

Penggunaan metode permainan dan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 sdn ngrambe 1

Septin Wahyuningrum✉, Universitas PGRI Madiun

✉ septinwahyuningrum@gmail.com

Abstract: *Numeracy skill is a fundamental mathematical ability that must be mastered by Grade 1 elementary school students. However, observations at SDN Ngrambe 1 indicated that students' numeracy skills remained low. This was attributed to instruction that was conventional in nature and lacked appeal for the students. This study aimed to improve the numeracy skills of Grade 1 students at SDN Ngrambe 1 through the use of game-based methods and loose parts media. The study employed Classroom Action Research conducted over two cycles. The subjects were Grade 1 students at SDN Ngrambe 1 during the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included observation, testing, and documentation, while data analysis involved both quantitative and qualitative descriptive methods. The results showed that the use of game-based methods and loose parts media successfully improved students' numeracy skills. The percentage of student mastery reached 65% in Cycle I and increased to 90% in Cycle II. Based on these results, it can be concluded that game-based methods and loose parts media are effective for improving the numeracy skills of Grade 1 students at SDN Ngrambe 1.*

Keywords: *Game-based methods, loose parts media, numeracy skills, Grade 1 elementary school.*

Abstrak: Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang harus dikuasai siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Namun hasil observasi di SDN Ngrambe 1 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 melalui penggunaan metode permainan dan media Loose Part. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1 tahun ajaran 2025/2026. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dan media Loose Part dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 65% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan dan media Loose Part efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe.

Kata kunci: Metode Permainan, Media Loose Part, Kemampuan Berhitung, Kelas 1 SD



PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi awal bagi perkembangan kognitif anak. Salah satu mata pelajaran penting adalah Matematika. Dalam matematika, kemampuan berhitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan harus dikuasai sejak kelas 1. Namun berdasarkan observasi di SDN Ngrambe 1, pembelajaran berhitung masih menggunakan metode ceramah dan media buku. Akibatnya siswa merasa bosan, kurang aktif, dan hasil belajar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran yaitu 70. Siswa kelas 1 memiliki karakteristik berpikir konkret dan senang bermain. Jika pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik tersebut maka tujuan pembelajaran sulit tercapai. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menggunakan metode dan media yang tepat. Salah satunya adalah metode permainan dengan media *loose part*. *Loose part* adalah benda-benda lepas yang dapat dipindah-pindahkan seperti tutup botol, biji-bijian, kancing, dan stik es krim. Media ini aman, murah, dan dapat merangsang kreativitas serta pemahaman konsep konkret siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Metode Permainan Dan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN Ngrambe 1".

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Kemampuan Berhitung di Kelas 1 SD : Kemampuan berhitung adalah keterampilan dasar matematika yang meliputi penjumlahan, pengurangan, dan pemahaman konsep bilangan. Pada usia 6-7 tahun siswa kelas 1 berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Artinya siswa belum mampu berpikir abstrak dan membutuhkan benda nyata untuk memahami konsep. Jika pembelajaran berhitung hanya verbal, siswa akan cepat lupa dan kesulitan..

Metode Permainan dalam Pembelajaran Matematika : Metode permainan adalah cara penyampaian materi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Melalui permainan, siswa tidak merasa sedang "belajar" sehingga rasa takut terhadap matematika berkurang. Kelebihan metode ini: meningkatkan motivasi, kerja sama, dan keaktifan siswa. Di kelas rendah, permainan sangat efektif karena sesuai dengan dunia anak yang suka bermain.

Media Loose Part : Loose part pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson tahun 1971. Loose part adalah bahan-bahan lepas yang dapat dipindah, digabung, dipisah, dan dimodifikasi oleh anak. Contoh: tutup botol, biji-bijian, kancing, stik es krim, batu kerikil. Karakteristik loose part: terbuka, murah, aman, dan fleksibel. Dalam matematika, loose part berfungsi sebagai alat peraga konkret untuk membantu siswa memvisualisasikan operasi hitung.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Menurut Arikunto (2023), PTK adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan memperbaiki proses dan hasil belajar berhitung siswa kelas 1 melalui metode permainan dan media loose part.

