

Penerapan Media Permainan Pintar Lompat Lantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Hitung Maju dan Mundur 1-20 pada Siswa Kelas I

Sutera Andhara Jingga¹, Muhammad Ishaq Gery², Dyah Lyesmaya³

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

andharasutera@gmail.com

Abstrak. Bermain adalah salah satu kegiatan yang mengasyikkan bagi anak-anak sehingga mereka tidak segan untuk habiskan waktunya untuk bermain. Pendidikan di sekolah dasar untuk anak usia 6 – 13 tahun, mempunyai ciri-ciri siswa yang masih dalam tahap berpikir konkrit dan senang bermain. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media atau metode yang tepat dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan hitung maju dan mundur 1-20 siswa kelas I sehingga mereka dapat memahami dan dapat mengoperasionalkan penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media permainan lompat lantai di MI Muhammadiyah Cipetir, Sukabumi. Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menguji hipotesis tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Matematika. Pada siklus I diperoleh peningkatan hasil rata-rata skor 62,18 ketuntasan, siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 80,31. Dengan demikian ada kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 18,13. Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran juga meningkat hal ini ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Kata kunci: Keterampilan Hitung 1-20, Lompat Lantai, Permainan, Pembelajaran Menyenangkan.

1. Pendahuluan

Secara umum pendidikan adalah proses penyadaran manusia untuk menemukan hakikat kemanusiaannya, serta untuk mampu mengenal hingga memahami realitas kehidupan yang ada di sekitar lingkungannya. Maka dengan adanya pendidikan, manusia diharapkan mampu menyadari potensi yang dimilikinya sebagai makhluk yang berpikir. Dalam Al-qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi: "niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat". Dalam firman Allah tersebut tertulis jelas bahwasanya di mata sosial orang yang berpendidikan akan lebih disegani dan dihargai daripada sebaliknya yakni orang yang tidak berilmu.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. Terkadang orang tua agak pusing dengan perilaku anaknya yang kalau sudah asyik bermain sulit untuk diajak berhenti sebentar walaupun hanya untuk sekedar makan atau tidur siang. Hal ini

menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain anak sangat terlihat bahagia dan tidak kenal lelah atau selalu bersemangat seakan-akan energi mereka tak pernah habis. Karakteristik inilah yang membedakan antara anak-anak dengan orang dewasa.

Pendidikan di sekolah dasar untuk anak usia 6 – 13 tahun, mempunyai ciri-ciri siswa yang masih dalam tahap berpikir konkrit dan senang bermain. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media atau metode yang tepat dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Penggunaan metode dan media yang tidak tepat dapat menjadikan mata pelajaran matematika sulit dipahami siswa.

Anak kelas rendah menurut teori Piaget berada pada tahap operasional konkrit. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan suatu masalah, diperlukan hal-hal yang konkret dan nyata. Konkret berarti dapat dilihat, didengar, diraba, dan dirasakan, dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan ini akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, karena siswa dihadapkan pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, alami, dan lebih nyata. Selain itu, karena perkembangan kognitif siswa SD terutama siswa kelas 1, masih terikat pada objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra, maka dalam pembelajaran siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Menurut Singer (dalam Johnson, 1999:16) bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan untuk masuknya perangsangan (stimulasi) baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman anak. melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena mengalami emosi yang menyenangkan. Adapun Menurut Vygotsky (dalam Catron dan Allen, 1999:8) bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak, anak tidak mampu berpikir abstrak, karena bagi mereka makna (meaning), dan objek berbaur menjadi satu.

Bertitik tolak pada latar belakang di atas peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas I SD dalam menghitung maju dan mundur untuk mengoperasionalkan penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran Matematika dengan media permainan lompat di lantai.

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan (Action Research) dikembangkan dengan tujuan untuk mencari penyelesaian terhadap problem sosial. Penelitian ini diawali oleh suatu kajian terhadap suatu masalah di mana hasil kajian tersebut akan dijadikan dasar untuk menyusun suatu rencana kerja (tindakan) sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Jadi, PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui PTK peneliti bisa mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan memadai.

2.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah MI Muhammadiyah Cipetir yang beralamat di Jln. KH. Dahlan No. 182, Cipetir RT. 08 RW. 03, Ds. Sukamaju, Kec. Kadudampit, Kab. Sukabumi Jawa Barat. Waktu penelitian dilakukan pada Februari-Maret 2024, semester genap tahun pembelajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah beberapa siswa kelas I MI Muhammadiyah Cipetir yang berjumlah 16 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki dan 9 siswa perempuan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan :

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek. Dengan observasi memungkinkan gejala-gejala penelitian dapat diamati dari dekat. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi pasif atau tanpa partisipasi. Pada observasi jenis ini, peneliti tidak terlibat langsung dengan objek, tetapi hanya sebagai pengamat independen. Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk mengamati sudut baca yang berada di MI Muhammadiyah Cipetir. Pada kegiatan observasi ini, peneliti menggunakan pedoman observasi untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan observasi.

b. Tes

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes untuk mengukur sejauh mana siswa mengalami perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah mengambil tindakan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk peroleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara akan lebih kredibel didukung oleh foto-foto yang terjadi disana. Dokumentasi yang penulis ambil berkaitan di kelas I MI Muhammadiyah Cipetir.

