



## Efektivitas Penggunaan Media Sempoa Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1

Samsul Pahmi<sup>1\*</sup>, Rani Sugiani<sup>2</sup>, Neng Juwita Albela<sup>3</sup>, Najmah Hisan Kamila<sup>4</sup>, Nadiya Hamidah<sup>5</sup>

<sup>1,3,4,5</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Suryakencana, Cianjur, Indonesia

Email korespondensi: [samsul.pahmi@nusaputra.ac.id](mailto:samsul.pahmi@nusaputra.ac.id)

### ABSTRAK

*Dalam proses belajar mengajar kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif. Hal ini menyebabkan dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan tanpa banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 1 Cibatu kabupaten Sukabumi dengan jumlah siswa 34 orang dengan subjek sampel yang diambil adalah 26 siswa dari jumlah populasi. Instrumen yang digunakan adalah instrument tes dan non tes. Proses pengumpulan data dan penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan data pre-test dan post test kepada seluruh siswa yang menjadi sampel penelitian. Metode analisis data dilakukan menggunakan dua cara yaitu (1) Uji normalitas (2) Uji mann whitney.. Tindakan dinyatakan berhasil karena sampel mengalami peningkatan kemampuan menyelesaikan perhitungan. Hasil penelitian ini membuktikan peningkatan kemampuan siswa pada pembelajaran menyelesaikan operasi menghitung penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa : Terdapat dampak penggunaan sempoa antara lain melalui kegiatan permainan menggunakan media sempoa siswa akan merasa tertarik, siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan. Sehingga melalui penggunaan media pembelajaran sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada operasi penjumlahan dan pengurangan.*

### ABSTRACT

*In the teaching and learning process the lack of use of creative learning media. This causes students to only listen to the explanations in learning activities without being much involved in learning activities. This study aims to determine whether there is an effect of the use of media on the learning outcomes of first-grade students in mathematics. This study used a quantitative method. The population in this study were first-grade students at SDN 1 Cibatu, Sukabumi district with a total of 34 students. The sample subjects taken were 26 students from the total population. The*

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received: 2023-03-19

Revision: 2023-04-10

Accepted: 2023-05-01

Available online: 2023-05-01

Published: 2023-05-01

#### Kata Kunci:

Efektivitas

Sempoa

Kemampuan Menghitung.

#### Keyword:

Effectiveness

Abacus

Calculating Ability

---

*instruments used are test and non-test instruments. The process of collecting data and drawing conclusions was carried out using pre-test and post-test data on all students who were the research sample. The data analysis method was carried out using two methods, namely (1) the Normality test and (2) Mann Whitney test. The action was declared successful because the sample experienced an increase in the ability to complete calculations. The results of this study prove an increase in students' abilities in learning to complete addition and subtraction counting operations. Based on the results of this study, it can be said that: There is an impact of using the abacus, among others through game activities using the abacus media students will feel interested, students will not feel bored and bored. So that the use of abacus learning media can improve students' numeracy skills in addition and subtraction operations.*

---

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI



## 1. PENDAHULUAN

Suatu kegiatan atau aktivitas dapat dikatakan efektif bila memenuhi beberapa kriteria tertentu. Efektivitas sangat berhubungan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, serta adanya usaha atau partisipasi aktif dari pelaksana tugas tersebut. Terutama dalam hal pendidikan. Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai macam bidang salah satunya yaitu Pendidikan Matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah dan Perguruan Tinggi.

Matematika lebih menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, penalaran. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran sekolah yang memiliki ciri dan karakteristik tertentu yang berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. Salah satu ciri dari matematika adalah objeknya bersifat abstrak (Hendriana & Soemarmo, 2014). Keabstrakan dari objek matematika sulit untuk dihafalkan, hal tersebut mengakibatkan siswa sulit untuk belajar matematika (Murwaningsih & Astutiningtyas, 2013).

Tujuan pendidikan matematika di sekolah lebih ditekankan pada penataan nalar, dasar pembentuk sikap, serta keterampilan dalam penerapan matematika. Tetapi kenyataan yang terjadi sekarang ini, masih banyak orang yang memandang matematika sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan dan menyeramkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudarman bahwa sampai dewasa ini sebagian siswa masih mempunyai kesan negatif terhadap matematika, misalnya: Matematika sebagai momok menakutkan sulit dan membosankan matematika tidak menyenangkan.

Sempro atau dikenal dengan mental aritmatika adalah salah satu media untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berhitung dalam matematika serta mampu menyeimbangkan kemampuan otak kanan dan otak kiri.

Menurut Piaget dalam Heruman (2007) siswa berada pada fase operasional konkret . Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah - kaidah logika , meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret yang dapat ditangkap panca indra . Hal ini senada dengan pendapat dari Dienes dalam Sukayati (2009) bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama - tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk konkret .

Oleh karena itu, guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (2012), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Untuk itu, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Tidak Hanya itu, Media juga sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (**Aristo, 2003**).

Annisah (2014) berpendapat bahwa dalam pembelajaran matematika memerlukan sebuah media atau alat peraga dalam membantu proses pembelajaran. Media matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan menggunakan media, hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk model-model berupa benda konkrit yang dapat dilihat, dimanipulasi sehingga siswa akan lebih mudah dan senang dalam belajar matematika. Alat peraga itu dapat berupa benda riil, gambarnya atau diagramnya. Keuntungan media pembelajaran benda reel

adalah benda-benda itu dapat dipindah-pindahkan (dimanipulasikan), sedangkan kelemahannya adalah tidak dapat disajikan dalam buku (tulisan). Oleh karena itu untuk bentuk-bentuk tulisannya kita buat gambarnya atau diagramnya, tetapi kelemahannya tidak dapat dimanipulasikan.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Menurut Romlah (2016) kemampuan berhitung adalah upaya pengenalan matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Sejalan dengan pendapat (Fatmawati, 2014), bahwa kemampuan berhitung anak pada usia 7 (tujuh) sampai 11 (sebelas) tahun berada pada tahapan operasional konkret. Pada usia ini anak perlu dijumpai dengan sebuah media pembelajaran agar dapat mudah memahami materi operasi hitung yang disampaikan oleh guru.

Untuk mengatasi rendahnya minat dan juga hasil belajar matematika diperlukan sekali adanya peran media didalam pembelajaran. Pada zaman modern ini banyak macam-macam media yang bisa digunakan oleh pendidik salah satunya adalah Sempoa. Disaat anak menghitung angka- angka dalam suatu operasi matematika, maka secara tidak langsung anak akan menggunakan khayalannya untuk menghitung angka- angka tersebut dan setelah itu baru anak akan memainkan kreativitas tangannya untuk menunjukkan hasilnya lewat manik-manik sempoa sehingga otak kanan dan otak kiri anak akan berjalan bersama-sama (**Nurmalasari, 2003**).

Manfaat dari belajar sempoa dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar Anak Usia Dini. Sempoa dikenal sebagai alat untuk membantu perhitungan. Sempoa membuat anak sukses tanpa batas, hal ini sesuai dengan paradigma konsep belajar di era modern yaitu orang

selalu berpikir agar setiap aktivitas belajar termasuk berhitung, tidak saja menghasilkan anak yang pandai berhitung atau memiliki kompetensi berhitung dengan cepat dan akurat tetapi juga berdampak terhadap kerja dan kreativitas otak mereka (kecerdasan) (Ahmad, 2021). Cara bermain sempoa dengan menggerakkan manik ke atas dan ke bawah hal ini dapat merangsang daya fikir otak anak (Dianto, 2018). Dalam hal ini, penulis ingin mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media sempoa dalam mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1.

