

Efektivitas Penggunaan Media Loose part Berbentuk Manik-manik dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Membandingkan Jumlah Benda Hingga 10 pada Siswa Kelas I SDN 02 Malangjiwan

Galuh Ade Saputri, Nikmatus Sholikhah, Sari Mugiarsih, Matsuri, Siska Putri Setyaningrum

Universitas Sebelas Maret, SDN 02 Malangjiwan
nikmah.sholikhah19@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using Loose part media in the form of beads in improving students' understanding of the concept of comparing the number of objects up to 10. This type of research uses classroom action research. The population of the study was 28 students in grade 1. Data collection techniques used observation sheets, pre-tests and post-tests, and documentation. This research was carried out in three stages, namely the pre-cycle stage and the PTK cycle (cycle 1 and cycle 2). In this study, the results obtained in the pre-cycle were that out of 28 students, only 6 students got a score range of 80-100, the remaining 22 students got a score range of 79-0. In the PTK cycle (cycle 1) out of 28 students, only 10 students were able to get a score above the minimum completeness criteria (KKM) with 3 students getting a score of 100 and 7 students getting a score of 80. Meanwhile, the other 18 students got a score below the KKM. Meanwhile, in the PTK cycle (cycle 2) after the teacher implemented more interactive learning with the use of more concrete media, the majority of students got a score of 100 so that no child got a score below the minimum completion criteria (KKM). The conclusion of this study is that the use of Loose part media in mathematics learning is effective in improving students' understanding of the concept of comparing the number of objects 1-10.

Keywords: Effectiveness, Loose part, Concept Understanding, Comparing Numbers

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan media Loose part berbentuk manik-manik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep membandingkan jumlah benda hingga 10. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Populasi penelitian kelas 1 berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes pre-test serta post-test, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu tahapan pra-siklus dan siklus PTK (siklus 1 dan siklus 2). Dalam penelitian ini diperoleh hasil pada pra-siklus yaitu dari 28 siswa hanya 6 siswa yang mendapatkan rentang nilai 80-100, sisanya 22 siswa mendapatkan nilai dengan rentang 79-0. Pada siklus PTK (siklus 1) dari 28 siswa hanya 10 siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan 3 siswa mendapat nilai 100 dan 7 siswa mendapat nilai 80. sedangkan, 18 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan pada siklus PTK (siklus 2) setelah guru melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif dengan penggunaan media yang lebih konkret, mayoritas siswa mendapatkan nilai 100 sehingga tidak ada anak yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwasanya penggunaan media Loose part dalam pembelajaran matematika efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan jumlah benda 1-10.

Kata kunci: Efektivitas, Loose part, Pemahaman Konsep, Membandingkan Jumlah



PENDAHULUAN

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang berbunyi: "Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".

Menurut Febriyanti (2021) bahwa Ki Hajar Dewantara sebagai Bapak Pendidikan Indonesia memberikan pedoman kepada guru dengan semboyan, yaitu: *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karso, Tut Wuri Handayani*. Semboyan tersebut diartikan bahwa guru memiliki peran sebagai pondasi dan ujung tombak dalam melaksanakan laju Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan poros dari efektivitas lembaga kepada siswa dalam meningkatkan cita-cita dan harapan anak bangsa.

Matematika mempunyai peran penting berkaitan dengan ilmu pada bidang lainnya dan juga pada kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep pada matematika dapat ditingkatkan dengan timbul harapan siswa mudah dalam menerima materi. Matematika berkenaan dengan pemahaman ide - ide secara menyeluruh dan fungsional. Maka dari itu, dalam memahami konsep matematika lebih penting daripada hanya menghafal. Karena bimbingan yang diberikan kepada siswa salah sedikit akan berakibat siswa sulit memahami konsep. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SDN 02 Malangjiwan menyatakan bahwa terdapat ketidakpahaman siswa dalam menerima pembelajaran matematika pada materi membandingkan jumlah benda hingga 10. Materi dipaparkan melalui metode ceramah dan pemberian tugas secara individu.

Pemahaman konsep pada matematika dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Menurut *Lesle J. Briggs* dalam Sanjaya (2013:204) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk merangsang siswa dalam terjadinya proses belajar. Guru dapat memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan diberikan di kelas. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang sedang diajarkan guru. Pada konsep pemahaman matematika membandingkan jumlah benda hingga 10 guru menggunakan *Loose part* sebagai media pembelajaran.

