dkk. 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk Kelas II SD dan MI*. Jakarta: Pusat Pembukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.

- Putri, L. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di Paud*. Belia Jurnal: Jurnal Ilmiah PG-PA UD IKIP Veteran Semarang
- Robbins. 2011. *Pengertian Kemampuan (ability)*.Universitas Petra
- Suja'I. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa*. Semarang: Walisongo Press
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana