

PENERAPAN METODE PERMAINAN KU KU KU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERHITUNG

Hasdiani^{1*}

MIN 15 Bener Meriah, Aceh Tengah,

*Corresponding Penulis: Hasdiani. e-mail addresses: hasdiani518@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan metode permainan, meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan matematika yang akan meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan metode permainan matematika yang akan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 15 Bener Meriah yang beralamat di Desa Suka Damai Kecamatan Timang Gajah Kabupaten Bener Meriah. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Oktober – Nopember 2022. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas, dalam hal ini tentunya penelitian tindakan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada siswa kelas 1 khususnya mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 73 % meningkat pada siklus II sebesar 85 %, persentase siswa yang antusias saat proses pembelajaran sedang berlangsung yaitu sebesar 79 % dan meningkat pada siklus II sebesar 88 %, persentase siswa yang bekerja sama pada siklus I sebesar 58 % dan meningkat pada siklus II sebesar 71 %, persentase siswa yang memanfaatkan sumber belajar pada siklus I sebesar 64 % dan meningkat pada siklus II sebesar 77 %.

Kata kunci: Metode Permainan Ku Ku Ku; Belajar Berhitung; Meningkatkan Hasil Belajar; Matematika.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan selalu mengalami perkembangan seiring dengan pesatnya teknologi yang kian hari kian canggih, perkembangannya menjadikan setiap individu harus berusaha menyesuaikan diri, sehingga tidak tergilas dengan lajunya perkembangan yang ada. Kehidupan manusia tidak terlepas dari perubahan dan perkembangan, Karena pengaruh perkembangan tersebut maka manusia harus belajar. Belajar sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh kembang sebagai pribadi yang utuh.

Untuk dapat berkembang dengan baik manusia mengalami proses perubahan cara berpikir sesuai usia perkembangannya yang disebut dengan belajar. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang di bawanya sejak lahir. Pengetahuan yang telah terkonstruksi perlu diaktualisasi sehingga potensi ini sangat berguna bagi manusia untuk dapat menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhannya.

Kaitannya dengan pembelajaran sesuai perkembangan anak usia sekolah dasar, guru dituntut memberikan bantuan berupa pengembangan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep. Sering kita dihadapkan pada situasi yang mengharuskan berpikir rasional. Berpikir yang didasari pertimbangan-pertimbangan yang dapat dipertanggungjawabkan secara logis. Cara berpikir matematis yang sistematis pun sering sangat

dibutuhkan sehingga bisa dikatakan bahwa matematika dapat mengatasi masalah sosial dan eksak. Dalam kehidupan sehari-hari kita berhadapdengan situasi dan kondisi yang menuntut matematis dan sistematis dalam penyelesaiannya. Ketika bertransaksi jual beli matematika dibutuhkan, bahkan bisa sains dan teknologi tidak akan dapat berkembang tanpa matematika dan matematika dapat mendukung perkembangan bidang-bidang lainnya.

Uraian tersebut menyatakan bahwa matematika memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan dan pendidikan. Oleh karena itu matematika merupakan mata pelajaran utama di madrasah bahkan tetap dipelajari di perguruan tinggi. Dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada kelompok mata pelajaran Ilmu pengetahuan dan Teknologi, dimaksudkan untuk diantaranya menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri.

Konsep matematika di tingkat dasar merupakan prasarat untuk memudahkan mempelajari konsep selanjutnya. Ketidakmampuan siswa terhadap konsep matematika di kelas satu maka akan menjadikan siswa merasakan kesulitan di kelas selanjutnya, karena merasa tidak bisa maka dalam konsep pemikirannya akan tertanam bahwa matematika itu sulit dan menakutkan.

Namun, berdasarkan data nilai ulangan harian semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran matematika di kelas 1 MIN 8 Bener Meriah pencapaian nilai hasil ulangan masih dibawah standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan di madrasah tersebut yaitu 70 dan terdapat 17 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 dari 28 siswa atau mencapai 60%.

Berdasarkan hasil pengamatan, kelas 1 mengalami kesulitan materi yang diidentifikasi dan dianggap sulit oleh siswa adalah pada materi berhitung yang meliputi penjumlahan dan pengurangan dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Hal senada disampaikan oleh para orang tua/wali murid tentang kesulitan mereka dalam membantu pembelajaran matematika di rumah dengan alasan tidak mengerti cara mengajarkannya yang efektif. Pencapaian rerata nilai hasil ulangan masih di bawah standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ini bisa disebabkan oleh proses pembelajaran, dan faktor-faktor penghambat belajar lainnya seperti usia anak yang masih dalam tahap pemikiran konkret-operasional.

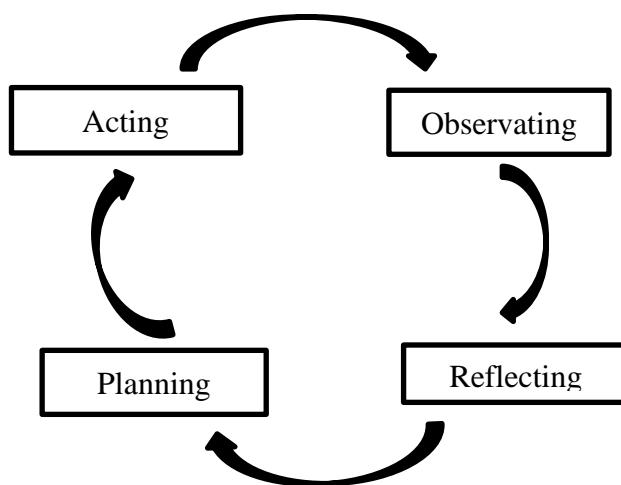
Pembelajaran yang selalu mengalami perbaikan dan perkembangan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membutuhkan penyegaran dan keaktifan guru untuk selalu mengembangkan diri dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran anak didiknya. Anak didik tidak pasif, hanya menjadi pendengar yang baik, dan menunggu tetapi mereka aktif dalam setiap pembelajaran. Sekurangnya seorang guru harus mengikuti pelatihan dan pengembangan profesi kegurunya agar selalu terbarui pengetahuannya dalam hal kegiatan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar anak didiknya.

Pelajaran matematika yang dipelajari adalah merupakan kumpulan symbol yang bisa dilihat namun oleh anak usia kelas 1 belum dapat dipahami secara konkret. Semisal angka 3, mereka tahu itu angka 3 tetapi mereka belum mengerti 3 itu seperti apa. Dengan mengkonkretkan simbol maka mereka akan mengerti bahwa 3 itu wujudnya ada. Metode yang digunakan adalah yang dapat dipahami anak dengan sederhana, sehingga pembelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan yang pada akhirnya akan memudahkan konsep matematika selanjutnya. Bruner mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak itu mencakup tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada perkembangan tahap enaktif, anak dapat berkembang baik dengan adanya manipulasi, konstruksi, serta penyusunan pengetahuan dengan benda-benda konkret. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukanlah penelitian dengan menerapkan Metode Permainan Ku Ku Ku dalam Meningkatkan Hasil Belajar Berhitung di Kelas 1 MIN 15 Bener Meriah.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 15 Bener Meriah, Desa Suka Damai Kecamatan Timang Gajah Kabupaten Bener Meriah. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Oktober –Nopember 2022. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan yang difokuskan padasituasi kelas, dalam hal ini tentunya penelitian tindakan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kwalitas pembelajaran pada siswa kelas 1 khususnya mata pelajaran matematika.

Metode ini dipilih berdasarkan pada analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan tindakan langsung di kelas agar tercapainya tujuan penelitian dan berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pembelajaran sebagaimana telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Desain penelitian tindakan kelas yang di gunakan adalah model dari Kurt Lewin, sebab model ini sangat sederhana serta mudah untuk di pahami. Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, dan keempat komponen tersebut memiliki ikatan yang menunjukkan adanya siklus. Adapun desain penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:



Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Dengan mengoreksi hasil tes peserta didik maka akan di ketahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan peserta didik. Dengan hal ini, maka peneliti menganalisis data yang di anggap perlu dan dapat di sajikan dalam laporan penelitian. Ketuntasan hasil belajar peserta didik diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Guru mengarahkan siswa untuk memilih dan menyebutkan salah satu lambang bilangan (siklus I bilangan 1-10) siklus II (11-20) selanjutnya siswa menyebutkannya satu persatu. Siswa menyebutkan lambang bilangan dan menguatkan suara karena semua siswa ingin menyebutkan bilangan tersebut. Guru meminta siswa untuk menyebutkan lambang bilangannya satu persatu agar tidak asal sebut. Selanjutnya permainan Ku Ku Ku sebelum bermain guru memperlihatkan kepada siswa media gambar untuk dicocokkan dengan lambang bilangannya. Siswa diarahkan untuk menemukan nama bilangan yang sesuai dengan gambar yang diamati. Setelah itu guru membagi siswa untuk membagikan kelompok nya yang selauruhnya berjumlah 7 orang.

- a. Aktivitas pertama yang dilakukan adalah siswa secara berkelompok menemukan lambang dan nama bilangannya yang sesuai dengan gambar yang diberikan oleh guru.
- b. Kemudian siswa diajak bermain untuk menyusun lambang bilangan, siswa diarahkan untuk berdiri kemudian membagikan angka secara acak.
- c. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk berdiri secara berurutan sesuai dengan angka yang diperoleh mulai dari yang terkecil hingga yang terbesar
- d. Setelah itu salah satu kelompok melakukan aktivitas mengurutkan bilangan secara berkelompok.

Permainan selanjutnya yaitu permainan dengan menggunakan media papan saku, media ini terdiri dari papan sterofoam yang memuat 3 buah saku yang disusun kebawah, saku pertama dan saku kedua menunjukkan dua bilangan yang akan diprasarkan (penjumlahan dan pengurangan) sedangkan saku ketiga merupakan hasil dari penjumlahan atau pengurangan bilangan tersebut. Alat yang digunakan untuk menunjukkan bilangannya dan dimasukkan kedalam papan saku adalah sedotan.

Kegiatan selanjutnya yaitu mengajak siswa untuk melakukan operasi hitung dengan menggunakan media papan saku, selanjutnya aktivitas tersebut dibuat di lks untuk mengetahui pemahaman siswa tentang penjumlahan dan pengurangan. Pada lks ditunjukkan berapa lambang bilangan yang dicocokkan dengan gambar yang tersedia. Selanjutnya siswa diajak untuk menulis lambang bilangan dengan baik dan benar. Kemudian tahap yang terakhir yaitu guru membagikan soal latihan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada setiap akhir pembelajaran guru memberikan siswa tes di setiap siklusnya. Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa yang belum tuntas, namun dengan usaha perbaikan yang dilakukan pada siklus II sebanyak 3 siswa yang belum tuntas. Pada siklus I dan II terdapat perbedaan materi yang disampaikan oleh guru.

Tabel 1. jumlah siswa yang tidak tuntas dan tuntas pada siklus I dan siklus II

Interval	Interval	Interval
Diatas 70	Diatas 70	Diatas 70
Dibawah 70	Dibawah 70	Dibawah 70

Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan antara metode pada siklus I dan metode pada siklus II.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa

Siklus I	Presentase	Siklus II	Presentase	Siklus I
Menyimak	73 %	Menyimak	85 %	Menyimak
Antusias	79 %	Antusias	88 %	Antusias
Kerja Sama	58 %	Kerja Sama	71 %	Kerja Sama
Pemanfaatan Sumber Belajar	64 %	Pemanfaatan Sumber Belajar	77 %	Pemanfaatan Sumber Belajar

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada siklus I presentase siswa yang menyimak saat guru menjelaskan sebanyak 73 % dan meningkat pada siklus II sebesar 85 %, presentase siswa yang antusias saat proses pembelajaran sedang berlangsung yaitu sebesar 79 % dan meningkat pada siklus II sebesar 88 %, presentase siswa yang bekerja sama pada siklus I sebesar 58 % dan meningkat pada siklus II sebesar 71 %, presentase siswa yang memanfaatkan sumber belajar

pada siklus I sebesar 64 % dan meningkat pada siklus II sebesar 77 %.

Berdasarkan hasil penelitian diatas terlihat bahwa guru juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan Ku Ku Ku yang digunakan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan metode permainan Ku Ku Ku berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang dilakukan tentang penerapan metode permainan Ku Ku Ku dalam meningkatkan hasil belajar berhitung di jelas I MIN 15 Bener Meriah hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Siswa yang semula tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran menjadi antusias setelah guru menggunakan metode permainan Ku Ku Ku ini. Ada juga siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan baik sehingga dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenada Media Group, 2013

Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2006

Baharin Shamsudin, *Kamus Matematika Bergambar untuk Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007

Departemen Agama RI, *Robbani Al Qur'an per kata tajwid warna* (Jakarta: Surprise, 2012)

Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) Cet.2, h.36

Didi Suryadi, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bagian III: Pendidikan Disiplin Ilmu, Pendidikan Matematika, Bandung: Imtima, 2009 Cet.2

George S Morrison, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Indeks, 2012

Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014
Jurnal. digilib.unila.ac.id/1919/8/ 20II.pdf

Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Wacana Prima, 2009

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010

Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*, Jakarta: PT Indahjaya Adipratama, 2009, h. 406

Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabetika, 2014

Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*, Bandung

Somakim 2008, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*, Jakarta: Universitas Terbuka



Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung :Alfabeta, 2012

Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: BumiAksaea, 2012

Sumiati. Asra, *Metode Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima,2009

Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: RemajaRosdakarya, 2011