

# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 124398 Pematangsiantar

Masnaria Hutabalian<sup>1</sup>, Apriani Trinita Simangunsong<sup>2</sup>, Natasya Margaret Simanjuntak<sup>3</sup>, Friska Hutagalung<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar  
e-mail: [Masnariahutabalian92@gmail.com](mailto:Masnariahutabalian92@gmail.com)

## Abstrak

Sering sekali Guru Menghadapi kendala dalam menyampaikan materi Pembelajaran Matematika terhadap Peserta didiknya. Oleh karena the diperlukan adanya media dalam pembelajaran. agar siswa tidak hanya mendengarkan gurunya saja dalam memberikan materi namun dengan ada media mereka dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan Pembelajaran anak-anak lebih bersemangat, tertarik dan mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar dengan rumusan masalah Penelitian adalah bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 124370 Pematangsiantar? Apa keunggulan dan kelemahan dan media Pembelajaran sempoa Pada mata Pelajaran Matematika kelas 1 SD Negeri 124398 Pematangsiantar? Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif dengan desain Penelitian berupa one group Pretest- Postets.dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa observasi, dokumentasi dan tes.

**Kata kunci:** *Media Sempoa, Hasil Belajar, Matematika*

## Abstract

Teachers often face obstacles in delivering mathematics learning material to their students. Therefore, media is needed in learning. so that students do not only listen to the teacher in providing material, but with media they can be directly involved in learning activities. Children are more enthusiastic, interested and have high motivation in learning with problem formulation. Research is how the use of Abacus learning media affects learning outcomes. Mathematics for class I students at State Elementary School 124370 Pematangsiantar? What are the advantages and disadvantages of the abacus learning media in Grade 1 Mathematics at SD Negeri 124398 Pematangsiantar? This type of research is quantitative research with a research design in the form of one group Pretest-Postets with data

**Keywords :** *Abacus Media, Learning Results, Mathematic.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi kemajuan dan pembangunan Indonesia. Dengan adanya pendidikan kita bisa mengetahui apa saja yang tidak kita ketahui sebelumnya, sehingga dapat mendorong anak-anak indonesia untuk maju menjadi generasi yang berkualitas dimasa depan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas dan berbakat.

Salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan adalah seorang guru. Gurulah yang berada dalam posisi terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan dan perkembangan hidup suatu bangsa yang ditinggalinya. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas akan menghasilkan output atau lulusan yang berdaya pikir tinggi, kreatif, inovatif, dan kritis.

Menurut Husamah dkk (2019) pendidikan merupakan sebuah kebutuhan dan kewajiban yang memiliki tujuan yang beragam, tergantung pribadi dalam memandang pendidikan itu. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam upaya menumbuhkan dan mengubah sikap serta

tingkah laku individu atau kelompok manusia yang akan mendewasakan seseorang melalui pelatihan dan pengajaran.

Menurut Kenedi dalam (Zulvira, 2021) mengatakan bahwa proses pendidikan biasanya dimulai dari tingkatan Sekolah Dasar yang dianggap sebagai level pendidikan tahap pertama sebelum memasuki tingkatan SMP dan SMA. Pendidikan Sekolah Dasar dilaksanakan selama enam tahun untuk anak-anak rentang usia 6-12 tahun. Pada hakikatnya, sekolah dasar bertujuan untuk melaksanakan pendidikan kepada anak-anak berusia 6 tahun yang sudah layak dinyatakan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Di sekolah dasar, terdapat dua tingkatan atau kategori yaitu siswa kelas rendah (kelas 1, 2 dan 3) dan kelas tinggi (4, 5 dan 6). Menurut Zulvira (2021) kelas rendah merupakan masa anak usia dini yang akan mengalami fase dimana pembentukan potensi siswa akan mulai dikembangkan/ berkembang dengan maksimal. Maka sangat perlu untuk memaksimalkan potensi peserta didik agar dapat membentuk diri mereka sesuai dengan jati diri anak. Siswa kelas rendah biasanya lebih memahami pembelajaran dengan konsep yang lebih konkrit daripada abstrak. Maka, dalam hal ini, dalam kegiatan pembelajaran guru harus memberikan perhatian yang lebih mendalam kepada peserta didik.