2.4 Keabsahan Data

Tujuan dari uji keabsahan data adalah untuk memperkuat penelitian dalam hal data-data yang diperoleh diuji, disesuaikan dengan teori dan data temuan dalam penelitian. Adapun yang penulis gunakan untuk uji keabsahan data adalah dengan cara triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Ada dua teknik triangulasi yang penulis gunakan, yaitu:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dari beberapa sumber yang ada, kemudian dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, mana yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber-sumber

tersebut. Dalam penelitian ini peneliti memilih pengambilan data dari kepala sekolah, guru kelas I, dan peserta didik kelas I.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Bila dua teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau orang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar, atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Apabila saat pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, maka akan dicek kembali dengan observasi atau dokumentasi.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan menguji hipotesis tindakan, yaitu dengan menggunakan perbedaan rata-rata skor siswa sebelum memperoleh tindakan dan setelah memperoleh tindakan. Analisis data ini dilakukan dalam setiap akhir siklus dengan menghitung rata-rata skor siswa dan persentase kenaikan dengan memperhatikan kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan. Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian tindakan dalam bentuk permainan loncat angka pada siswa kelas I MI Muhammadiyah Cipetir dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung matematika.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas I MI Muhammadiyah Cipetir Sukabumi. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung maju dan mundur 1-20 pada mata pelajaran Matematika. Adapun hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut.

3.1.1 Data Pra Siklus

Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini didapat melalui observasi dan pra tes. Data pra siklus menunjukkan bahwa pembelajaran matematika sebelum dilakukan tindakan berlangsung kurang kondusif. Pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berpusat pada guru (teacher centered). Sehingga siswa lebih banyak duduk mendengarkan sedangkan guru menjelaskan materi. Saat guru menjelaskan materi tentang penjumlahan pecahan, memberikan contoh-contoh soal di papan tulis kemudian menjelaskan kepada siswa cara pengerjaannya, para siswa kurang antusias karena tidak dilibatkan secara aktif. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik mempelajari Matematika. Dalam pembelajaran matematika ini, guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk membantu menyampaikan materi hitung maju dan mundur 1-20.

Adanya perbedaan kemampuan dan daya tangkap siswa juga terlihat saat mengerjakan soal pre tes. Siswa terlihat kesulitan mengerjakan soal tes, bahkan ada beberapa siswa yang malah berbuat gaduh di kelas sehingga mengganggu teman-temannya, beberapa siswa juga beberapa kali menanyakan soal tersebut kepada guru karena siswa merasa bingung. Beberapa juga mengerjakan soal dengan serius.

Setelah waktu yang ditentukan oleh guru habis untuk menyelesaikan soal pra tindakan semua jawaban siswa dikumpulkan. Peneliti mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Dari hasil tes didapat data yang berupa angka-angka mengenai nilai yang diperoleh masing-masing siswa. Nilai yang diperoleh siswa pada pra tindakan dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.

Data Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai	Kategori	Frekuensi
< 70	Tidak Tercapai	12
= 70	Tercapai	3
> 70	Terlampau	1

Berdasarkan data pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata pra tes matematika siswa adalah sebesar 50,93. Dari 16 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKM) sebanyak 4 siswa. Sedangkan selebihnya sebanyak 12 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung maju dan mundur 1-20 pada mata pelajaran matematika kelas 1 masih rendah.

3.1.2 Data Siklus I

Penelitian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan. Untuk mengobservasi pelaksanaan pembelajaran penelitian menyiapkan lembar pengamatan proses pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas siswa dan guru. Selanjutnya peneliti mempersiapkan bahan atau materi pelajaran, dan instrumen tes.

Tabel 2.

Data Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi
< 70	Tidak Tercapai	9
= 70	Tercapai	3

> 70	Terlampau	4
------	-----------	---

Berdasarkan data pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata matematika siswa siklus I adalah sebesar 62,18. Dari 16 siswa, yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKM) sebanyak 7 siswa. Sedangkan selebihnya sebanyak 9 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata matematika siswa pada materi berhitung maju dan mundur 1-20 masih terbilang rendah. Kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu pembelajaran matematika tentang hitung maju dan mundur 1-20.