Loose part merupakan bahan media pembelajaran yang mudah untuk digabungkan, dibawa, dirancang ulang, dipisahkan maupun disatukan kembali dengan berbagai cara. Penggunaan *Loose part* dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, konsentrasi, kreativitas, motorik kasar maupun halus, dsb. Media tersebut juga bisa dimanfaatkan oleh siapapun tanpa batas.

Sedangkan bahan-bahan yang digunakan dapat berasal dari plastik, kayu, keramik, benang, kain, kaca dan kemasan bekas. *Loose part* yang digunakan pada pembelajaran matematika pada materi membandingkan jumlah benda hingga 10 yaitu manik-manik. Pilihan media tersebut dirasa cocok dengan kebutuhan pembelajaran pada kelas I karena imajinasi mereka terpenuhi. Sehingga pemahaman konsep yang diberikan dapat tersampaikan dan memacu siswa dalam berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang, dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

"Apakah penggunaan Media *Loose part* berbentuk manik-manik dapat meningkatkan secara signifikan kemampuan siswa kelas 1 dalam memahami konsep membandingkan jumlah benda hingga 10 dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?"

Dengan rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan rencana pemecahan masalah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas melalui tahap mengidentifikasi masalah awal pembelajaran, merencanakan pembelajaran dengan menggunakan

media *Loose part* berbentuk manik-manik, melaksanakan pembelajaran, serta mengobservasi dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Dalam proposal penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Loose part* berbentuk manik-manik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep membandingkan jumlah benda hingga 10.

KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep Membandingkan Jumlah

Membandingkan jumlah benda adalah kemampuan kognitif anak untuk membedakan antara banyak dan sedikit, lebih dan kurang, atau sama banyaknya dari dua kelompok benda. Kemampuan ini melibatkan proses perbandingan, klasifikasi, dan pemahaman bilangan. *Jean Piaget*, seorang psikolog perkembangan, berpendapat bahwa anak-anak melalui beberapa tahap perkembangan kognitif. Salah satu tahapnya adalah tahap operasi konkret, dimana anak mulai mampu melakukan operasi mental pada objek, termasuk membandingkan jumlah. Selain itu, *Lev Vygotsky* juga menekankan peran sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif. Menurutnya, anak-anak belajar membandingkan jumlah melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya.

Anak-anak umumnya memulai dengan jumlah secara visual. Mereka melihat dua kelompok benda dan secara langsung membandingkan ukuran atau jumlah benda di setiap kelompok. Seiring bertambahnya usia, mereka mulai menggunakan strategi yang lebih kompleks, misalnya:

- a. Mencocokkan setiap benda dalam satu kelompok dengan benda lain.
- b. Menggunakan kata-kata seperti “lebih”, “kurang”. atau “sama banyak” untuk menggambarkan hasil perbandingan
- c. Menggunakan angka untuk mewakili jumlah benda dan melakukan perbandingan secara numerik.

Konsep membandingkan jumlah merupakan pondasi penting dalam perkembangan kognitif anak karena beberapa alasan, antara lain:

- a. Membandingkan jumlah membantu anak memahami konsep bilangan secara mendalam. mereka mulai mengerti bahwa angka mewakili kuantitas dan dapat digunakan untuk membandingkan.
- b. Kemampuan membandingkan jumlah adalah keterampilan dasar yang diperlukan untuk mempelajari matematika lebih lanjut, seperti penjumlahan, pengurangan, dan pecahan.
- c. Membandingkan jumlah membantu anak mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah. Mereka belajar menganalisis situasi, membandingkan informasi dan mengambil keputusan.
- d. Kemampuan membandingkan jumlah sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak dapat membandingkan jumlah mainan, makanan atau uang.

2. Media *Loose part*

a. Pengertian Media *Loose part*

Media *Loose part* adalah bahan-bahan terbuka, tidak terstruktur, dan fleksibel yang dapat dimanfaatkan anak untuk bermain dan belajar. Bahan-bahan ini dapat berupa benda-benda alam (batu, kerang, daun), bahan buatan (balok kayu, kancing, tutup botol, manik-manik) atau kombinasi keduanya.

b. Karakteristik Media *Loose part*

- 1) Tidak memiliki aturan penggunaan yang baku, sehingga anak bebas bereksplorasi
- 2) Tidak memiliki bentuk atau fungsi yang tetap, sehingga dapat diubah-ubah sesuai imajinasi anak.
- 3) Dapat digabungkan, dipisahkan atau diubah bentuknya
- 4) Dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas.

c. Kelebihan Penggunaan Media *Loose part* dalam Pembelajaran Matematika.