Dari uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk merumuskan judul “Efektivitas Penggunaan Media Sempoa dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1”. Berdasarkan latar belakang, maka timbulah masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut; 1) Anak mengalami kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan angka puluhan ganjil, 2) Sempoa belum pernah digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran materi operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media sempoa ini, diharapkan materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan peserta didik kelas I (satu) SDN 1 Cibatu dalam mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan alat peraga sempoa. Tahapan dalam metode penelitian eksperimen ini adalah 1) Tahap persiapan, yaitu berupa perancangan studi pustaka dan pembuatan instrumen penelitian 2) Pelaksanaan penelitian 3) Pengolahan dan analisis data. Penelitian ini dilakukan dengan eksperimen di kelas untuk mengukur nilai yang dijadikan sebagai basis dalam ukuran penelitian. Eksperimen dilakukan dengan menggunakan 10

(sepuluh) soal pre tes serta 10 (sepuluh) soal post tes. Untuk mendapatkan informasi terkait pembahasan dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara pada wali kelas 1 (satu).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Cibatu yang berlokasi kabupaten Sukabumi dengan jumlah siswa 34 orang dengan subjek sampel yang diambil adalah 26 siswa dari jumlah populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes, analisis data kuantitatif, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah tes kemampuan berhitung operasi penjumlahan dan pengurangan. Tes ini berupa instrument soal yang diberikan kepada siswa pada eksperimen pertama dan kedua dengan bentuk soal uraian yang dilakukan pada saat penelitian. Setelah peneliti selesai mengumpulkan data dari subjek yang diteliti, kemudian akan dilakukan analisis data-data kuantitatif. Teknik analisis data adalah cara pemetaan, penguraian, perhitungan, hingga pengkajian data yang telah terkumpul agar dapat menjawab rumusan masalah dan memperoleh kesimpulan dalam penelitian. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2018) bahwa teknik analisis data adalah cara yang digunakan berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

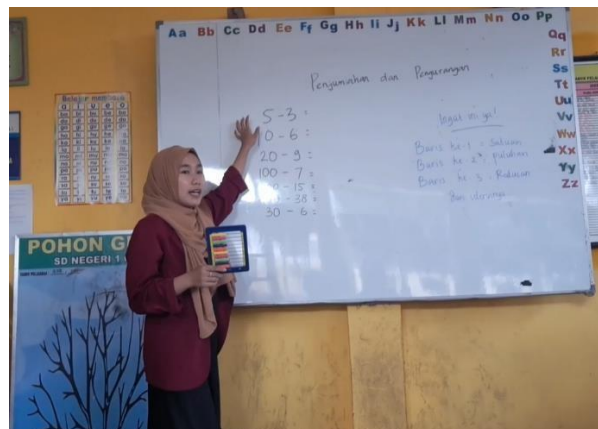
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kuantitatif yang terdiri dari analisis data deskriptif dan analisis inferensial. Teknik pengujian data penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji mann whitney. Menurut ghozali (2016) uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Pada uji normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan one-sample shapiro-wilk test yaitu dengan ketentuan apabila nilai signifikansi diatas 5% atau 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Sedangkan jika hasil uji one-sample shapiro-wilk test menghasilkan nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal. Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka dilakukan uji lanjutan menggunakan uji mann withney. Uji

mann whitney bertujuan untuk melihat apakah perbedaan keduanya memiliki makna yang signifikan atau tidak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Implementasi Media Sempoa

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat penelitian sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen sebelumnya divalidkan oleh pakar ahli terlebih dahulu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media sempoa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas I SD Negeri 1 cibatu tahun ajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 21 s/d 22 april 2022 (satu kali pertemuan untuk pre test dan memperkenalkan sempoa dan satu kali pertemuan untuk memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media sempoa).



**Gambar 1.** Mengajarkan operasi hitung menggunakan sempoa



Media pembelajaran menurut surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dengan demikian penggunaan media sempoa dalam pembelajaran matematika khususnya mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sangatlah bermanfaat. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran alat peraga sempoa juga membuat siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pembelajaran matematika karena terkesan sulit dan membosankan, setelah adanya penggunaan media sempoa siswa menjadi antusias untuk belajar dan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran matematika.

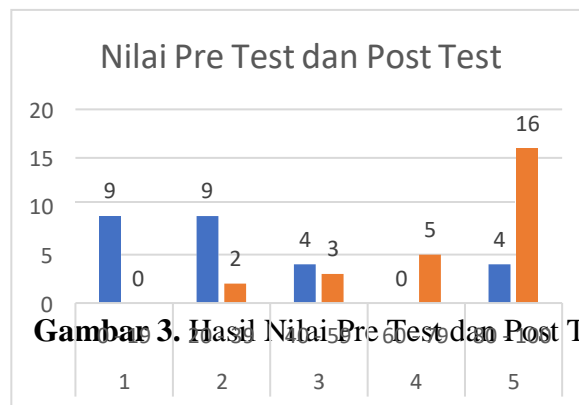


**Gambar 2.** Antusias siswa ketika mengerjakan soal

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi guru matematika di kelas I pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Siswa kelas I sebagai sampel yang berjumlah 26 orang yang diberi perlakuan berupa mengajar dengan penggunaan media sempoa. Sebelum dilakukan perlakuan diadakan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi yang diajarkan. Dalam mengerjakan pretest siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya. Adanya prestasi yang diperoleh berupa nilai rata-rata pretest kelas I adalah 40. Setelah kemampuan pre test diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan penggunaan

alat peraga sempoapada kelas I sehingga diperoleh hasil post test dengan rata-rata hasil belajar adalah 83, 07. Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media sempoa maka diadakan uji normalitas dan uji mann whitney.

Pada penelitian ini penulis hanya melakukan dua kali tes yaitu Pre test dan Post-test di kelas eksperimen (kelas I SDN 1 Cibatu) dengan jumlah sampel 26 siswa. Siswa diberikan 10 Soal Pre Test dan 10 Soal.



**Gambar 3.** Hasil Nilai Pre Test dan Post Test

Post Test, dengan masing masing soal berbobot 10. Jadi nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 100 untuk nilai Pre Test dan 100 untuk nilai Post test.

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji One-Sample Shapiro-Wilk Test pada seluruh variable yang terlibat dalam penelitian dengan total responden yang terlibat berjumlah 26 responden.

Hipotesis Uji Normalitas distribusi data dengantingkat kepercayaan 0,05 (5%)

H0 : Sampel berasal dari populasi yang tidakberdistribusi normal

H1 : Sampel berasal dari populasi yangberdistribusi normal

**Tabel 1.** Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Eksperimen	.212	26	.004	.883	26	.007
PosTest Eksperimen	.364	26	.000	.702	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan adalah : Jika nilai sig < alfa maka H0 ditolak, dan Jika nilai sig > alfa maka H0 diterima (Kuncoro,2009). Karena sampel kurang dari 30, maka menggunakan uji One-Sample Shapiro-Wilk Test. Berdasarkan tabel output perhitungan normalitas Shapiro-Wilk data SPSS di atas, diketahui bahwa variabel pre test mempunyai nilai Sig. sebesar 0.007 dan Post test mempunyai nilai Sig. sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05 sehingga H0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa pre test dan post test mempunyai sebaran data yang tidak normal. Selanjutnya untuk mengetahui data normal perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen dilakukan uji lanjutan menggunakan uji Mann Withney.

Uji Mann Withney (Mann Whitney U Test)

Mann Whitney U Test adalah uji nonparametris yang digunakan untuk mengetahui perbedaan median 2 kelompok bebas apabila skala data variabel terikatnya adalah ordinal atau interval/ratio tetapi tidak berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan mann whitney Jika nilai Asymp.Sig . < 0,05 , maka Hipotesisditerima.

Jika nilai Asymp.Sig . > 0,05 , maka Hipotesisditolak.

**Tabel 2.** Hasil Analisis Pengaruh Media Sempoa

Ranks				
	Tes	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Penggunaan Sempoa	Pre Test	26	17.15	446.00
	Post Test	26	35.85	932.00
	Total	52		

Hipotesis : "Ada perbedaan hasil belajar antarapre test dan post test"

Berdasarkan output "Test Statistics" diketahui bahwa nilai Asymp, Sig. (2-tailed) sebesar

	Penggunaan Sempoa
Mann-Whitney U	95.000
Wilcoxon W	446.000
Z	-4.613
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Tes

$0.000 < 0.05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima . " Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas 1 pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan antara sebelum menggunakan sempoa (pre test) dan sesudah menggunakan sempoa (Post test) . Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa "ada pengaruh penggunaan media sempoa dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I"

**Tabel 3.** Nilai Rata-Rata Hasil Eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre tes	41.5385	26	31.96152	6.26817
Pair 1 Poss tes	86.9231	26	19.54876	3.83383

Dari output tabel hasil analisis tes rata-rata kelas eksperimen terdapat perbedaan yang diperoleh dari hasil perhitungan rata-rata sampel berpasangan dari kelas eksperimen. Hal ini terlihat pada tabel pre test mempunyai nilai rata-rata (mean) 41.5385 dari 26 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh adalah 31.96152 dengan standar eror 6.26817. Dan pada tabel Poss Test mempunyai nilai rata-rata (mean) 86.9231 dari 26 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh adalah 19.54876 dengan standar eror 3.83383.

### Sikap Siswa dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan kelas, terjadi beberapa perbedaan karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dikarenakan siswa merasa penasaran dengan media yang mereka kenakan. Pada sebelumnya mereka hanya mengenal dan menggunakan sempoa sebagai permainan saja tanpa diaplikasikan dengan materi pembelajaran seperti pada operasi penjumlahan dan pengurangan. Jadi, Ketika mereka belajar menggunakan media tersebut, mereka merasa asyik dan sangat antusias. Kegiatan tersebut ternyata sangat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, karena masing-masing dari mereka ingin lebih dulu menjawab soal dengan bergerak cepat dalam menggunakan media sempoa ketika diberikan pertanyaan. Hal tersebut juga melatih motorik halus, ketepatan dan konsentrasi siswa.



Gambar 3 Keceriaan siswa ketika KBM

Suasana belajar pada kelas tersebut sangat menarik. Bahkan ketika peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan soal di papan tulis dan meminta salah satu siswa untuk maju ke depan mengisi soal, hampir semua siswa berebut ingin mengerjakan soal tersebut. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan wali kelas I sdn 1 Cibatuh ketika diwawancarai oleh salah satu peneliti.

Peneliti melakukan wawancara setelah selesai rangkaian eksperimen telah selesai dilaksanakan. Respon siswa terhadap media sempoa ini sangat baik sekali, mereka terlihat antusias. Pada penggunaan media sempoa ini ada perbedaan capaian, hasil belajar menunjukkan kemajuan. Penggunaan media sempoa pada pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa, karena lebih menyenangkan dan siswa pun lebih aktif. Selain itu, siswa juga menjadi berani

mengemukakan jawabannya. Namun, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan karena belum terbiasa. Siswa merasa kesulitan dalam pengoperasian penjumlahan dan pengurangan angka puluhan pada bilangan ganjil. Namun, terlepas dari itu, menurut wali kelas tersebut penggunaan media sempoa ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas I SDN 1 Cibatu yang berlokasi di kabupaten Sukabumi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sempoa. Karena ada perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil statistika maka dapat dikatakan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media sempoa dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I".

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, A. B. (2021). PERAN MEDIA SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU STIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 341-353
- Annisah S. *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*. J Tarb. 2014;11(1):1-15. Binti M. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta, Teras 2009; 2009.
- Depdiknas. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika*. <http://www.scribd.com/doc/10859120Kajian-Kebijakan-Kurikulum-Matematika>. Diunduh tanggal 26 agustus 2022

Dianto, R. (2018). Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Mental Aritmetika Siswa SD pada Pembelajaran Kabataku. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(2), 145-152.

Fatmawati, N. (2014). Peningkatan kemampuan berhitung melalui pendekatan realistic mathematic education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 325-336.

Hamalik, O. (2012). *Proses belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hendriana, H., & Soemarmo, U. (2014). *Penilaian pembelajaran matematika*. Bandung: Refika Aditama.

Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung : PT Remaja.

Murwaningsih, U., & Astutiningtyas, E. L. (2013). Implementasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding SNMPM Universitas Sebelas Maret 2013*, 1(3), 205–282.  
<https://doi.org/10.21831/CP.V3I3.2390>. Purwokerto. Published online 2012.

Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72-77.

Sukayati, S., & Sri, W. (2009). *Pembelajaran tematik di SD*.