Penelitian dilaksanakan di SDN Ngrambe 1 pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya bulan Mei - Juni 2026. Tindakan dilaksanakan sesuai jadwal pelajaran Matematika kelas 1 yaitu hari Selasa dan Kamis. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 dengan jumlah 28 siswa.

Prosedur penelitian : penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus meliputi 4 tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi aktivitas siswa dan guru, tes kemampuan berhitung, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika minimal 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 dan aktif dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum tindakan, guru menggunakan metode ceramah. Peneliti melakukan pre-test pada tanggal 2 Mei 2026 untuk mengetahui kemampuan awal berhitung penjumlahan dan pengurangan 1-10. Soal pre-test berjumlah 10 butir uraian.

TABEL 1 Distribusi Nilai Kemampuan Berhitung Pra-Siklus

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86 - 100	2	7,1%	Sangat Baik
70 - 85	8	28,6%	Baik
55 - 69	10	35,7%	Cukup
40 - 54	6	21,5%	Kurang
0 - 39	2	7,1%	Sangat Kurang
Jumlah	28	100%	
Rata-rata	62,0		
Siswa Tuntas ≥ 70	10	35,7%	
Siswa Tidak Tuntas	18	64,3%	

Berdasarkan tabel 1, rata-rata nilai pra-siklus 62,0 dengan ketuntasan klasikal hanya 35,7%. Artinya, 18 siswa belum mencapai KKTP. Hasil observasi menunjukkan siswa pasif, cepat bosan, dan 12 siswa masih berhitung dengan jari namun sering salah.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan 2 pertemuan pada 6 dan 8 Mei 2026 dengan permainan "Toko Loose Part". Tes akhir siklus I dilaksanakan 9 Mei 2026.

TABEL 2 Distribusi Nilai Kemampuan Berhitung Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86 - 100	5	17,9%	Sangat Baik
70 - 85	14	50,0%	Baik
55 - 69	7	25,0%	Cukup
40 - 54	2	7,1%	Kurang
0 - 39	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah	28	100%	
Rata-rata	74,5		
Siswa Tuntas ≥ 70	19	67,9%	
Siswa Tidak Tuntas	9	32,1%	

Siklus II

Siklus II dilaksanakan 2 pertemuan pada 20 dan 22 Mei 2026 dengan perbaikan: media biji jagung diganti pom-pom, permainan diganti "Ular Tangga Loose Part", bilangan dinaikkan 6-10. Tes akhir siklus II dilaksanakan 23 Mei 2026.

TABEL 3 Distribusi Nilai Kemampuan Berhitung Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86 - 100	16	57,1%	Sangat Baik
70 - 85	10	35,8%	Baik
55 - 69	2	7,1%	Cukup

40 - 54	0	0%	Kurang
0 - 39	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah	28	100%	
Rata-rata	86,4		
Siswa Tuntas ≥ 70	26	92,9%	
Siswa Tidak Tuntas	2	7,1%	

PEMBAHASAN

Peningkatan Hasil Belajar: Terjadi peningkatan rata-rata 24,4 poin dari pra-siklus ke siklus II. Ketuntasan klasikal naik 57,2%. Ini sudah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 80\%$. Dengan demikian tindakan dihentikan pada siklus II.

Peningkatan Proses: Aktivitas siswa naik 45,7% dari kategori Kurang menjadi Sangat Aktif. Aspek yang paling meningkat adalah "Antusias" 92,5% dan "Kerjasama" 90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan metode permainan membuat pembelajaran tidak membosankan.

Peningkatan terjadi karena:

1. Media loose part membuat konsep abstrak menjadi konkret
2. Metode permainan meningkatkan motivasi dan menghilangkan rasa cemas terhadap matematika
3. Pembelajaran berpusat pada siswa sehingga keaktifan meningkat

GAMBAR 1. Media Loose Part



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan dan media loose part dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1. Terjadi peningkatan dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II baik dari segi keaktifan maupun hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
2. Nicholson, S. (1971). *How NOT to Cheat Children: The Theory of Loose Parts*. Landscape Architecture.
3. Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International University Press.
4. Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.