

PENERAPAN METODE PERMAINAN LOMPAT KELINCI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nilna Iqbal Dzakiyyah, Syibti Syarofah
STAI Luqman Al Hakim Surabaya
nielnozakiyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode permainan lompat kelinci untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai pola bilangan pada siswa kelas satu SD Nurul Faizah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data yang digunakan dengan tes evaluasi dan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian penulis memperoleh hasil yaitu terjadi peningkatan pemahaman siswa tentang pola bilangan setelah menggunakan metode permainan lompat kelinci. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil evaluasi siswa yaitu pada data awal dengan nilai rata-rata 62,5 pada pra-siklus dan pada siklus I meningkat dengan nilai rata-rata 81; dan pada siklus II meningkat menjadi 90. Selain itu penggunaan metode permainan lompat kelinci juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias dan lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena pembelajaran yang disajikan menjadi lebih asik, menarik, dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa metode permainan lompat kelinci dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai pola bilangan pada siswa kelas 1 SD Nurul Faizah Surabaya.

Kata kunci: *Metode Permainan, Hasil Belajar, Pola Bilangan.*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the rabbit jumping game method to improve students' understanding of the value of number patterns in first grade students of SD Nurul Faizah. The research method used is classroom action research which consists of one cycle. Each cycle is carried out through four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection is used with evaluation tests and observations during the learning process. The data obtained were analyzed descriptively qualitatively. Based on the research, the authors obtained the results that there was an increase in students' understanding of number patterns after using the rabbit jumping game method. This is evidenced by an increase in student evaluation results, namely in the initial data with an average value of 62.5; in the pre-cycle it increased by an average value of 80; and in cycle I it increased with an average value of 81. In cycle II it increased with an average value of 90. In addition, the use of the rabbit jumping game method can also increase students' learning motivation. Students become more active, enthusiastic and more concentrated in participating in learning in class because the learning presented becomes more fun, interesting, and fun. Based on this research, the writer can

conclude that the rabbit jumping game method can improve students' understanding of the value of number patterns in first gradestudents of SD Nurul Faizah Surabaya.

Keywords: *Play Method, Learning Outcomes, Number Pattern*

A. Pendahuluan

Pendidikan dimaksudkan untuk membekali para peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Karena itulah upaya dalam pengajaran dan pelatihan dalam pendidikan harus diimbangi oleh seorang guru yang profesional. Seorang guru yang profesional harus memiliki kriteria kinerja, prestasi, dan kompetensi yang mumpuni. Peran guru tidak hanya sekedar mengajar dan memberikan materi pelajaran saja akan tetapi seorang guru harus menjadi pembimbing, pelatih model atau teladan pendorong kreativitas dan juga pembaharuan atau inovator bagi para siswa. ¹Secara umum, pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa harus ditingkatkan agar mereka dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui berbagai faktor, salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Oleh sebab itu seorang guru yang profesional harus memiliki metode belajar yang baik. Karena metode mengajar merupakan salah satu komponen yang harus ada dalam pembelajaran. Pada dasarnya metode mengajar merupakan cara guru menyampaikan materi belajar kepada peserta didiknya dalam lingkungan kegiatan belajar mengajar.² Menurut Puji Santoso(2009) Ada beberapa ciri metode yang baik yaitu: (1) mengundang rasa ingin tahu murid; (2) menantang murid untuk belajar; (3) mengaktifkan mental, fisik, dan psikis murid; (4) memudahkan guru (5) mengembangkan kreativitas murid; dan (6) mengembangkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari³

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia⁴ berkenaan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak maka perlu adanya inovasi-inovasi kreativitas dalam proses pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Misalnya di dalam proses pembelajaran Matematika menggunakan pendekatan, model, metode, strategi, dan media yang menyenangkan serta menarik. Proses pembelajaran Matematika lebih menarik dengan mengaitkan materi yang ada dengan permasalahan-permasalahan

¹ Nana Citrawati Lestari. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SD Muara Ulang dan SDN 1 Sel Lunak. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar 3. Universitas PGRI Kalimantan. 2023*

