

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERHITUNG PENJUMLAHAN MELALUI
PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK
WARNA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA
SISWA KELAS I DI MA DDI GALESONG BARU**

Muhamad Nazril¹, Wahyullah Alannasir², Rahmawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar

e-mail: ¹nazrilmuh270600@gmail.com, ²wahyullah69@gmail.com,
³rahma@uim-makassar.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan bilangan asli siswa kelas I MA DDI Galesong Baru menggunakan media manik-manik sebagai alat bantu pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 23 siswa kelas I. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, sebanyak 13 siswa (57%) memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 63,1%. Pada siklus II, seluruh siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata sebesar 93,2%, masuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media manik-manik secara signifikan meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Keterampilan berhitung, penjumlahan, media manik-manik, matematika.

ABSTRACT

This study aims to improve the addition arithmetic skills of natural numbers of grade I students of MA DDI Galesong Baru using beads as a learning aid. The method used is Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each including planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 23 grade I students. Data were collected through observation and learning outcome tests. The results showed that in cycle I, 13 students (57%) met the Minimum Completion Criteria (KKM) with an average score of 63.1%. In cycle II, all students achieved KKM with an average score of 93.2%, falling into the very good category. The conclusion of this study is that the use of beads significantly improves students' addition arithmetic skills, making learning more interesting and interactive.

Keywords: *Counting skills, addition, beads media, mathematics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang diperlukan dalam pembangunan bangsa dan negara. Salah satu komponen utama dalam pendidikan adalah pembelajaran matematika, yang mendukung kemampuan berpikir logis, analitis, dan penyelesaian masalah. Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan berhitung menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan matematika lebih lanjut. Namun, di MA DDI Galesong Baru, keterampilan berhitung siswa kelas I masih berada pada tingkat rendah. Berdasarkan observasi dan wawancara awal, ditemukan bahwa siswa kurang tertarik pada pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang dominan ceramah tanpa bantuan media pendukung turut mempengaruhi rendahnya antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pendekatan kontekstual berbantuan media manik-manik warna dalam pembelajaran matematika adalah salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan pada siswa. Manik-manik berwarna membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara konkret, karena melalui pendekatan ini, siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga seperti manik-manik warna dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi hitung dasar, sehingga menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pendekatan kontekstual berbantuan media manik-manik warna dalam pembelajaran operasi penjumlahan pada siswa kelas I di MA DDI Galesong Baru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dan menjadi acuan dalam penerapan media pembelajaran yang efektif.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan siswa kelas I dengan menggunakan media manik-manik warna di MA DDI Galesong Baru. PTK ini terdiri

dari dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas I MA DDI Galesong Baru, Kota Makassar, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, berlangsung dari bulan Agustus hingga awal September 2024.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MA DDI Galesong Baru yang berjumlah 23 orang.

4. Prosedur Penelitian

- **Siklus I dan II:** Penelitian dibagi dalam dua siklus, masing-masing dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - **Perencanaan:** Menyiapkan media manik-manik, materi pembelajaran, lembar observasi, dan soal evaluasi.
 - **Pelaksanaan Tindakan:** Mengajar konsep penjumlahan menggunakan manik-manik dan meminta siswa mengerjakan soal latihan.
 - **Observasi:** Melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.
 - **Refleksi:** Menganalisis hasil pengamatan untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

5. Instrumen Penelitian

- **Lembar Observasi:** Digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- **Tes Hasil Belajar:** Berupa soal penjumlahan yang diberikan di akhir setiap siklus untuk mengukur keterampilan berhitung siswa.

6. Teknik Pengumpulan Data

- **Observasi:** Dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung untuk mencatat aktivitas siswa.
- **Tes Hasil Belajar:** Digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah intervensi.

7. Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di setiap siklus. Keberhasilan penelitian diukur melalui peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai KKM 75.

8. Indikator Keberhasilan

Penelitian dianggap berhasil jika minimal 80% siswa mencapai nilai KKM dan nilai rata-rata kelas mencapai atau melampaui 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Fokus utama adalah meningkatkan keterampilan berhitung penjumlahan bilangan asli pada siswa kelas I MA DDI Galesong Baru dengan menggunakan media manik-manik sebagai alat bantu.

