

**KEEFEKTIFAN DART AKSARA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA SD**

**Ela Suryani<sup>1</sup>, Syifa Fauziah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Ngudi Waluyo

<sup>1</sup>ela.suryani16@gmail.com

<sup>2</sup>gendukasyifa@gmail.com

**ABSTRAK**

*Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar dalam mata pelajaran matematika yang harus dimiliki oleh setiap orang. Oleh karena itu, siswa SD harus memiliki kemampuan berhitung yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media dart aksara dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode posttest-only control design. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD di kecamatan Bergas dengan sampel penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Wujil 01 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas 1 SDN Wujil 02 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan random sampling. Hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi  $< 0.05$  ( $0.000 < 0.05$ ) maka terdapat perbedaan kemampuan berhitung menggunakan media dart aksara dan media powerpoint. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 82.56 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 74. Dengan demikian, penggunaan dart aksara lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD dibandingkan menggunakan media powerpoint.*

**Kata Kunci :** dart aksara; kemampuan berhitung.

**Abstract**

*Numeracy is one of the basic skills in mathematics that must be possessed by everyone. Therefore, elementary students must have good numeracy skills. This study aims to understand the effectiveness of media and literacy in improving elementary students' numeracy skills. This type of research is experimental research with posttest-only control design.method . The population of this research is the first grade students in Bergas sub-district with the sample of the study is the first grade students of SDN Wujil 01 as the experimental class and the first grade students of SDN Wujil 02 as the control class using random samples. Hypothesis test results using the independent sample t-test which shows the significance value  $< 0.05$  ( $0.000 < 0.05$ ), it means that the ability to count using the media darts and powerpoint media. The results of data analysis show the average value of experimental class learning outcomes is 82.56 while the average value of control class learning outcomes is 74. Thus, the use of darts is more effective in improving the numeracy ability of elementary students using powerpoint media.*

**Keywords :** script dart, numeracy skills

## PENDAHULUAN

Dalam Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 dijelaskan bahwa lulusan SD harus memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang baik. Dari ketiga kemampuan tersebut, siswa SDN Wujil 01 memiliki kemampuan berhitung yang rendah. Hal ini disebabkan karena guru belum menemukan media pembelajaran yang cocok diterapkan di kelas,

Guru belum mampu menerapkan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Guru hanya meminta siswa menghafalkan angka 1-10. Hal ini diperkuat dari hasil observasi yang menunjukkan siswa yang belum memiliki keterampilan menghitung dengan baik sebesar 70%.

Penanaman konsep berhitung matematika pada anak, yang paling mendasar adalah pemahaman tentang operasi hitung. Untuk mengajarkan konsep operasi hitung pada anak senantiasa harus memperhatikan tahap perkembangan berpikir anak. Pada tahap awal konsep operasi hitung, yang diajarkan adalah konsep penjumlahan untuk bilangan asli. Akan tetapi, siswa kelas 1 SDN Wujil 01 masih mengalami kesulitan.

Menurut Hidayati (2010:10) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah 1) faktor *internal* adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak; 2) faktor *eksternal* adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang atraktif (menyenangkan).

Apabila kesulitan berhitung ini tidak segera diatasi maka siswa akan mengalami kesulitan belajar dan akan tertinggal dengan siswa lain sehingga berdampak pada hasil belajar yang menurun. Oleh karena itu, guru kelas 1 SD harus mampu mengubah proses pembelajaran yang menjenuhkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Agung, 2010).

Dengan demikian, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa menggunakan media pembelajaran. Handika (2012:110) media pembelajaran memiliki manfaat khusus diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar lebih interaktif, dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah dart aksara. Media ini merupakan modifikasi dari permainan dart yang dikombinasikan dengan aksara. Media ini mengenalkan alfabet A-Z dan angka, menggabungkan huruf konsonan dan huruf vokal menjadi suku kata, dan menghitung bilangan sederhana sebagai perolehan skor siswa.

Penggunaan media ini diselingi dengan permainan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Is, dkk (2014) konsep bermain kreatif ini mampu memberikan kesan baru dalam pembelajaran anak. Karena permainan dengan konsep bermain kreatif dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin tinggi dalam menguasai konsep berhitung permulaan seras merangsang kecerdasan dan ingatan anak.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode *posttest-only control design*.

