

Improving The Counting ability of Grade 1 Students With Playdoh Concrete Media

Ayuk Anita Putri

SDN Pajang I Surakarta
ayukanita12@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas I SDN Pajang 1 Surakarta. Jenis Penelitian ini adalah PTK dimana responden terdiri dari 28 siswa dimana 25 siswa reguler dan 3 siswa berkebutuhan khusus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan indikator pencapaian aktivitas. Indikator pencapaian aktivitas pada akhir siklus yaitu 92,85%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media konkret playdoh dengan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas I SDN Pajang 1 Surakarta.

Keywords: Meningkatkan, berhitung, media konkret

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas I SDN Pajang 1 Surakarta. Jenis Penelitian ini adalah PTK dimana responden terdiri dari 28 siswa dimana 25 siswa reguler dan 3 siswa berkebutuhan khusus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan indikator pencapaian aktivitas. Indikator pencapaian aktivitas pada akhir siklus yaitu 92,85%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media konkret playdoh dengan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas I SDN Pajang 1 Surakarta.

Kata kunci: Improve, arithmetic, concrete media

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa, bahkan orang dewasa. Konsep matematika merupakan konsep yang abstrak, sementara pola pikir siswa sekolah dasar masih pada tahap operasional konkrit. Siswa perlu memahami konsep matematika terutama konsep pada simbol-simbol matematika. Siswa harus paham tentang simbol pengurangan maupun penjumlahan. Bahkan harus dikaitkan dengan realitas keseharian siswa, sebab matematika memiliki konsep yang abstrak. Tugas inilah yang menjadi tuntutan guru untuk mengatasi sifat abstrak dari konsep-konsep matematika tersebut. Artinya, setiap guru harus mampu berinovasi dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan perkembangan pendidikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Menurut Briggs (1977), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi atau untuk menyampaikan isi materi pembelajaran baik audio, visual maupun audiovisual. Menurutnya, media pembelajaran dapat menjembatani proses belajar peserta didik mengenai materi pembelajaran yang bersifat abstrak melalui bendabenda fisik yang dapat diamati oleh peserta didik atau dapat dibayangkannya. Dengan demikian, materi pembelajaran yang sulit untuk disampaikan kepada peserta didik dapat dijembatani oleh media pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahaminya. Santyasa (2007, 3) menyatakan bahwa media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar.

media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja, sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak. Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak. (1) Bersikap secara intuitif ± umur 4 tahun (2) Beroperasi secara konkrit ± umur 7 tahun. (3) beroperasi secara formal ± umur 11 tahun.

Tujuan dilakukan penelitian tersebut agar siswa kelas satu SDN Pajang 1 dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1. Siswa paham konsep pengurangan dengan dibantu oleh media konkret Playdoh. Media konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu” Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari (1994:95), bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Media Playdoh.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Pajang I Surakarta. SDN Pajang 1 adalah salah satu sekolah inklusi di Kota Surakarta. Siswa kelas 1 saat ini berjumlah 28 siswa, diantaranya 25 siswa reguler dan 3 siswa termasuk siswa yang berkebutuhan khusus. Penelitian ini dilakukan pada awal tahun ajaran baru. Dengan materi kemampuan berhitung siswa. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas. Dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan tes. Model pembelajaran yang digunakan yaitu Problem Based Learning. Dengan model pembelajaran tersebut siswa yang kurang aktif menjadi lebih aktif. Karena pembelajaran berpusat pada siswa guru hanya sebagai fasilitator saja. Evaluasi tes yang digunakan adalah dengan Quizizz paper mode. Media playdoh dibuat bulat-bulatan oleh siswa sebanyak 20 buah. Dengan demikian tidak hanya melatih konsentrasi saja tetapi juga dapat melatih kemampuan motorik siswa. Media playdoh mempermudah siswa dalam menjumlah maupun pengurangan. Guru memberikan evaluasi tes dengan Quizizz. Siswa diberikan barcode kertas sehingga jawaban siswa langsung terkoreksi dengan perangkat dari guru. Mode Quizizz adalah hal yang baru oleh siswa kelas satu. Memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hasil yang dicapai dengan evaluasi tes dengan Quizizz menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada awal tahun ajaran baru 2022/2023. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada tindakan siklus I dan siklus II, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Pajang 1 Surakarta tahun ajaran 2022/2023. Pada mata pelajaran matematika materi berhitung pengurangan bilangan sampai 20. Pelajaran Matematika antara pratindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Berikut ini Tabel hasil belajar Prasiklus, siklus I dan II.

Tabel 1. Rata-rata Skor Observasi Siswa

Aspek	Skor Rata-rata		
	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Mengamati	49,19 %	73,44%	91,06%
Aktivitas	49,10 %	75%	82,13%
Hasil belajar	50,15 %	80,12%	92,85%

Dari hasil prasiklus dapat dilihat yaitu prosentasi siswa mengamati 49,19 % pada kegiatan prasiklus naik menjadi 91,06 di siklus 2. Kegiatan aktivitas dari prasiklus 49,10 % pada akhir siklus II menjadi 82,13%. Hasil belajar siswa di prasiklus 50,15% naik menjadi 92,85%. Benda konkret seperti playdoh dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak. Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak. (1) Bersikap secara intuitif ± umur 4 tahun (2) Beroperasi secara konkret ± umur 7 tahun. (3) beroperasi secara formal ± umur 11 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat diuraikan bahwa penggunaan media konkret playdoh mampu meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 1 SDN Pajang 1 Surakarta. Siswa menjadi paham konsep pengurangan. Dengan playdoh mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa, pembelajaran tidak membosankan. Untuk siswa yang berkebutuhan khusus menjadi lebih aktif dalam belajar, lebih antusias dalam menjawab soal. Dengan Quizizz pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan media PPT pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sampai dengan 20 siswa kelas 1 SDN Pajang I Surakarta, menghasilkan : (1) Aktivitas guru pada saat pembelajaran terjadi peningkatan dibuktikan dengan perseentase kenaikan pada siklus II. (2) Motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan antusias siswa selama mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran, kemandirian siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan mengerjakan LKPD, kepercayaan diri siswa dalam mengikuti diskusi bersama pasangan dan saat mempresentasikan hasil diskusi melalui rekam video.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, M., & Samsudin, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Mengetahui Gambaran Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar: model project based learning, pemahaman konsep penjumlahan, siswa kelas 1 SD*. *Sebelas April Elementary Education*, 2(1), 62-71.
- Sidik, G. S., Maftuh, A., & Salimi, M. (2021). *Analisis Kesulitan belajar matematika pada siswa usia 6-8 tahun*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2179-2190.
- Marlina.2020.*Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Padang
- Fadhilah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian, R. (2019). *Analisis pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 249-255.
- Firman, D. F., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2023). *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri Panggung Kidul Semarang*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 16-34.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). *Analisis bahan ajar*. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mahmudah, W. (2018). *Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal matematika bertipe Hots berdasar Teori Newman*. *Jurnal UJMC*, 4(1), 49-56.
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). *Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan soal HOTS mata pelajaran matematika*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257-269.
- Sukma Dinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan* Badan : Remaja
- Supriyanto, A. (2016). *Kolaborasi Konselor, Guru, Dan Orang Tua Untuk Mengembangkan kompetensi Anak Usia Din Melalui Bimbingan Komprehensif*. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8
- Arief, Sadirman, dkk. (1986). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- uwangsih E., & Tiurlina. (2018). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Upi Press.