² Ridhwan Wirabumi, Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference in islamic education and thought. Vol.1 No 1 2020.*

³ Sri Darmawati, dkk/ Peningkatan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Diskusi Kelompok Kelas V. *Jurnal Untan.*

⁴ Kamarulah, Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika. Vol 1 No 1. 2017*

dikehidupan nyata yang sering ia jumpai di lingkungan sekitarnya. Permasalahan tersebut juga harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang dimana masih dalam tahap operasional konkret yang masih memerlukan benda-benda nyata ataupun konkret dalam memahami sebuah materi.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara⁵. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidikan di SD untuk anak usia 6-13 tahun, memiliki karakteristik siswa yang masih berada pada taraf berpikir konkret dan senang bermain. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media atau metode yang tepat dalam pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa akan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara optimal.

Penggunaan suatu metode dan media yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menjadikan mata pelajaran matematika menjadi sulit di pahami oleh siswa. Hal ini juga terjadi pada siswa kelas 1 SD Nurul Faizah Surabaya materi pola bilangan. Hal ini terlihat dari 28 siswa baru 7 siswa yang sudah memahami materi tentang pola bilangan loncat. Hal ini berarti 75 %siswa belum memahami bilangan loncat. Hal ini dilihat dari nilai hasil ulangan siswa materi pola bilangan. Oleh karenaitu peran guru sangat diperlukan untuk dapat memilih metode yang tepat dalam sebuah pembelajaran, sehingga pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Guru sering mengalami kesulitan dalam mengajar. Banyak ditemukan berbagai persoalan di kelas, seperti pembelajaran kurang menarik, siswa kurang antusias, cara mengajar guru yang monoton, siswa ramai atau bermain sendiri, mengantuk, tidak semangat dan cenderung bersikap ke arah negatif, proses pembelajaran kurang interaktif, sehingga hasil belajar tidak mencapai target ketuntasan. Motivasi belajar siswa yang masih kurang karena pembelajaran yang disajikan guru kurang inovatif. Guru hanya menggunakan media gambar sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membosankan. Selain itu pemanfaatan tutor sebaya juga belum optimal karena mereka masih ada yang memberitahukan jawaban dari sebuah soal, bukan langkah dalam mengerjakan soal. Hal ini membuat siswa menjadi tergantung dengan siswa lain. Melihat kenyataan tersebut, untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pola bilangan, maka penulis berupaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain.

⁵ Ubabuddin. Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*. Vol. V No.. 2023

Dunia anak adalah bermain. Oleh karena itu kita bisa memanfaatkan saat- saat bermain untuk mengajarkan banyak hal termasuk matematika. Bermain bias memberikan banyak manfaat bagi anak. Bermain bisa melatih motorik halus dan kasar pada anak. Selain itu dengan bermain bisa untuk mengembangkan logika dan rasa yaitu melatih otak kanan dan kiri.⁶ Metode permainan adalah suatu hal yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu dengan tujuan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik, merefleksikan diri, serta mengasah kemampuan berpikir⁷. Bermain juga bisa mengembangkan karakter pada anak yaitu toleransi dan berbagi. Belajar sambil bermain memberikan hak anak untuk bermain. Selain itu materi yang diberikan dapat diserap dengan baik karena ketika materi diberikan sambil bermain semua panca indera dan anggota tubuh terlibat Sehingga ketika materi diulang kembali anak-anak tidak hanya mengandalkan otak saja untuk mengingat materi sebelumnya. Namun semua panca indera dan anggota tubuh yang terlibat saat materi diberikan seakan menjadi pembantu otak dalam menyegarkan ingatan.

Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Pola Bilangan Melalui Metode Permainan pada Kelas 1 SD Nurul Faizah.”

B. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:132) model penelitian merupakan rancangan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya.⁸ Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggart dengan langkah-langkah pembelajaran atas rangkaian kegiatan yang meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Perencanaan kembali merupakan dasar pemecahan masalah apabila masih terdapat permasalahan yang belum teratasi dalam siklus sebelumnya. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan⁹. (1) Perencanaan, (2) Tindakan/Pelaksanaan; (3) Pengamatan/observasi; (4) Refleksi.