Hasil pengamatan tentang motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dideskripsikan bahwa selama kegiatan pembelajaran dengan metode permainan loncat lantai ternyata siswa berperan aktif dalam pembelajaran, siswa tertarik dengan media yang digunakan, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan konsentrasi siswa bisa lebih terkendali. Berdasarkan refleksi hasil pembelajaran dengan menggunakan metode permainan loncat lantai, dapat dikemukakan beberapa kekurangan yang dapat digunakan sebagai acuan untuk kegiatan siklus berikutnya. Kelemahan pada siklus pertama antara lain: Siswa masih berebut ketika diberi tugas untuk mencari bilangan loncat dengan metode permainan, Siswa masih ada yang kurang memperhatikan penjelasan guru, Siswa masih ada yang kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru.

3.1.3 Data Siklus II

Hasil refleksi menunjukkan bahwa melalui metode permainan loncat lantai hitung maju dan mundur 1-20 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata yang berhasil dicapai siswa adalah 80,31 meningkat dibandingkan siklus I sebesar 62,18. Jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM pada siklus II sebanyak 14 siswa meningkat dibandingkan siklus I sebanyak 7 siswa. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebanyak 75% siswa mencapai KKM.

Tabel 3.

Data Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi
< 70	Tidak Tercapai	2
= 70	Tercapai	1
> 70	Terlampau	13

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata matematika siswa siklus II adalah sebesar 79,33. Dari 16 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKM) sebanyak 14 siswa. Sedangkan sebanyak 2 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Perolehan nilai tersebut

menunjukkan bahwa nilai rata-rata matematika siswa pada materi berhitung maju dan mundur 1-20 sudah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan siklus II terlihat lebih bagus dari pada siklus I. Hal ini terbukti dengan semakin meningkatnya hasil evaluasi di akhir siklus II. Peningkatan pada siklus II dengan media garis bilangan ternyata memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan yang telah direncanakan. Dengan melihat perkembangan nilai berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari prestasi belajar siswa antara sebelum tindakan dan sesudah tindakan pada siklus I dan II.

3.2 Pembahasan

a. Media Lompat Lantai

Media ini merupakan media angka 1-20 yang disusun di lantai memiliki visual yang menarik sehingga siswa akan tertarik untuk menggunakannya.

b. Pengertian bilangan maju dan mundur

Dalam menghitung maju dan mundur konsep yang dimaksud adalah menghitung angka mulai dari 1 sampai 20 dan sebaliknya dari angka 20 ke angka 1.

c. Tujuan Media Lompat Lantai

Adapun Tujuan Media Lompat Lantai Sebagai Berikut :

- a) Mempermudah peserta didik untuk menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika kelas I di MI Muhammadiyah Cipetir
- b) Mempermudah daya ingat peserta didik dalam proses belajar penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat mata pelajaran matematika kelas I di MI Muhammadiyah Cipetir.
- c) Cara Penggunaan Media Lompat Lantai

Sebelumnya peneliti menyiapkan Print angka 1-20, kemudian ditempel di lantai. Dalam penggunaan media lompat lantai ini peneliti memberi penjelasan dan arahan kepada siswa dalam menggunakan media lompat lantai. Kemudian peneliti memberi kesempatan kepada siswa yang aktif untuk maju ke depan dan peneliti memerintahkan siswa tersebut untuk menghitung maju dan mundur dari 1 sampai 20 dan sebaliknya dari 20 ke 1, setelah itu peneliti memberi persoalan contoh mengenai penjumlahan dan pengurangan melalui kegiatan siswa menggunakan media lompat lantai tersebut.

Dalam pembahasan ini, dapat dijelaskan hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan hitung maju dan mundur Matematika melalui penggunaan media lompat lantai. Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui bahwa penggunaan media lompat lantai dapat meningkatkan kemampuan hitung maju dan mundur Matematika pada siswa kelas I MI Muhammadiyah Cipetir. Hal ini disebabkan karena penggunaan media lompat lantai dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, sesuai dengan teori Gagne dalam Hujair AH Sanaky (2013: 4) yang menyatakan bahwa media adalah jenis sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat ini juga sejalan dengan pendapat Hadi Miarso dalam Hujair AH Sanaky (2013: 4) yang menyatakan bahwa

penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran dan kemauan siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam penggunaan media lompat lantai, guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi agar siswa tidak merasa jenuh dan merasa diceramahi. Karena media pembelajaran memiliki sifat yang dapat menumbuhkan motivasi dan rangsangan belajar siswa, maka proses belajar dan mengajar akan menjadi lebih optimal dan menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan sesuai dengan teori Sudjana dan Rivai (2002: 2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan memudahkan pemahaman karena memungkinkan siswa untuk lebih banyak melakukan penguasaan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Kemampuan hitung maju dan mundur 1-20 di kelas I MI Muhammadiyah Cipetir mengalami peningkatan yang signifikan selama 2 siklus dengan menggunakan media lompat lantai. Meskipun demikian, masih terdapat 2 siswa yang perlu mendapatkan remedial karena belum mencapai KKM. Untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru perlu lebih menggunakan media pembelajaran yang ada. Pada siklus II, guru berencana untuk mengaktifkan siswa yang kurang berani dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpendapat. Dengan demikian, diharapkan keaktifan siswa dan kepercayaan diri mereka dalam pembelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pra siklus sampai siklus I dan siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan pintar lompat lantai dapat meningkatkan kemampuan berhitung maju dan mundur 1-20 dalam pembelajaran matematika siswa kelas I MI Muhammadiyah Cipetir, Sukabumi.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas di kelas I MI Muhammadiyah Cipetir Sukabumi, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media permainan lompat lantai angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung maju dan mundur dan prestasi belajar siswa kelas I MI Muhammadiyah Cipetir Sukabumi dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sampai siklus I hingga siklus II;
2. Penggunaan media permainan loncat angka dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar dalam pelajaran Matematika pada pokok bahasan hitung maju dan mundur 1-20 serta pokok penjumlahan dan pengurangan. Siswa yang selama ini kurang tertarik terhadap mata pelajaran Matematika, menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Matematika;
3. Pengenalan pelajaran Matematika dengan menggunakan media permainan loncat angka kepada siswa dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik. Matematika tidak lagi dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa, karena anak merasa dalam dunianya yaitu dunia permainan.

4.2 Saran

Dari pengalaman melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas I MI Muhammadiyah Cipetir Sukabumi, Ada beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan media sebaiknya terus dipertahankan;
2. Penggunaan teknik-teknik permainan di dalam proses pembelajaran matematika, dapat membuat siswa lebih antusias dan tertarik, sehingga bisa mengatasi rasa bosan siswa terhadap mata pelajaran Matematika yang selama ini dianggap pelajaran sulit. Penggunaan teknik-teknik permainan seperti ini hendaknya tetap dipertahankan, terutama di kelas-kelas rendah;
3. Guru hendaknya terus mengembangkan jenis media dan permainan yang lain dalam proses pembelajaran Matematika. Dengan mengenalkan siswa terhadap media dan teknik-teknik permainan dalam proses pembelajaran, pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

5. Ucapan Terima Kasih

Sebuah ucapan terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada seluruh pihak yang telah turut serta dalam perjalanan penulisan artikel ini. Yakni, Bapak Heroika Muttaqin, S.Pd.I. selaku Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Cipetir yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, serta Guru Pamong Ibu Lenita Ermalinda, S.Pd. yang telah memberikan arahan selama meneliti di MI Muhammadiyah Cipetir, serta kepada seluruh guru MI Muhammadiyah Cipetir. Tanpa kerjasama, dukungan, dan kontribusi berharga dari berbagai individu dan entitas, pencapaian ini tidak akan menjadi mungkin. Terima kasih kepada para Dosen Pembimbing Lapangan baik dari Universitas Muhammadiyah Jakarta yakni Bapak Muhammad Ishaq Gery dan dari Universitas Muhammadiyah Sukabumi yakni Ibu Dr. Dyah Lyesmaya, M.Pd. yang telah berbagi pengetahuan dan wawasan mereka, memberikan bimbingan kepada peneliti. Tidak lupa, terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi. Setiap kata dan dorongan dari kalian telah menjadi pendorong utama dalam menyelesaikan proyek ini.

Akhirnya, terima kasih kepada pembaca yang telah menyempatkan waktu untuk membaca artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua yang membacanya. Adapun kekurangan dari artikel penelitian ini peneliti memerlukan kritik dan saran atasnya, dengan menyadari kekurangan ini peneliti berkomitmen untuk meningkatkan kualitas artikel di masa mendatang dan mengapresiasi kritis dan saran atau masukan yang konstruktif dari pembaca. Peneliti bersyukur atas kerjasama dan dukungan yang telah diberikan, terima kasih sekali lagi atas segala kontribusi dan bantuan yang telah diberikan.

Daftar Pustaka

- Banniyatun. (2020). *Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Pola Bilangan Loncat Dengan Metode Permainan*. Jurnal Ilmiah WUNY, 2 (1), 38-49. Doi <http://dx.doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30945>
- Herman, (2023). *Studi Kritik Pendidikan Kontemporer: Analisis Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media Yogyakarta.
- Khadijah & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Saputra, N. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Srimuliani, N. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Siswa SD Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(6), 528-535.
- Sukaesih, E. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas 1 Dalam Mengoperasionalkan Penjumlahan dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Bantuan Benda-Benda Kongkrit*. Jurnal SpoRTIVE, 6(1), 116-133. Doi <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE>