

## UREAKTUALISASI FUNGSI PENDIDIKAN DASAR DI ERA MODERN:

### TANTANGAN DAN PELUANG BAGI MI/SD

**Ratu**  
**Nurhaliza<sup>1</sup>, Ahmad Khoiri<sup>2</sup>,**

**M. Akip <sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> STKIP Melawi

Alamat: Jalan RSUD Melawi KM.04 Nanga Pinoh, Melawi, 79672

Email: [ratunurhaliza07@gmail.com](mailto:ratunurhaliza07@gmail.com), [ahmadkhoiri2290@gmail.com](mailto:ahmadkhoiri2290@gmail.com),  
[m.akip.stkip@gmail.com](mailto:m.akip.stkip@gmail.com).

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran loose part bisa meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest dengan sampel terdiri dari 16 siswa kelas II. Data dikumpulkan melalui tes validitas (uji coba soal) dan reliabilitas ( $\alpha = 0,7$ ), kemudian di analisis dengan uji wilcoxon menggunakan SPSS 21. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan (Sig.  $0.001 < 0.05$ ) dengan rata-rata posttest (66,56) lebih tinggi dari pada pretest (52,19). Nilai tersebut membuktikan loose part efektif meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pretest dengan Posttest yang menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan setelah perlakuan. Artinya ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 09 Sayan.

**Kata Kunci:** *Loose Part*, Kemampuan Berhitung, Matematika.

#### Abstract

*The purpose of this study was to determine whether the application of loose part learning media can improve students' numeracy skills in mathematics learning. This study used a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest design with a sample consisting of 16 grade II students. Data were collected through validity tests (trial questions) and reliability ( $\alpha = 0.7$ ), then analyzed using the Wilcoxon test using SPSS 21. The results showed a significant increase (Sig. 0.001 < 0.05) with an average posttest (66.56) higher than the pretest (52.19). This value proves that loose part is effective in improving students' numeracy skills. Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is a difference in the average learning outcomes between the Pretest and Posttest which shows that there is a significant change after treatment. This means that there is an Effect of Using Loose Part Learning Media on the Numeracy Skills of Grade II Students of SDN 09 Sayan.*

**Keywords:** Loose Part, Numeracy Skills, Mathematics.

## 1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menunjang kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

*Loose part* merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara sesuai dengan kreasi anak (Nurfadilah et al., 2020:227). *Loose part* mengundang kreativitas anak karena anak bisa berkreasi tanpa batas saat memainkannya dalam aktifitas pembelajaran. Bahan yang dapat di pindahkan, di bawa, di gabungan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara ini menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran di kelas. Media ini dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan jika setelah selesai digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula (Sunarti et al., 2023). Maka dari itu media loose part adalah media yang mudah dimainkan oleh siswa karena media ini mudah untuk di kreasikan dengan berbagai cara sesuai dengan kreasi siswa.

Kemampuan berhitung adalah upaya pengenalan matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata serta perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan operasi bilangan yang sangat dasar (Romlah et al., 2020:73). Kemampuan berhitung peserta didik di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran didalam kelas, kesulitan berhitung atau disebut dengan *dyscalculia learning* adalah gangguan suatu perkembangan aritmatika atau keterampilan Matematika yang mempengaruhi prestasi akademik siswa dan juga kehidupan sehari-hari mereka (Valentina & Wulandari, 2022). Seseorang perlu mempelajari berhitung karena berhitung diperlukan dalam pekerjaan serta kehidupan manusia. Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak, bukan hanya menyuarakan bahasa tulis atau menirukan ucapan guru dengan cepat dan tepat, akan tetapi kemampuan berhitung merupakan perbuatan yang dilakukan berdasarkan kerjasama beberapa keterampilan individu dalam mengamati, menyebutkan, memahami dan menulis lambang bilangan yang pasti dan sesuai dengan informasi.

Berdasarkan uraian di atas hasil observasi pada tanggal 27 September 2024 di SD Negeri 09 Sayan peneliti melakukan pengamatan, peneliti menemukan terdapat siswa yang kurang percaya diri dengan jawaban mereka saat menjawab soal yang diberikan oleh guru, siswa masih bertanya bagaimana cara menghitung soal yang diberikan oleh guru. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas II, guru mengalami kendala yaitu kemampuan berhitung siswa yang masih rendah atau belum maksimal pada pelajaran matematika. Dibuktikan dengan hasil ulangan siswa yang diberikan oleh guru dan jika di rata-ratakan yaitu 44,37, sedangkan standar KKM untuk ulangan adalah 55.

Melihat hasil observasi, wawancara, dan hasil ulangan siswa maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *loose part*. Alasan pemilihan penggunaan media ini adalah untuk membangun kemampuan dalam diri siswa dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik dan juga membuat siswa tertarik dan lebih aktif pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini akan diberikan *pretest* terlebih dahulu kepada sampel selanjutnya setelah itu akan dilanjutkan

dengan pemberian perlakuan yang telah ditetapkan, kemudian pada tahap akhir akan diberikan *posttest* kepada sampel, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 09 Sayan yang berjumlah 16 orang siswa. Terdiri dari 9 siswa Perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 09 Sayan, Desa Nanga Sayan, Kecamatan Sayan, Kabupaten Melawi.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2025 sampai dengan selesai. Pada penelitian ini maka langkah-langkah atau prosedur yang akan ditempuh adalah:

1. Tahap Persiapan Penelitian: Menentukan sekolah yang menjadi tempat penelitian, Observasi, Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP atau modul, Menyiapkan instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest*, Melaksanakan validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, Merevisi hasil perangkat dan instrumen penelitian, Melaksanakan uji coba instrumen penelitian, Menganalisis data hasil uji coba.
2. Tahap Pelaksanaan: Memberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan, diberikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal siswa, Memberikan perlakuan pada sampel yaitu, dengan menggunakan media pembelajaran *loose part*, Memberikan *post-test* untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah mendapat perlakuan. Perubahan skor hasil *pre-test* dan *post-test* dijadikan dasar perbandingan dengan menggunakan perhitungan statistik yang sesuai.
3. Tahap Akhir Penelitian: Mengolah data yang berasal dari tes awal dan tes akhir, Mendeskripsikan dan menganalisis hasil data yang diperoleh, Membuat kesimpulan untuk menjawab masalah penelitian dan Menyimpulkan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar tes. Dalam tes ini peneliti menggunakan Tes pilihan ganda atau *multiple choice*, merupakan bentuk tes objektif yang terdiri dari item-item yang dapat dijawab dengan memilih salah satu alternatif yang benar dari beberapa opsi yang diberikan. Tes ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media pembelajaran *loose part* dalam mengetahui kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 09 Sayan pada mata pelajaran matematika.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji coba instrumen validitas dan reabilitas. Uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon dengan pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 27 untuk membantu penulis menganalisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah

terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan media pembelajaran *loose part*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Sayan selama dalam kurun waktu 1 bulan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 16 siswa dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 09 Sayan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media pembelajaran loose part terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 09 Sayan. Tahap awal dari penelitian, peneliti melakukan penyusunan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini yaitu soal pretest dan posttest, soal tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan. Untuk mendapatkan instrumen yang baik maka diperlukan pengujian pada instrumen-instrumen yang akan digunakan. Soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pretest dan 25 soal posttest.

Sebelum soal-soal digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal pada siswa SDN 06 Emang Bemban, instrumen soal diuji cobakan kepada 20 orang siswa. pengujian validitas soal dengan teknik pearson kolerasi product moment dengan menggunakan program SPSS versi 27. Pada uji validitas dilakukan dengan batasan  $r$  tabel dengan nilai minimal 0,443 yang di anggap valid. Dari perhitungan uji validitas bahwa dari 25 soal pretest diperoleh 20 soal yang valid sementara 5 soal tidak valid karena tidak mencapai nilai minimal 0.443, dan hasil yang sama pada soal posttest 20 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Soal-soal yang valid telah mewakili indikator yang diukur sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji instrumen selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 27 dengan metode cronbach's alpha. Hasil uji reliabilitas menunjukan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk pretest adalah 0,879 dan untuk posttest adalah 0,894. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas minimal 0,7 (standar umum) sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten dalam pengukuran yang dilakukan berulang kali.

Hasil belajar siswa sebelum diberikan treatmen hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa adalah 75, dan nilai terendah adalah 20, dengan nilai rata-rata 52,19. Data ini menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan media

pembelajaran loose part. Hasil belajar siswa setelah diberikan treatment penerapan media pembelajaran loose part selama 3 sesi, hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai siswa. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, nilai terendah menjadi 40 dan rata-rata meningkat menjadi 66,56. Sebanyak 11 siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 55.

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 53,18 menjadi 66,56. Nilai maksimum meningkat dari 75 menjadi 100, dan nilai minimum meningkat dari 20 menjadi 40. Sebaran nilai juga menunjukkan peningkatan variasi skor, contoh siswa atas nama Afifah Zahra yang mengalami peningkatan nilai sebesar 20 poin (dari 60 menjadi 80).

Uji statistik dengan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa hasil statistik uji uji standar (Z) sebesar 3,545 dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah  $0.001 < 0,005$ . Dengan demikian maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, artinya ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran loose part terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 09 Sayan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran loose part berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 09 Sayan.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil signifikan setelah penerapan media pembelajaran loose part, membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran loose part berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 09 Sayan. Hal tersebut dibuktikan dengan dilakukan analisis rata-rata skor pretest sebesar 53,18 dan rata-rata posttest adalah 66,56. Selain itu juga dapat dilihat dari perhitungan uji statistik dengan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa hasil statistik uji uji standar (Z) sebesar 3,545 dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah  $0.001 < 0,005$ . Dengan demikian maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, artinya ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran loose part terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 09 Sayan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran loose part berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 09 Sayan.

#### **Ucapan Terimakasih**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua bapak Asri Hasyim dan ibu Hamsini Asri yang telah memberikan dukungan dan semangat, suami saya Vero Agustin Putra yang telah membantu dan menemani dalam proses penelitian sehingga dapat menyelesaikan artikel ini, kepada dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran dan masukan selama dalam proses penelitian, yaitu bapak Ahmad Khoiri, M.Pd dan bapak M. Akip, S. H., M.Pd serta kepala sekolah dan wali kelas SDN 09 Sayan yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

### **Daftar Pustaka**

- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 1(2), 72–77.
- Sunarti, S., Widayati, M., & Nurnaningsih, N. (2023). Penerapan Media Loose Part dalam Pembelajaran Keaksaraan Awal pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal on Education*, 6(1), 6666–6674. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3880>
- Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media Pembelajaran Mabeta Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 601–610. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>