**Tabel 1.** *Posttest-only control design*

Kelompok	Variabel	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	R	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	R	Y	O <sub>2</sub>

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan media dart aksara

Y : Pembelajaran tanpa media pembelajaran

R: Sampel (*random sampling*)

O<sub>1</sub> : Hasil postes kelas eksperimen

O<sub>2</sub>: Hasil postes kelas kontrol

Sampel penelitian adalah SDN Wujil 01 dan SDN Wujil 02 dengan populasi SD di kecamatan Bergas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berbentuk isian dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat (validitas, reliabilitas, normalitas dan homogenitas), uji *independent t-test*, dan uji *paired sample t-test*.

Hasil uji normalitas sebelum dan sesudah perlakuan adalah berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0.172. Nilai signifikansi tersebut lebih dari taraf nyata 0.05 ( $0.172 > 0.05$ ).

Hasil homogenitas kedua sampel nilai berhitung sebelum dan sesudah perlakuan adalah homogeny dengan nilai signifikansi sebesar 0.254. Nilai tersebut lebih dari taraf nyata 0.05 ( $0.254 > 0.05$ )

Penggunaan dart aksara dinyatakan efektif jika 1) ada perbedaan kemampuan berhitung kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi  $<0,05$ ; 2) ada peningkatan kemampuan berhitung kelas eksperimen dan kontrol minimal dengan kategori sedang.

## HASIL Hasil Penelitian

Peneliti melakukan pre-test dan post-test untuk melihat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Wujil 01 dan SDN Wujil 02 sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa dart aksara atauoun media *powerpoint*. Hasil dari uji *independent t-test* dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Uji Independent t-test

	T	df	Sig.	Rata-rata	Terendah	Tertinggi
Kontrol	-1.894	46	.000	74.00	40	92
Eksperimen	-1.920	37.463	.000	82.56	52	98

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa taraf signifikansi  $<0.05$  yaitu 0.00  $<0.05$  maka  $H_0$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media dart aksara efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Sejalan dengan Nusantara (2015), penyajian materi dengan pemilihan media pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa akan lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan inovasi pembelajaran sama sekali.

Selain itu, nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan media

dart aksara lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol menggunakan media *powerpoint* ( $84.26 > 74$ ). Hal ini menunjukkan bahwa media dart aksara lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dibandingkan menggunakan media *powerpoint*.

Di samping itu, terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa dart aksara melalui analisis uji *paired sample t-test*. Berikut adalah tabel 3 hasil uji *paired sample t-test*.

Tabel 3. Uji Paired Sample t-test

	t	df	Si g.	Rata- rata	Terend ah	Tertin ggi	
Kontrol	Seb	-2.528	29	.017	65.77	-14.895	-1.571
elum				74.00			
Ses							
udah							

Eksperi	Seb	-5.766	17	.000	53.83	-39.232	-18.212
men	elum				82.56		
	Ses						
	udah						

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $< 0.05$  ( $0.00 < 0.05$ ) maka  $H_0$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dari nilai rata-rata dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan apabila dilihat dari nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol ( $82.56 > 74$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media dart aksara lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi siswa tidak memahami konsep yaitu kesiapan belajar yang belum dimiliki siswa, metode pembelajaran yang digunakan guru hanya mencatatkan konsep tanpa mendemonstrasikan atau melakukan praktik (Suryani, 2018). Seperti halnya dalam penelitian ini, media dart aksara menuntut guru mendemonstrasikan konsep berhitung melalui permainan yang menyebabkan siswa lebih berminat belajar berhitung. Inilah yang menjadi salah satu faktor kemampuan berhitung siswa meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa dart aksara dengan nilai  $t = -5,766$  dan nilai signifikansi =  $0,000$ . Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sesudah menggunakan dart aksara lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa SD sebelum menggunakan dart aksara. Selain itu, nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan media dart aksara

lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol menggunakan media *powerpoint* ( $84.26 > 74$ ). Hal ini menunjukkan bahwa media dart aksara lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dibandingkan menggunakan media *powerpoint*. Dengan demikian, media dart aksara efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru*. Jakarta : Berstari Buana Murni
- Handika, J. 2012. "Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar". *JPPi*, 1(2): 109-114.
- Hidayati, R. 2010. *Dasar-dasar Membaca, Menulis, dan Berhitung*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum
- Is, J. M., Halim, F. & Santi, Y. 2014. Konsep Belajar dengan Bermain Kreatif dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen pada PAUD/TK Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen). *Lentera*. 14 (1) : 15-20
- Nusantara, A., B. 2015. "Pelaksanaan Pembelajaran Calistung Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar". *J PGSD*. 3 (2) : 1902-1911
- Peraturan Kementerian Pendidikan dan Budaya Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kelulusan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Suryani, E. 2018. Profil Kesalahan Pemahaman Konsep Cahaya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9(1): 13-18