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok sederhana, pendidikan dapat menjadi sarana individu supaya dapat terhindarkan dari kebodohan. Semakin tinggi pendidikan maka akan semakin tinggi pula pengetahuan yang akan didapatkan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Proses belajar mengajar matematika berhasil bila ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti: berubahnya pengetahuan, pemahaman sikap dan perilaku, ketrampilan, kecakapan dan kemampuannya, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu. Perubahan-perubahan yang semacam ini akan melekat pada diri seseorang karena dia mengalaminya secara langsung. Lemahnya tingkat berfikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik, terlebih saat mempelajari mata pelajaran matematika. Dalam mempelajari matematika, sangat diperlukan kreativitas dalam berfikir untuk memecahkan masalah-masalah yang ada. Oleh karena itu, guru dituntut harus mampu merancang serta memilih metode dan model belajar yang tepat untuk siswanya dalam membantu siswanya untuk memahami serta menerima materi matematika. Ilmu matematika merupakan ilmu yang saling berhubungan.

Dalam pembelajaran matematika, terdapat konsep dasar matematika yang harus diajarkan dengan baik agar siswa dapat dengan mudah memahami dan menerima. Reys (2002) berpendapat bahwa matematika adalah studi yang berhubungan dengan pola dan hubungan, cara atau strategi berpikir, analisis dan sintesis, seni, bahasa dan alat memecahkan masalah baik yang abstrak maupun yang praktis. Menurut Dilla Desvi (2020) pembelajaran matematika merupakan proses komunikasi serta interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik mengenai matematika. Memberikan peluang kepada peserta didik agar lebih berusaha dan memahami tentang matematika secara mendalam. Maka dapat disimpulkan bahwa matematika mengandung unsur suatu kegiatan yang bertujuan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah, bernalar dalam berpikir logis dengan bahasa yang simbolik.

Pembelajaran matematika yang abstrak sangat membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan konsep matematika. pada abad 21, guru dituntut untuk menjadi pengajar yang profesional dalam memilih media yang akan digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, pembelajaran matematika tidak akan membuat siswa bosan dan membuat mereka jenuh akan tetapi proses pembelajaran yang sedang berlangsung dapat menyenangkan sehingga anak dapat menyimpan memori atau ingatannya dalam jangka panjang dan memberikan pengalaman belajar secara langsung lewat media pembelajaran tersebut.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Sedangkan menurut Arsyad (2014:3) media merupakan alat-alat yang

digunakan untuk menangkap dan menyusun kembali informasi yang visual dan verbal seperti grafis, fotografis, maupun elektronik.

Maka dari pengertian media pembelajaran diatas dapat ditarik pengertian bahwa media pembelajaran sempoa merupakan media yang membantu siswa mengalami kehidupan nyata. Untuk memungkinkan siswa memperluas perspektif dan pengalaman mereka dengan merefleksikan pembelajaran non-verbal dan membuat pengumpulan data yang sesuai (Sari et al., 2021). Media sempoa menghadirkan kreativitas dan keragaman dalam pengalaman belajar bagi siswa dan menjadikan hasil belajar lebih bermakna bagi kemampuan mereka yang beragam (Wijayanti & Suswandari, 2022). Dengan media sempoa, siswa akan lebih aktif dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, metode pengajaran guru disesuaikan dengan metode belajar siswa yaitu belajar sambil bermain agar siswa menyerap pelajaran sambil belajar dan daya serap siswa meningkat (Pradana & Ummah, 2020).

Konsep awal penggunaan sempoa adalah memasukkan bagian-bagian dengan fungsi yang berbeda-beda ke dalam setiap bagian sempoa. Manik-manik memiliki fungsi perhitungan nilai yang dihitung dengan informasi bahwa manik-manik bawah memiliki nilai 1 dan manik-manik atas memiliki nilai 5. Dengan menggunakan sempoa, kemampuan kognitif anak secara tidak langsung menghitung jumlah anak dan motorik halus anak yang menggunakan jari dapat dilatih secara seimbang (Syifa & Simatupang, 2015).

Menurut Mutmainah (2019) Selain operasi penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dalam matematika dengan menggunakan media sempoa, hasil belajar siswa juga meningkat. Hal tersebut dikarenakan penggunaan sempoa telah berhasil diterapkan pada siswa. Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan konsentrasi dan semangat. Sejalan dengan pendapat Zulfa dengan menggunakan sempoa meningkatkan semangat belajar siswa, mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan minat belajar siswa dapat meningkat. Peran media sempoa sebagai media pembelajaran matematika sangatlah penting. Ini sangat efektif dalam mengajar siswa konsep dasar penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Syifa & Simatupang (2015) Media pendidikan dikatakan sebagai alat yang efektif dan efisien dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media sempoa sangat bermanfaat untuk pembelajaran matematika khususnya operasi bilangan bulat. Guru menyampaikan isi pembelajaran melalui sempoa, dan siswa yang selama ini tidak menunjukkan minat belajar matematika karena dianggap sulit dan membosankan dapat menjadi tertarik untuk belajar matematika dan belajar lebih mudah dengan menggunakan media sempoa (Chasanah & Pradipta, 2019).

Berdasarkan latar permasalahan diatas, maka judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa Terhadap Hasil Belajar Matematika Ssiswa Kelas 1 SD Negeri 124398 Pematang Siantar.

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dan dengan jenis desain penelitian eksperimen dalam bentuk One- Group Prettest- Posttest Design. Berdasarkan penjelasan Kemmis dan McNeill tersebut, dapat dicermati pengertian PTK secara lebih rinci dan lengkap. PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas sehari-hari, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut. PTK dilaksanakan dalam proses berdaur (cyclical) yang terdiri dari empat tahapan yaitu: planing, action, observational evaluation, dan reflection.

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tiap tahapannya disebut siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (1993)

dalam Nurbaya (2007) yaitu: 1) Rencana Siklus, 2) Tatap muka siklus, 3) Observasi dan 4) refleksi.



**Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 124398 JL. Perwira no. 183 MERDEKA Kec. Siantar Timur Kota Pematang Siantar. Adapun kelas yang digunakan peneliti adalah kelas 1.

**Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2024 dan 04 Juni 2024.

1. Populasi

Arikunto (1998) mengatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek yang lagi diteliti. Dari penjelasan tersebut maka yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 124398 Pematang Siantar.

2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (1998) sebagian atau wakil dari seluruh populasi yang diteliti. Sampel pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas 1 SD Negeri 124398 JL. Perwira no. 183 MERDEKA Kec. Siantar Timur Kota Pematang Siantar sebanyak 10 orang siswa.

No.	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Mey	Perempuan
2.	Valentin	Perempuan
3.	Jihan	Perempuan
4.	Granvia	Perempuan
5.	Natalin	Perempuan
6.	Clariba	Perempuan
7.	Dito	Laki-laki
8.	Oriza	Laki-laki
9.	Arga	Laki-laki
10.	Alvaro	Laki-laki

**Rencana Siklus 1**

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan sebagai berikut yaitu:

- 1) Membuat RPP
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKPD)
- 3) Merancang kegiatan belajar mengajar siswa dan guru dalam lembar observasi

**Tahap Muka Siklus 1**

**Langkah - Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa Peserta didik dengan salam dan menanyakan kabar</li> <li>2. Guru mengajak Peserta didik untuk berdoa. Doa dipimpin oleh siswa yang bersedia memimpin doa.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik</li> </ol>	<b>5 Menit</b>
Kegiatan Inti	<p><b>Orientasi Pada Masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan dan menyajikan pembelajaran menggunakan papan tulis dan buku tentang penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan malam hari</li> <li>2. Guru memberikan pretest</li> </ol> <p><b>Mengorganisasikan Peserta Didik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan dan melakukan latihan soal menggunakan sempoa</li> <li>4. Guru memberikan latihan soal pada LKPD kepada setiap siswa (post test)</li> <li>5. Siswa menggunakan sempoa dalam mengerjakan LKPD</li> </ol> <p><b>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Setelah selesai, guru mengumpulkan LKPD</li> <li>7. Guru memberikan apresiasi kepada semua peserta didik</li> <li>8. Guru memberikan tugas rumah</li> </ol>	<b>Menit</b>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi materi yang baru saja dipelajari</li> <li>10. Guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi selanjutnya</li> <li>11. Guru memberikan motivasi kepada siswa (1 menit)</li> <li>12. Guru dan siswa bersama sama menutup aktivitas pembelajaran dengan doa</li> </ol>	<b>8 menit</b>

**Hasil Siklus I**

Peneliti melaksanakan 4 tahap pada siklus I yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tindakan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah merancang kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran pada siklus I dengan memperhatikan dan merumuskan tujuan pembelajaran untuk mencapai target dengan menggunakan media pembelajaran sempoa. peneliti menyusun dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat LKPD dan lembar observasi yang memuat aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Pada RPP terdapat pelaksanaan pembelajaran tahap siklus I yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai guru. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Ketiga tahap tersebut dilaksanakan sesuai dengan langkah –langkah kegiatan RPP pada tahap siklus I. peneliti sebagai guru merangkum hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik (nilai pretest dan posttest) dalam tabel berikut.

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Mey	20	50
2.	Valentin	40	60
3.	Jihan	50	80
4.	Granvia	30	60
5.	Natalin	40	60
6.	Clariba	10	60
7.	Dito	60	80
8.	Oriza	40	70
9.	Arga	50	60
10	alvaro	30	50

Pada tabel diatas, terdapat 7 siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas. Dengan persentase ketuntasan secara klasikal adalah 35%. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 60. Hal tersebut menunjukkan ketuntasan dan ketercapaian belajar yang diperoleh peserta didik masih berada pada posisi dibawah standar ketuntasan.

Pada tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran (belajar-mengajar). Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media sempoa. kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pada RPP. Penggunaan media sempoa dalam kegiatan pembelajaran awalnya kurang efektif karena hal tersebut merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan media sempoa. Ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan karena jarang dan bahkan belum pernah menggunakan sempoa. peneliti sebagai guru mencoba untuk mengkondusifkan peserta didik untuk tetap fokus dan aktif dalam menggunakan sempoa. Ada beberapa peserta didik yang mulai tertarik, aktif serta mendengarkan dengan baik arahan guru selama proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya merupakan tahap refleksi. Berdasarkan hasil tahap observasi tampak bahwa penggunaan media sempoa pada siklus I belum dapat meningkatkan hasil belajar matematika sesuai dengan standar kelulusan KKM. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil persentase ketuntasan belajar yakni 35% dan nilai rata-rata 60. Pada siklus satu, kegiatan pembelajaran Matematika belum terlaksana secara optimal meskipun sudah menggunakan media sempoa. Hal ini dikarenakan kurang terlibatnya siswa dalam interaksi dan kerja sama sehingga anak merasa kaku dan merasa tidak terbiasa menggunakan media sempoa. Hal ini juga diakibatkan oleh aktivitas guru yang kurang menguasai kelas dan membimbing setiap peserta didik dalam menggunakan sempoa.

Untuk mencapai peningkatan, peneliti mencoba untuk merubah sedikit alur kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual (kerja kelompok) agar setiap anak dapat saling membantu dan membimbing teman kelompok yang kurang memahami dalam penggunaan sempoa. Dengan begitu, guru tidak perlu membimbing satu persatu peserta didik dalam menggunakan sempoa.