Penggunaan media *Loose part* dalam pembelajaran matematika memiliki banyak kelebihan, antara lain:

- 1) Anak dapat secara langsung memanipulasi benda-benda konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep-konsep matematika seperti bilangan, bentuk, ukuran dan pola.
- 2) Bebas bereksplorasi dengan media *Loose part* mendorong anak untuk berpikir kritis dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Aktivitas memanipulasi media *loosepart* membandu mengembangkn ketrampilan motorik halus anak, seperti menyusun dan menempel.
- 4) Sifat terbuka dan tidak terstruktur dari media *Loose part* memicu rasa ingin tahu anak untuk terus belajar dan bereksplorasi.
- 5) Penggunaan media *loosepack* membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

3. Pembelajaran Matematika di Kelas Awal

Karakteristik kognitif siswa usia dini menunjukkan preferensi yang kuat terhadap representasi konkret. Mereka cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman sensorimotor yang melibatkan interaksi langsung dengan objek fisik. Tingkat aktivitas yang tinggi dan minat yang terfokus pada objek-objek visual atau sensorik menjadi ciri khas anak usia dini. Namun, rentang perhatian mereka yang relatif singkat menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Implikasinya terhadap pemilihan media pembelajaran adalah perlunya media yang konkret, menarik, interaktif, bervariasi, dan relevan dengan materi pelajaran.

Prinsip-prinsip pembelajaran matematika yang efektif untuk siswa usia dini menekankan pada peralihan bertahap dari representasi konkret ke abstrak. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui eksperimen, permainan, maupun diskusi, sangat penting. Selain itu, menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari siswa akan membuat pembelajaran lebih bermakna. Pendekatan konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pembangun pengetahuan sendiri juga perlu diterapkan. Terakhir, penting untuk memperhatikan perbedaan individual siswa dalam proses pembelajaran.

4. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Dewi Yuliani, Azhiim Bela Saputra, dan Iqna Atiqotul Hasanah (2023) tentang pengembangan media *Loose parts* untuk pembelajaran berbasis STEAM di SD/MI menyatakan bahwa media *Loose parts* efektif meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran STEAM. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi antar siswa.

Penelitian lain dari Nabila Pramesthi Salma Reghita dan Dwi Prasetyawati Diah Hariyanti (2023) tentang efektivitas penggunaan media *Loose parts* dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini, transisi PAUD ke SD yang menyenangkan menyatakan bahwa dalam pengembangan literasi numerasi anak usia dini, penggunaan media *Loose parts* dapat menjadi alat yang sangat efektif dan menyenangkan untuk membantu anak-anak membangun keterampilan dan pemahaman matematika dan bahasa secara aktif dan kreatif.

Selain itu penelitian dari Haslinda (2023) yang dilakukan pada siswa kelompok B di TK Bukit Permai 2 di desa Kampili Kabupaten Gowa menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini melalui media *Loose parts* mengalami peningkatan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 02 Malangjiwan Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar pada bulan Agustus 2024 saat mata pelajaran matematika sebanyak 4 x 35 (4 JP). Penelitian yang kami gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan dalam dua siklus mandiri. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang diulang untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Loose part* berbentuk manik-manik dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas I SDN 02 Malangjiwan terkait konsep membandingkan jumlah benda hingga 10. Setiap siklus didesain untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa, menguji efektivitas tindakan yang diberikan, dan merancang perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya. Berikut adalah rincian desain penelitian yang digunakan:

Siklus 1

1. Perencanaan:

- a. Guru merancang modul ajar yang fokus pada konsep membandingkan jumlah benda hingga 10 dengan menggunakan media konvensional yaitu gambar pada papan tulis.
- b. Menyiapkan bahan ajar dan alat bantu berupa papan tulis dan spidol yang akan digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Membuat instrumen evaluasi berupa tes pemahaman dan lembar observasi untuk memantau perkembangan siswa selama pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan:

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan, menjelaskan konsep membandingkan jumlah benda dengan cara membandingkan gambar pada papan tulis.