⁶ Siti Nur Hayati & Khamim Zarkasih Putro. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol.4, No 1 Mei. 2021

⁷ Anggelika Kristiani Bate'e. Dkk. Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Conference Of Elementary Studies*. 2023

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010

⁹ Vindy, dkk. Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Kongkrit untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol 9 No 2

Gambar 1 Tahapan Siklus model Kemmis&Taggart (dalam Arikunto,dkk,2014:42)

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan secara bersiklus yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan total sebanyak dua pertemuan. Hasil penelitian di siklus satu menjadi dasar untuk menyusun rancangan tindakan pada siklus dua

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus dalam pelaksanaannya. Siklus pertama dilakukan untuk menerapkan Metode Permainan Lompat Kelinci dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Nilai Pola Bilangan. Sedangkan siklus dua dilakukan untuk melakukan perbaikan pada hasil siklus satu. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu rencana tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), mengamati tindakan (*observation*), dan melakukan refleksi (*reflection*).

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi tes, dan dokumentasi. Sedangkan instrumennya adalah RPP, LKS, Lembar observasi, dan lembar dokumentasi. Proses analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Menurut ¹⁰Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015: 246) alur kegiatan tersebut, yaitu. (1) reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dan menyederhanakan data sampai penyusunan data; (2) penyajian data merupakan penyusunan sekumpulan informasi yang diperoleh dari hasil reduksi sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan; dan (3) penarikan kesimpulan mencakup pencarian arti dan makna data serta memberi penjelasan, makna, dan arti yang muncul dari data harus diuji kebenaran dan kecocokannya.

C..Pembahasan dan Hasil

1. Pra siklus

Pengamatan yang dilakukan oleh penlitit Menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menghitung nilai pola bilangan masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perolehan nilai siswa yang tuntas ada 7 siswa dan yang tidak tuntas ada 21 siswa, artinya dalam perolehan hasil belajar pra siklus menunjukkan 25% prosentase ketuntasan belajar siswa, dengan rata-rata 62,5. Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan anak masih dikatakan perlu adanya peningkatan.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap pengamatan yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal nilai pola bilangan dapat dikembangkan melalui metode yang menarik minat anak dan dapat meningkatkan aktivitas belajar anak. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan lompat kelinci.

¹⁰ Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharoh*. Vol.17 NO.33. 2018

2. Siklus 1

Perencanaan; Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan yaitu: 1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 1 kali pertemuan; 2) lembar penilaian capaian perkembangan kemampuan menghitung nilai pola bilangan 3) Menyiapkan ubin/ lantai yang bertuliskan angka 1–15 secara urut beserta materi yang diperlukan, dan 4) Mempersiapkan perlengkapan dokumentasi.

Pelaksanaan; Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Mei 2024. Kegiatan dilaksanakan pukul 09.00-09.30 WIB. Kegiatan diawali dengan guru menyapa peserta didik yang hadir lebih dahulu. Tepat pukul 11.00 Wib, guru memberi salam dan mengajak anak berdoa bersama serta mengucapkan yel-yel SD Nurul Faizah supaya siswa lebih bersemangat. Masuk kegiatan inti anak melaksanakan kegiatan bersama peneliti sebagai pengajar, dalam pertemuan pertama yaitu bersama peneliti. Kegiatan ini diawali dengan apersepsi untuk membahas tema dan kegiatan hari ini dengan sub-sub temanya adalah kegemaranku serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Setelah guru menjelaskan kegemaranku, guru meminta siswa menunjukkan barisan angka 1-15 di dalam ubin yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Lalu guru menjelaskan cara bermain lompat kelinci. Guru mempraktikkan cara menirukan lompat kelinci dengan benar yang kemudian anak menirukannya bersama-sama. Selanjutnya guru meminta anak berdiri pada kotak ubin angka 3, setelah itu guru memberikan instruksi kepada anak untuk melompat 3 kali. Guru bertanya, Kegiatan selanjutnya guru memberikan soal cerita menggunakan nama-nama beberapa guru yang telah anak-anak kenal supaya mereka lebih tertarik mendengarkan ceritanya. Melalui soal cerita siswa bisa menebak pola bilangan berapa setiap guru harus melompat, dan berapa kali pola lompatan yang harus dilakukan. Setelah semua kegiatan selesai, guru mengadakan recalling, pada kegiatan ini guru mengulas kembali kegiatan hari ini serta menanyakan perasaan anak-anak. Kemudian bersama-sama mengajak anak berdoa sebelum mengakhiri pelajaran hari ini.