### Hasil Siklus II

Peneliti merangkum hasil belajar siklus II yang dilaksanakan dengan melaksanakan pretest dan posttest. Berikut hasil belajar siklus II pada table berikut ini.

NO	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Mey	70	80
2.	Valentin	90	100
3.	Jihan	80	90
4.	Granvia	80	100
5.	Natalin	80	100
6.	Clariba	90	100
7.	Dito	70	100

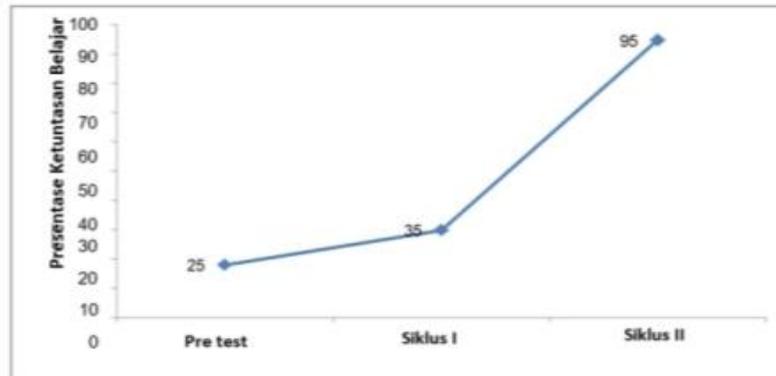
8.	Oriza	70	100
9.	Arga	80	100
10	Alvaro	70	90

Pada tahap siklus II peserta didik mencapai ketuntasan mencapai 95% yaitu dengan rata-rata nilai 80. Peneliti dapat menyimpulkan dengan sangat jelas bahwa terjadi peningkatan pada hasil nilai peserta didik serta aktivitas belajar mengajar antara peserta didik dan guru. Pada siklus sebelumnya, guru masih kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan sempoa sangat membutuhkan banyak waktu, sehingga banyak anak merasa bosan ketika menunggu giliran untuk dibimbing menggunakan sempoa. Hal tersebut mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan membosankan.

Penggunaan sempoa pada tahap siklus II telah mencapai rata-rata nilai standar kelulusan sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke tahap selanjutnya. Tahap II telah membuktikan bahwa guru sudah mampu mengelola aktivitas belajar dengan baik, sehingga seluruh peserta didik mampu dan paham menggunakan sempoa.

Pelaksanaan observasi pada tahap siklus II tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan yang dilakukan peneliti pada tahap I. namun, ada beberapa yang menjadi perbedaannya yaitu dilaksanakannya kegiatan belajar kelompok (kooperatif learning) sehingga peserta didik dapat saling membantu dan belajar dengan interaktif maupun aktif. Pada tahap ini juga peserta didik sudah mulai paham dan terbiasa dalam menggunakan sempoa dan memanfaatkan sempoa dalam pelajaran Matematika terkhusus pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Pada tahap refleksi, peneliti dapat menunjukkan bahwa adanya minat serta pengaruh media sempoa dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas rendah terkhusus pada kelas yang menjadi objek observasi peneliti. Sehingga peneliti merasa cukup puas dengan hasil yang diperoleh, maka pelaksanaan penelitian tidak akan dilanjut/ dihentikan sampai pada siklus II. Berikut diagramm peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II



**Gambar 2 Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik**

Menurut Vaughn dkk (2009 : 465) berpendapat bahwa materi pembelajaran dapat diambil dari kehidupan sehari-hari anak secara konkret. Pembelajaran akan lebih baik jika lebih ditekankan pada pemecahan masalah dan latihan soal. Pemilihan media sempoa merupakan pemilihan yang tepat untuk digunakan dalam mengajarkan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan cara konkret. Media ini terdiri dari manik-manik yang akan di anggap menjadi bilangan yang memiliki nilai satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya sesuai dengan konsep berhitung yang akan diarahkan oleh guru. Penggunaan sempoa juga dapat mengajarkan peserta didik dalam memecahkan masalah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Akhmad Aji Pradana & Jazilatul Ummah (2020) mengatakan bahwa media sempoa memiliki pengaruh terhadap peningkatan operasi hitung dan kenaikan nilai mata pelajaran

matematika. sehingga, guru dapat memanfaatkan sempoa dalam kegiatan pembelajaran terkhusus pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan operasi hitung. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan penelitian Wadan dkk (2022) yang memaparkan bahwa adanya hasil peningkatan nilai setelah melibatkan penggunaan sempoa dalam kegiatan pembelajaran Matematika. Hal ini juga terkait dengan aktivitas guru untuk tetap aktif dan interaktif dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agar tidak terjadi misscommunication dalam kegiatan pembelajaran, sehingga perhatian guru dirasakan oleh semua peserta didik dengan sama rata.

Media sempoa dapat dijadikan sebagai salah satu referensi yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika terkhusus pembelajaran operasi hitung (penjumlahan dan pengurangan) di kelas rendah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran kearah yang lebih baik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan ini ada 3 cara sebagai berikut yaitu:

1. Observasi

Metode observasi merupakan metode penelitian yang dilaksanakan dengan cara pengamatan terhadap suatu objek yang ingin diteliti. Kegiatan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan agar peneliti mengetahui aktivitas dan perilaku peserta didik pada saat pembelajaran. Observasi yang dilakukan oleh para peneliti dalam kegiatan ini juga untuk mengetahui dan memperoleh data tentang apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD negeri 124398 pematang siantar

2. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi di gunakan untuk memperoleh data yang berkaitan terhadap apa saja keunggulan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD negeri 124398 pematang siantar.

3. Dokumentasi merupakan salah satu proses untuk memperoleh sebuah informasi dari berbagai macam sumber baik tertulis maupun tidak tertulis yang ada pada peserta didik (responden) dan proses pemerolehan suatu informasi tempat dimana peserta didik bertempat tinggal atau kegiatan apa saja yang dilakukan oleh mereka dalam kehidupan sehari-harinya.

4. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti dalam kegiatan penelitian ini. Data yang diperoleh dari kegiatan tes ini adalah data yang berasal dari tes awal dan tes akhir yang dilakukan dalam pembelajaran yang dimana data tersebut merupakan nilai pre-test dan nilai post-test. Tes ini digunakan untuk memperoleh informasi bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran sempoa pada mata pelajaran matematika siswa kelas 1 SD negeri 124398 Pematang Siantar.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh hasil yang dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan pada siklus I dan pada siklus II, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD negeri 124398 pematang siantar mengalami peningkatan nilai selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil belajar pada peserta didik di katakan tuntas atau nilai diatas KKM. Hal ini dapat kita lihat dari analisis data yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan siklus tahap I dan siklus tahap II. Antusias siswa tersebut berdampak sangat positif terhadap hasil belajar mereka, karena dengan adanya media pembelajaran sempoa tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran, memudahkan peserta didik untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan membuat mereka lebih cepat memahami dan mengerti bagaimana materi penjumlahan dan pengurangan dalam pelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 5(1).12-17.
- Husamah, dkk. (2019). Pengantar Pendidikan. Malang: UMM Press.
- Mutmainah, S., Rachmiati, W., & Juhji, J. (2015). Implementasi Metode Stad Dengan Bantuan Sempoa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dua Angka. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 123- 132
- Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kemampuann Operasi Hitung Pengurangan Siswa Kelas II ML PREMIERE: *Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94-102.
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14-19.
- Syifa, F. M., & Simatupang, N. D. (2015). Penggunaan sempoa dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak. *Paud Teratai*, 4(2), 1-6
- Wijayanti. S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 58-66,
- Zulfa, K. A., Subekti, E. E., & Suyitno, S. (n.d.). Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantu Media Sempoa Berkarakter Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa. *Is(Jurnal Sekolah)*, 2(1), 72
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>