3. Observasi:

- a. Guru melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, respon siswa dalam memahami materi menggunakan gambar. Aktivitas siswa diukur berdasarkan keaktifan, disiplin, dan kemampuan mereka dalam membandingkan jumlah benda.
- b. Hasil tes siswa pada akhir pembelajaran siklus 1 dianalisis untuk melihat tingkat pemahaman awal terhadap konsep yang diajarkan.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes, guru melakukan refleksi untuk mengevaluasi pembelajaran menggunakan gambar pada papan tulis. Jika terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, guru merencanakan strategi perbaikan untuk siklus 2.

Siklus 2

1. Perencanaan:

- a. Berdasarkan refleksi dari siklus 1, guru memperbaiki modul ajar dan merencanakan tindakan lanjutan. Fokus pada perbaikan metode pembelajaran, misalnya dengan memberikan contoh yang lebih bervariasi atau memfasilitasi interaksi siswa lebih intensif dengan manik-manik.
- b. Menyiapkan lebih banyak kegiatan praktis dan latihan untuk memperdalam pemahaman siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan:

- a. Guru melaksanakan pembelajaran dengan perbaikan yang telah direncanakan. Pembelajaran lebih difokuskan pada pemecahan masalah individu dan kelompok menggunakan manik-manik.
- b. Siswa diminta untuk bekerja lebih mandiri dalam membandingkan jumlah benda dan menyelesaikan tugas yang lebih kompleks menggunakan media *Loose part*.

3. Observasi:

- a. Guru kembali melakukan pengamatan, mengukur perubahan pemahaman siswa berdasarkan keterampilan mereka dalam membandingkan jumlah benda.
- b. Hasil tes siklus 2 dianalisis untuk melihat peningkatan pemahaman siswa dibandingkan siklus 1.

4. Refleksi:

Guru merefleksikan hasil dari siklus 2, menganalisis peningkatan yang telah terjadi dan menentukan apakah tujuan penelitian telah tercapai. Jika mayoritas siswa mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan, penelitian dapat dihentikan. Jika tidak, tindakan perbaikan akan direncanakan untuk siklus berikutnya.

Indikator Keberhasilan:

- a. Keberhasilan Kognitif: Sebanyak 85% siswa mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada tes evaluasi konsep membandingkan jumlah benda.
- b. Keberhasilan Afektif: Peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti keaktifan menggunakan manik-manik dan kerjasama dalam kelompok.
- c. Keberhasilan Psikomotorik: Siswa mampu memanipulasi media manik-manik secara tepat dan benar untuk membandingkan jumlah benda.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi akurat mengenai tempat, pelaku, objek dan kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti secara langsung di lokasi tanpa adanya perantara.

2. Tes (*Pre-test* dan *Post-test*)

Peneliti menggunakan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian guna mengukur kemampuan, pengetahuan dan keterampilan sebelum adanya perlakuan. Hasil *pre-test* digunakan sebagai pembanding untuk melihat perubahan setelah perlakuan.

Sedangkan *post test* dilakukan untuk mengevaluasi apakah terdapat perubahan / peningkatan pada subjek penelitian setelah menerima perlakuan. Hasil dari *post test* dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk menentukan efektivitas dari perlakuan yang diberikan.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi ketika penelitian berguna untuk merekam dan mengabadikan selama kegiatan berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuannya untuk meninjau perkembangan tiap siklus dalam PTK (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi) untuk melihat dampak dari tindakan yang dilakukan dan merencanakan tindakan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Setelah melakukan observasi di kelas 1B, peneliti mencermati ternyata siswa terlihat kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti kegiatan membandingkan jumlah bilangan. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang antusias selama kegiatan berlangsungnya. Siswa kurang memahami khusus pada capaian pembelajaran Fase A elemen bilangan tentang pemahaman konsep membandingkan jumlah bilangan benda hingga 10 belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ditetapkan 75. Nilai rata-rata yang dicapai dari 28 siswa adalah 59,28. Diantaranya ada 3 siswa yang mendapatkan nilai 100, 7 siswa mendapatkan nilai 80, sedangkan 18 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.