1. Siklus I:

- Pada siklus pertama, ditemukan bahwa dari 23 siswa, hanya 13 siswa (57%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu nilai ≥ 75 , dengan rata-rata skor kelas sebesar 61,3. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai keterampilan yang diharapkan.
- Beberapa kendala ditemukan, seperti kurangnya fokus siswa terhadap penjelasan, dan sebagian besar siswa masih merasa ragu untuk bertanya. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa belum terampil dalam berhitung menggunakan media manik-manik siklus II
- Setelah melakukan perbaikan dari hasil refleksi siklus I, seluruh siswa (23 siswa) berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas meningkat signifikan menjadi 93,2. Semua siswa pada siklus ini dinyatakan tuntas dalam keterampilan berhitung.
- P ini disebabkan oleh peningkatan strategi pengajaran dan pendekatan yang lebih personal dengan media manik-manik, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

B. Pembahasan:

- **Efektivitas Media Manik-Manik:** Media manik-manik terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep dasar penjumlahan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan konsentrasi yang meningkat saat menggunakan alat bantu ini dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
- **Pendekatan Kontekstual:** Pendekatan kontekstual yang menggunakan media konkret seperti manik-manik mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang operasi hitung. Pendekatan ini lebih menarik bagi siswa, membuat mereka merasa pembelajaran lebih relevan dan mudah diikuti.
- **Refleksi dan Perbaikan:** Setelah refleksi I, ditemukan kelemahan seperti kurangnya arahan dalam penggunaan media. Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan memberikan arahan yang lebih jelas dan pendekatan yang lebih tepat dalam menggunakan media manik-manik. Hasilnya, keterampilan berhitung siswa meningkat secara signifikan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari skripsi ini menunjukkan bahwa penggunaan media manik-manik dalam pembelajaran operasi penjumlahan berhasil meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas I MA DDI Galesong Baru. Pada Siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa berada pada tingkat 61,3%, dengan 13 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang belum tuntas. Setelah dilakukan perbaikan dan penguatan metode pada Siklus II, tingkat ketuntasan siswa meningkat menjadi 93,2%, dengan semua siswa mencapai ketuntasan.

Penggunaan manik-manik dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu konkret yang membuat konsep penjumlahan lebih mudah dipahami oleh siswa. Metode ini memungkinkan setiap siswa menggunakan media sendiri, yang meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Media manik-manik juga membantu dalam mengilustrasikan penjumlahan bilangan secara konkret melalui pendekatan konsep himpunan, yang memperlihatkan proses penjumlahan secara visual dan mudah dicerna oleh siswa.

Secara keseluruhan, skripsi ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media konkret seperti manik-manik adalah metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam operasi matematika dasar seperti penjumlahan.

SARAN

Disarankan untuk menyusun modul pembelajaran yang mengintegrasikan media seperti manik-manik dalam berbagai topik, agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran matematika dan lebih termotivasi untuk aktif dalam belajar. Dan Juga Sebaiknya sekolah lain juga menerapkan pendekatan kontekstual dengan media kreatif seperti manik-manik untuk pelajaran berhitung. Media ini terbukti meningkatkan keterampilan berhitung siswa dan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih bantuan pemikiran teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M., & Nufus, H. (2014). Penggunaan Media Manik-Manik untuk meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Anak Tunagrahita Ringan dalam Pembelajaran Matematika, Prosiding Pend Luar Biasa.
- Abidin, Z. (2022). Pemberdayaan Ekonomi Pesantren Melalui Pengembangan Bisnis Usaha Mandiri. Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 6(2), 374-385. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16575>.
- Afriandini, W., & Hamzah, R. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sdn 229 Inpres Cambaya Kabupaten Maros. Alena: Journal of Elementary Education, 2(1), 52–64. <https://doi.org/10.59638/jee.v2i1.90>.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. Jurnal Of EST, 2(2), 81-90.
- Ainurrohmah, N., & Mariana, N. (2018). Refleksi Kritis Terhadap Pandangan Matematika Dari Perspektif Siswa dan Pendidik Sekolah Dasar. JPGSD, 6(10), 1706-1717.
- Amelia, C. (2019). Problematika pendidikan di Indonesia. Jurnal Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon, 2(3), 1-10.
- Fauzy, C. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika (operasi hitung penjumlahan dan pengurangan) Media Manik-Manik Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas II SLB PGRI Badas Kabupaten Kediri. Jurnal Ortopedagogia, 1(4), 336-342.
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling, 2(1), 60. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.691>.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 1(1), 21.
- Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.