Adapun catatan pada pertemuan pertama di siklus I ini, bahwa dengan media lompat kelinci tersebut membuat anak lebih antusias dan memiliki rasa penasaran anak dalam pembelajaran semakin meningkat. Sehingga anak terpicu, tertarik, dan termotivasi dalam kegiatan membaca permulaan dalam hal ini guru mengapresiasi anak dengan mengucapkan kata “good job”, “Alhamdulillah hebat luar biasa” dan lain-lain setelah anak melakukan kegiatan. Sehingga anak semakin termotivasi dalam pembelajaran. Selain hal tersebut dengan mengajak anak mengamati media lompat kelinci membuat anak semakin banyak bertanya, dan respon guru adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Pengamatan; Aktivitas anak pada siklus I mencakup 4 aspek, 1) Kemampuan dalam memahami permasalahan yang diberikan, 2) kemampuan dalam menerapkan media yang diberikan, 3) Antusias dan keaktifan anak, 4) Kemandirian anak. Sebagian besar anak telah mencapai keempat aspek tersebut. Pada kegiatan tersebut terlihat adanya peningkatan, capaian hasil belajar siswa yang tuntas adalah 25 siswa, artinya dalam perolehan hasil belajar siklus 1 menunjukkan 80% prosentase ketuntasan belajar siswa,

dengan rata-rata 81. Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan anak berkembang dengan baik.

Refleksi; Beberap permasalahan yang terjadi dalam kegiatan berhitung pada siklus I, yaitu; 1) beberapa anak agak lambat untuk mengikuti instruksi dan 2) beberapa anak terlalu antusias sehingga kurang memahami instruksi. Kemampuan berhitung anak pada siklus I telah mengalami peningkatan, sebagian anak telah mampu mencapai tahap sesuai yang diharapkan. Namun, sebagaian lagi belum mencapai tahapan yang diharapkan. Maka dari itu, peneliti merasa tahapan penelitian tindakan kelas pada materi nilai pola bilangan perlu diperbaiki kembali pada siklus kedua.

3. Siklus 2

Perencanaan;Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan yaitu: 1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 1 kali pertemuan; 2) lembar penilaian capaian perkembangan kemampuan menghitung nilai pola bilangan 3) Menyiapkan ubin/lantai yang bertuliskanangka1–15secara urut beserta materi yang diperlukan,dan 4) Mempersiapkan perlengkapan dokumentasi.

Pelaksanaan; Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Mei 2024. Kegiatan dilaksanakan pukul 09.00-09.30 WIB. Kegiatan diawali dengan guru menyapa peserta didik yang hadir lebih dahulu. Tepat pukul 11.00 Wib, guru memberi salam dan mengajak anak berdoa bersama serta mengucapkan yel-yel SD Nurul Faizah supaya siswa lebih bersemangat. Masuk kegiatan inti anak melaksanakan kegiatan bersama peneliti sebagai pengajar, dalam pertemuan pertama yaitu bersama peneliti. Kegiatan inti diawali dengan apersepsi untuk membahas tema dan kegiatan hari ini dengan sub-sub temanya adalah kegemaranku serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Setelah guru menjelaskan kegemaranku, guru menunjukkan siswa vidio tentang Pola Bilangan, kemudian meminta siswa menunjukkan barisan angka 1-15 di dalam ubin yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Lalu guru menjelaskan cara bermain lompat kelinci. Guru mempraktikkan cara menirukan lompat kelinci dengan benar yang kemudian anak menirukannya bersama-sama. Selanjutnya guru meminta anak berdiri pada kotak ubin angka 3, setelah itu guru memberikan instruksi kepada anak untuk melompat 3 kali. Kegiatan selanjutnya guru memberikan soal cerita menggunakan nama-nama beberapa guru yang telah anak-anak kenal supaya mereka lebih tertarik mendengarkan ceritanya. Melalui soal cerita siswa bisa menebak pola bilangan berapa setiap guru harus melompat, dan berapa kali pola lompatan yang harus dilakukan. Setelah semua kegiatan selesai, guru mengadakan *recalling*, pada kegiatan ini guru mengulas kembali kegiatan hari ini serta menanyakan perasaan anak-anak.Kemudian bersama-samamengajak anak berdoa sebelum mengakhiri pelajaran hari ini.

Adapun catatan pada pertemuan pertama di siklus I ini, bahwa dengan media lompat kelinci tersebut membuat anak lebih antusias dan memiliki rasa penasaran anak dalam pembelajaran semakin meningkat. Sehingga anak terpicu, tertarik, dan termotivasi dalam kegiatan membaca permulaan dalam hal ini guru mengapresiasi anak dengan mengucapkan kata “good job”, “Al-hamdulillah hebat luar biasa” dan lain-lain setelah anak

melakukan kegiatan. Sehingga anak semakin termotivasi dalam pembelajaran. Selain hal tersebut dengan mengajak anak mengamati media lompat kelinci membuat anak semakin banyak bertanya, dan respon guru adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Pengamatan; Aktivitas anak pada siklus I mencakup 4 aspek, 1) Kemampuan dalam memahami permasalahan yang diberikan, 2) kemampuan dalam menerapkan media yang diberikan, 3) Antusias dan keaktifan anak, 4) Kemandirian anak. Sebagian besar anak telah mencapai keempat aspek tersebut. Pada kegiatan tersebut terlihat adanya peningkatan, capaian hasil belajar siswa yang tuntas adalah 25 siswa, artinya dalam perolehan hasil belajar siklus II menunjukkan 89% prosentase ketuntasan belajar siswa, dengan rata-rata 90. Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan anak berkembang dengan baik.

Refleksi; Kemampuan berhitung anak pada siklus I telah mengalami peningkatan, sebagian anak telah mampu mencapai tahap sesuai yang diharapkan. Dan pada siklus kedua mengalami peningkatan dan maka dari itu peneliti merasa tahapan penelitian sudah maksimal.

4. Hasil

Hasil temuan penelitian pada pra-siklus dan siklus I dengan menggunakan media permainan lompat kelinci mendapat kesimpulan bahwa kemampuan berhitung anak di SD Nurul Faizah Surabaya mengalami peningkatan. Peningkatan yang dimaksud mencakup aspek kemampuan menghitung pola bilangan, menggambar pola bilangan menggunakan gambar benda, memahami berhitung pola bilangan dengan soal cerita, memahami konsep pola bilangan dengan mudah. Peserta didik merasakan belajar seperti bermain sehingga tidak bosan dalam menerima konsep atau teori yang dijelaskan oleh guru. Adapun capaian Hasil belajar Matematika anak dapat dilihat pada Diagram 4.1 berikut.

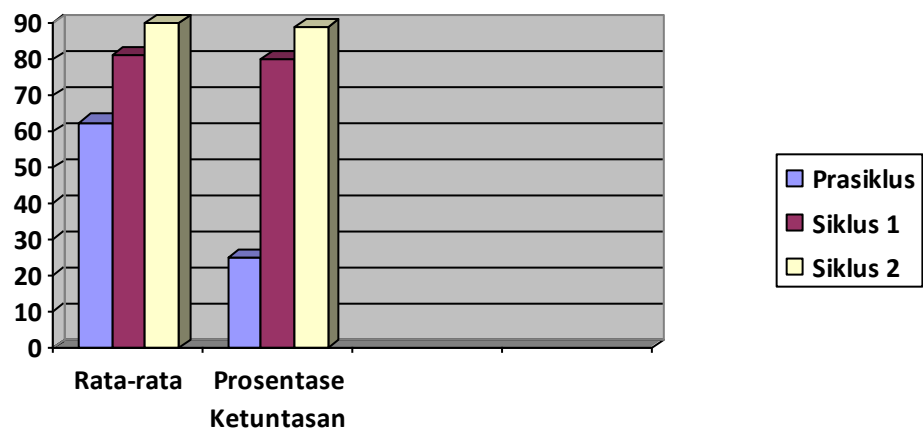


Diagram 1 Hasil belajar Matematika Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus II

Berdasarkan paparan data pada Diagram 4.1 Dapat diketahui bahwa hasil belajar Matematika mengalami perkembangan yang sangat baik pada siklus 1. Adapun hasil capaian perkembangan anak mulai prasiklus dengan hasil perolehan nilai siswa yang tuntas ada 7 anak dan yang tidak tuntas ada 21 anak,

artinya dalam perolehan hasil belajar prasiklus menunjukkan 25% prosentase ketuntasan belajar siswa, dengan rata-rata 62,5. Sedangkan Siklus 1 dalam perolehan hasil belajar siklus 1 menunjukkan 80% prosentase ketuntasan belajar siswa, dengan rata-rata 81. Sedangkan perolehan hasil belajar siklus II menunjukkan 89% prosentase ketuntasan belajar siswa, dengan rata-rata 90. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa adanya suatu peningkatan dalam pembelajaran Pola Bilangan dengan menggunakan metode permainan.¹¹ Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hayatinnupus; 2019 menjelaskan bahwa aktivitas permainan sebagai pendukung kegiatan belajar anak masih kurang dipahami oleh orang tua dan masyarakat. Bermain dianggap sebagai kegiatan yang kurang bermanfaat dan membuang waktu. Sedangkan pada kenyataannya, ada permainan yang sengaja dirancang oleh guru, orang tua atau perusahaan untuk mendukung pembelajaran anak. Hal ini dilakukan untuk memotivasi anak untuk belajar dengan menyenangkan, karena situasi yang diciptakan melalui permainan dapat membantu anak untuk menikmati proses belajar. Alat permainan juga dapat dikembangkan dari alam dan lingkungan sekitarnya yang dapat mendukung proses perkembangan anak.

Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan anak berkembang dengan baik.

C. Simpulan

Berdasarkan temuan dan paparan dari peneliti serta pembahasan bab sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Media permainan lompat kelinci yang berlangsung selama dua siklus menunjukkan hasil yang sangat baik pada peningkatan hasil belajar siswa. Yakni mulai dari rata-rata 62,5 (UH pertama) dengan 25% siswa tuntas, kemudian siklus I naik menjadi 80% siswa tuntas, dengan rata-rata 81. Kemudian untuk siklus II naik menjadi 89% dengan rata-rata 90 siswa tuntas
2. Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa menggunakan media permainan lompat kelinci diperoleh hasil pada kegiatan peserta didik sudah mengalami kemajuan pada siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dari motivasi dan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan mengenal nilai pola bilangan menunjukkan bahwa kemampuan menghitung nilai pola bilangan anak meningkat dengan hasil yang sangat memuaskan.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rijali, 2018. Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadbarob*. Vol.17 NO.33
- Anggelika Kristiani Bate'e. Dkk. 2023. Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Conference Of Elementary Studies*.
- Darmawati, Sri. dkk/ Peningkatan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Diskusi Kelompok Kelas V. *Jurnal Untan*.

¹¹ Hayatinnupus, dan Indah Permatasari. Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Tahun 28, No.1 Mei Hal. 50-54

- Hayatinnopus, dan Indah Permatasari. 2019. Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Tahun 28, No.1 Mei
- Kamarulah,2017. Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Vol 1 No 1
- Nana Citrawati Lestari. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SD Muara Ulang dan SDN 1 Sel Lunak. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar 3. Universitas PGRI Kalimantan*.
- Siti Nur Hayati & Khamim Zarkasih Putro. 2021. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol.4, No 1 Mei
- SuharsimiArikunto.2010.*ProsedurPenilaianSuatuPendekatanPraktik*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Ubabuddin. 2023. Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *LAIS Sambas*. Vol. V No.1
- Vindy, dkk.2023. Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Kongkrit untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol 9 No 2
- Wirabumi, Ridhwan. 2020. Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference in islamic education and thought*. Vol.1 No 1