Hasil Siklus 1, dilakukan beberapa tahapan, diantaranya:

Tahap perencanaan (*planning*) yaitu menyusun, Modul ajar, menyiapkan alat peraga, menyiapkan lembar observasi). Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun Modul Ajar, merancang skenario pembelajaran dengan sebaik-baiknya

melalui papan tulis dan layar lcd dengan langkah-langkah yang telah diperbaiki, menyiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran, menyusun instrumen observasi, evaluasi, refleksi, pedoman observasi, wawancara.

Selanjutnya adalah Tahap Pelaksanaan (*Action*). Tahap pelaksanaan pada hari Senin, 19 Agustus 2024, mata pelajaran Matematika materi Membandingkan jumlah benda. Pada siswa kelas 1 semester 1 dengan jumlah 28 siswa, laki-laki 16 anak dan perempuan 12 anak selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit, 1 x pertemuan) mulai pukul 07.00 - 08.10 WIB sesuai tahap perencanaan yang telah disusun.

Kemudian Tahap kegiatan awal/apersepsi membutuhkan alokasi waktu 10 menit, guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan melakukan: siswa menyanyikan lagu cublak-cublak suweng sambil tepuk tangan. Guru meminta siswa menghitung jumlah kertas dan spidol dengan pertanyaan pemantik seperti “apakah jumlah spidol dan kertas sama banyak?”, “lebih banyak manakah jumlah kertas dan spidol?”, “lebih sedikit manakah jumlah spidol dan kertas?”.

Pada tahap kegiatan inti yang dilakukan selama kurang lebih 40 menit, kegiatan tersebut adalah Guru memberikan materi pembelajaran membandingkan jumlah benda dengan jumlah paling banyak 10, siswa menyimak dan memperhatikan materi yang disampaikan guru. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa seperti “Jika bu guru memiliki 6 kertas dan 6 donat maka kertas dari donat?”, “Jika bu guru memiliki 2 jeruk dan 4 pensil maka jeruk dari pensil?”, “Jika bu guru memiliki 5 layang - layang dan 3 es krim maka layang - layang dari es krim?”

Kemudian melakukan kegiatan eksplorasi yaitu guru memberikan pertanyaan terkait jumlah benda di papan tulis, siswa mencari jawaban atas pertanyaan tersebut, siswa menuangkan hasil pemikirannya di depan kelas, guru melakukan validasi jawaban kepada siswa

Pada tahap kegiatan akhir dilakukan dalam waktu kurang lebih 15 menit. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi penilaian, refleksi, dan tindak lanjut. Pada kegiatan penilaian ini prosedur digunakan tes proses dari tes akhir. instrumen penilaiannya soal evaluasi individu dan lembar penilaian.

Hasil observasi atau pengamatan dilaksanakan selama pelaksanaan pembelajaran secara kolaboratif antara guru dengan peneliti dengan menggunakan instrumen monitoring yang telah direncanakan secara kolaboratif dengan mendapatkan data yang lengkap. hal-hal yang diobservasi oleh peneliti adalah tentang kegiatan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran matematika membandingkan jumlah benda dengan media konvensional (ceramah) pada saat pra pembelajaran, membuka pembelajaran, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Hasil analisis dan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara supervisor, teman sejawat dan peneliti menunjukkan ketertarikan siswa kelas I dalam belajar membandingkan jumlah benda, pada kondisi awal 35% menjadi 43% pada siklus 1 berarti naik 8%. Hal ini dapat diamati pada proses yang menghidupkan suasana pembelajaran sehingga siswa belum mampu memecahkan masalah. kemampuan guru dalam mengajar menerapkan materi membandingkan jumlah benda pada saat pra pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup mengalami peningkatan dari kondisi awal mencapai 43%.

Kendala dan masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 1:

- a. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran
- b. Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran
- c. Pada persiapan guru persiapan dan media pembelajaran kurang menarik.
- d. Guru kurang memberikan pembelajaran yang interaktif

Upaya perbaikan / rancangan strategi penyelesaian masalah dan langkah-langkah implementasi strategi penyelesaian dalam siklus 1.

- a. menyediakan media pembelajaran yang interaktif

b. memberikan soal evaluasi yang sesuai dengan kemampuan siswa

Hasil Siklus 2, dilakukan beberapa tahapan, diantaranya:

Tahap perencanaan (*planning*). Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun modul ajar, merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, menyiapkan media pembelajaran berupa: video nyanyian dolanan tradisional, gambar, *Canva* presentasi, *Loose part* (manik-manik), buku siswa, gunting, *double tape*, LKPD dan LCD Proyektor, menyusun instrumen observasi, evaluasi, refleksi, pedoman observasi, wawancara.

Kemudian Tahap Pelaksanaan (*action*). Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 26 Agustus 2024. Pada mata pelajaran Matematika materi membandingkan jumlah benda. Pada siswa kelas 1 semester 1 dengan jumlah 28 siswa diantaranya laki-laki 16 anak dan perempuan 12 anak selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit, 1 x pertemuan) mulai pukul 07.00 - 08.10 WIB sesuai tahap perencanaan yang telah disusun.

Pada tahap kegiatan awal /apersepsi dilakukan dengan alokasi waktu 10 menit, guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan cara guru membuka kelas dengan salam kemudian salah satu siswa memimpin doa, guru mengaitkan materi sebelumnya dengan pembelajaran yang akan diajarkan melalui pertanyaan, yaitu: “Apa nama kue tersebut?” “Ada berapakah jumlah kue-kue tersebut?”, guru menginformasikan topik pembelajaran beserta tujuannya, serta guru bersama murid melakukan ice breaking.

Selanjutnya tahap kegiatan inti yang dilakukan selama kurang lebih 40 menit, kegiatan tersebut berupa guru memberikan materi pembelajaran membandingkan jumlah benda dengan jumlah paling banyak 10 melalui kasus yang didukung dengan media konkret berupa *canva* presentasi dan gambar simbol membandingkan angka. Kemudian siswa menyimak dan memperhatikan materi yang disampaikan guru. Guru memberikan tugas kelompok kepada siswa untuk mencari solusi dari masalah yang diberikan. Siswa menggunakan media *loosepart* sebagai alat bantu memecahkan masalah. Setelah selesai, siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi. Kemudian guru melakukan validasi jawaban kepada siswa. Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi berupa LKPD yang telah diberikan guru.

Pada tahap kegiatan akhir dilakukan dalam waktu kurang lebih 10 menit. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi penilaian dan refleksi. Pada kegiatan penilaian ini prosedur dilakukan melalui tes proses dari tes akhir, sedangkan instrumen penilaiannya menggunakan soal evaluasi individu dan lembar penilaian.

Berdasarkan hasil pengamatan observer selama pelaksanaan pembelajaran berjalan kondusif. Guru menjelaskan materi dengan jelas serta menggunakan media konkret sehingga siswa dapat menerima pembelajaran. Adanya antusiasme siswa untuk menjawab pertanyaan di depan kelas. Ketika kerja kelompok siswa pun berkolaborasi dengan suportif.

Hasil analisis dan refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antara supervisi, teman sejawat dan peneliti menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi membandingkan jumlah angka hingga 10. Hal ini dapat diamati ketika proses pembelajaran yang terlihat jelas bahwa siswa memberikan respon timbal balik antusias ketika mengikuti pembelajaran. Peningkatan pemahaman siswa naik secara berkala sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang diberikan guru dan mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Selama pelaksanaan tidak ada kendala dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2. Upaya perbaikan/rancangan strategi penyelesaian masalah dan langkah-langkah implementasi strategi penyelesaian dalam siklus 2 disusun dengan mempertahankan pembelajaran yang interaktif dan mempertahankan media

konkret saat pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa yang masih bersifat abstrak.

2. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebagai salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran di akhir pada siklus 2. Keputusan ini diambil melihat telah tercapainya kriteria ketuntasan minimal yang diamanatkan dalam kurikulum pada perbaikan pembelajaran siklus 2. Untuk mengetahui dari keberhasilan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam rangka untuk melaksanakan perbaikan pada mata pelajaran matematika tentang membandingkan jumlah benda hingga 10 bagi siswa kelas 1 semester 1 SD Negeri 02 Malangjiwan kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar tahun 2024/2025, peneliti sampaikan pembahasannya sebagai berikut:

a. Pra Siklus

Hasil pengamatan pada pembelajaran matematika tentang membandingkan jumlah benda hingga 10, pada kelas 1 semester 1 tahun pelajaran 2024/2024 peneliti mengalami kegagalan terbukti dengan perolehan nilai yang jauh dari harapan peneliti. Dari 28 siswa hanya 6 siswa yang mampu menerima konsep membandingkan jumlah bilangan hingga 10 dengan baik. Hal ini terlihat dari nilai yang didapatkan pada soal evaluasi pada pra siklus dengan rentang nilai 80-100. Sisanya siswa belum mampu mengikuti konsep membandingkan jumlah bilangan hingga 10. Terlihat dari hasil soal evaluasi pra siklus bahwa 22 anak mendapatkan nilai dengan rentang 79-0.

b. Siklus PTK

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi mengenai konsep membandingkan jumlah benda hingga 10 pada siswa kelas 1B mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terjadi ketika guru mengubah kegiatan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran interaktif. Selain itu, guru juga menggunakan media konkret berupa media *Loose part* sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dan ikut aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada nilai yang diperoleh siswa ketika mengerjakan soal evaluasi.

Pada siklus 1, nilai yang diperoleh dari 28 siswa hanya 10 siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan 3 siswa mendapat nilai 100 dan 7 siswa mendapat nilai 80. sedangkan, 18 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM.

Pada siklus 2, setelah guru melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif dengan penggunaan media yang lebih konkret, mayoritas siswa mendapatkan nilai 100 sehingga tidak ada anak yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dalam dua siklus dan indikator-indikator yang telah ditetapkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Media *Loose part* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran Matematika khususnya membandingkan jumlah benda hingga 10 pada siswa kelas 1 SD Negeri 02 Malangjiwan, Colomadu, Karanganyar.

Media *Loose part* dapat membantu siswa memahami konsep membandingkan jumlah benda hingga 10 pada siswa kelas 1 SD Negeri 02 Malangjiwan, Karanganyar. Media *Loose part* dapat meningkatkan keterampilan membandingkan jumlah benda hingga 10 pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas 1 SD Negeri 02 Malangjiwan, Karanganyar.

Berdasarkan hasil paparan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan beberapa hal yang peneliti sarankan agar guru kreatif dalam menyusun modul ajar dan melakukan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif pada mata pelajaran matematika yaitu menggunakan metode yang bervariasi dan pendekatan serta media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, kondisi siswa serta sarana dan prasarana yang ada agar peserta didik senang, aktif, tertarik dan semangat dalam pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Guru selalu meningkatkan profesionalismenya guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Untuk itu guru harus selalu mengadakan perubahan-perubahan di dalam melaksanakan pembelajaran. Guru perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk merekam semua kegiatan pembelajarannya sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya untuk diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliyalloh & Rakhman. (2020). Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran STEAM yang dikombinasikan dengan media *Loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. (Sumber: https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/535/434)
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press. Bruner adalah seorang psikolog yang terkenal dengan teorinya tentang pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- Ginsburg, H. P., & Baron, J. (1986). *Children's arithmetic: How they learn it and how you teach it*. Kendall/Hunt Publishing Company.
- Haslinda. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media *Loose part* pada Kelompok B di TK Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Mardiyah & Hambali. (2022): Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose parts* dapat membantu anak mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sederhana. (Sumber: <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/95>)
- Mulyaningsih. (2023): Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose parts* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak. (Sumber: <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/download/8007/6557>)
- NCTM (National Council of Teachers of Mathematics): NCTM adalah organisasi profesional yang fokus pada peningkatan pengajaran matematika. Standar-standar yang dikeluarkan oleh NCTM dapat menjadi acuan dalam merancang pembelajaran matematika yang efektif.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Reghita, N. P. S., & Hariyanti, D. P. D. (2023). Efektifitas Penggunaan Media *Loose parts* dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. PROSIDING SEMINAR NASIONAL: PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI "TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN".
- Van de Walle, J. A., Karp, K. S., & Bay-Williams, J. M. (2014). *Elementary and middle school mathematics: Teaching developmentally* (9th ed.). Pearson. Buku ini merupakan salah satu referensi penting dalam bidang pendidikan matematika.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuliani, D., Saputra, A. B., & Hasanah, I. A. (2023). Pengembangan Media *Loose parts* untuk Pembelajaran Berbasis STEAM di SD/MI. PROSIDING SANTIKA 3: SEMINAR NASIONAL TADRIS MATEMATIKA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN.