

Pengaruh Pembelajaran Menyenangkan Berbantuan Mobil Balap Pintar Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SD

Adiriansyah¹, Yunita Sari²

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Februari 15, 2025
Revised Februari 15, 2025
Accepted Februari 15, 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran Menyenangkan,
Kemampuan Berhitung,
Permainan

Keywords:

*Fun Learning,
Counting Skills,
Game*

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas 1. Penelitian ini bertujuan guna mencari tahu pengaruh pembelajaran menyenangkan berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen dan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Karangroto 04 Kota Semarang TA. 2024/2025. Penelitian diikuti oleh 24 siswa kelas 1 dengan instrument penelitian tes kemampuan berhitung. Nilai keseluruhan *pre-test* 154 dengan rata-rata nilai 6,4 dan nilai keseluruhan *post-test* 175 dengan rata-rata nilai 7,2. Kemudian kedua data yang sudah didapat dinyatakan pesebaranya normal melalui uji normalitas. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan Uji *T (Paired Sample T-Test)* dan hasilnya adalah kedua nilai *Lower* dan *Upper* negative yaitu -1,450 dan -0,300. Jika *Lower* bernilai negative dan *Upper* bernilai positif maka *Ho* diterima. Maka hasil penelitian menunjukan terdapat pengaruh pembelajaran menyenangkan berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 di SDN Karangroto 04 TA. 2024/2025.

ABSTRACT

This research is based on the low counting ability of grade 1 students. This research aims to find out the effect of fun learning with the help of Smart Racing Car on the counting ability of grade 1 students. This research uses quantitative methods with the type of pre-experiment research and One-Group Pretest-Posttest Design. This research was conducted at SDN Karangroto 04 Semarang City TA. 2024/2025. The study was attended by 24 grade 1 students with the research instrument of the counting ability test. The overall pre-test score was 154 with an average score of 6.4 and the overall post-test score was 175 with an average score of 7.2. Then the two data that have been obtained are declared normal distribution through the normality test. Furthermore, hypothesis testing uses the T Test (Paired Sample T-Test) and the results are both Lower and Upper negative values, namely -1.450 and -0.300. If Lower is negative and Upper is positive then Ho is accepted. So the results showed that there was an effect of fun learning with the help of the Smart Racing Car on the counting skills of grade 1 students at SDN Karangroto 04 TA. 2024/2025.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Adiriansyah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung
Kota Semarang, Indonesia
Email: adiriansyah@std.unissula.ac.id

1. PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan dalam pendidikan di Sekolah dasar adalah rendahnya hasil pembelajaran pada mapel matematika[1]. Menurut siswa matematika masih menjadi pembelajaran yang menyeramkan. Matematika sering menjadi alasan siswa malas untuk belajar karena sulit dipahami dan membuat pusing. Rendahnya hasil belajar mapel matematika mengisyaratkan bahwa rendahnya kemampuan berhitung siswa. Setidaknya ada 2 faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa yaitu faktor internal seperti intelegendi dari anak itu sendiri dan faktor eksternal seperti metode atau media apa yang digunakan pada pembelajaran itu sendiri[2].

Pembelajaran menyenangkan bisa menjadi opsi metode pembelajaran bagi guru dalam mengajar matematika dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Pembelajaran menyenangkan merupakan jenis pembelajaran yang dapat membuat struktur bahasa yang sulit menjadi jelas dan mudah dipahami[3]. Keistimewaan itu yang diharapkan dapat membuat persepsi mengenai matematika sulit dipahami dan membuat pusing dapat dihilangkan. Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara bahwa pembelajaran menyenangkan dapat diterapkan pada pembelajaran matematika melalui game edukasi atau menggunakan benda konkret. Metode pembelajaran menyenangkan yang seperti itu akan lebih mudah diingat oleh peserta didik. Pembelajaran menyenangkan berbantuan game atau permainan dapat mrningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa[4]. Pembelajaran menggunakan berbantuan permainan biasanya membutuhkan media atau disebut juga media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan suatu informasi dengan tujuan mempermudah atau mempercepat penerimaan atau pemahaman siswa. Media pembelajaran tebagi menjadi 5 macam yaitu: 1) Media pemebelajaran berbasis cetak; 2) Media pembelajaran berbasis audio; 3) Media pembelajaran berbasis audio visual; 4) Media pembelajaran berbasis animasi; dan 5) Media Pembelajaran berbasis game edukasi[5]. Media pembelajaran berbasis game atau permainan penting untuk menciptakan suasana yang harmonis pada saat pembelajara. Suasana yang harmonis akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat siswa tetekan dengan seperti itu siswa akan lebih mudah menerima materi dan menganggap bahwa pembelajaran tersebut sebagai wahana bermain untuknya.

Kurikulum merupakan panduan atau manual book dalam sekolah melaksanakan kegiatan tranfer informasi. Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menetapkan bahwa secara resmi Kurikulum Merdeka menjadi kerangka dasar dan sruktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi[6]. Keberagaman konten ini yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menjawab keresahan tersebut. Guru tidak melulu lagi tentang pembelajaran yang membosankan seperti ceramah, menulis di depan atau mencatat rangkuman. Guru sekarang lebih dibebaskan dalam memberi pelajaran dan berekspresi seperi menggunakan metode dan model seperti apa dalam mengajar serta menggunakan media apa sebagai alat bantu. Namun, semuanya harus dalam konteks pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran menyenangkan berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD. Apakah metode

pembelajaran menyenangkan berbantuan Mobil Balap Pintar berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD atau tidak berpengaruh.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangroto 04 dari bulan September 2024 – Januari 2025. Populasi yang digunakan adalah seruh kelas 1 di SDN Karangroto 04. Sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas 1 di SDN Karangroto 04 dengan jumlah keseluruhan 28 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *experiment*. Penelitian *experiment* merupakan penelitian yang mencari tahu hubungan sebab akibat dari masing-masing variable dengan salah satu variable dikendalikan[7]. Penelitian *experiment* memiliki beberapa desain dan penelitian ini menggunakan desain *pre-experimen*. *Pre-experimen* merupakan desain penelitian *experiment* yang belum sungguh-sungguh[8]. *Pre-experimen* juga memiliki beberapa desain dan penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

One-Group Pretest-Posttest Design ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan hasil *Pre-test* dan *Post-test* sebagai perbandingan. Adapun model desain penelitian *Pre-experimen One-Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut: 1) Memberikan *pre-test* sebelum perlakuan guna mengukur variable terikat; 2) Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran menyenangkan berbantuan Mobil Balap Pintar; dan 3) Melakukan *post-test* setelah perlakuan guna mengukur kembali variable terikat.

Instrument penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan berhitung. Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai sesuatu. Tes kemampuan berhitung yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah indikator dan kisi-kisi yang digunakan untuk menyusun soal:

Tabel 1. Indikator dan Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1

Variabel	Indikator	Jenis Soal	Butir Soal
Kemampuan Berhitung	Siswa dapat mengenal angka dari 1-20	Pilihan Ganda	2
	Siswa dapat mengurutkan bilangan 1-20	Pilihan Ganda	2
	Siswa dapat menghitung benda disekitarnya tidak lebih dari 20 benda	Pilihan Ganda	2
	Siswa dapat mengoprasikan penjumlahan yang hasilnya sampai dengan 20 dan pengurangan 1-20	Pilihan Ganda	4

Pengolahan data hasil penelitian menggunakan analisis statistic. Sebelumnya instrument penelitian yang sudah didapatkan diuji coba keabsahannya melalui uji validasi, uji reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Kemudian instrument penelitian yang sudah diuji validasi, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya, instrument penelitian sudah dapat digunakan pada *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya data *pre-test* dan *post-test* diolah kembali menggunakan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh penyebarannya normal. Kemudian data yang sudah dinyatakan normal penyebarannya, selanjutnya data diuji hipotesisnya menggunakan Uji *T* (*Paired Sample T-Test*). Beberapa uji yang digunakan berbantuan SPSS 22.0. Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Ha: Terdapat pengaruh metode *Fun learning* berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 di SDN Karangroto 04. 2024/2025
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh metode *Fun learning* berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 di SDN Karangroto 04. 2024/2025

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Uji Instrumen

3.1.1. Uji Validasi

Uji validasi bertujuan untuk mrngrtahui apakah instrument penelitian yang akan digunakan valid atau tidak. Instrument penelitian yang diuji coba berjumlah 20 soal. 20 soal tersebut diujikan kepada 27 responden. Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ = instrument valid dan jika nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha$ = instrument tidak valid[9]. Berdasarkan hasil uji validasi di atas, dari 20 soal yang diujikan hanya 13 soal yang dinyatakan valid. Soal yang valid diantaranya 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 19 dan 20.

3.1.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mencari tahu apakah instrument penelitian yang digunakan bersifat konsisten. Berdasarkan hasil 13 soal sebelumnya yang sudah dinyatakan valid dan kemudian diujikan tingkat reliabilitasnya. Bersadarkan hasil uji reliabilitas di atas bahwa didapat nilai reliabilitas sebesar 0,75. Menurut Sundayana jika $0,60 \leq r < 0,80$ maka nilai reliabilitas adalah tinggi[9]. Jadi berdasarkan ketentuan tersebut, maka nilai reliabilitas instrumrn soal termasuk tinggi.

3.1.3. Daya Pembeda

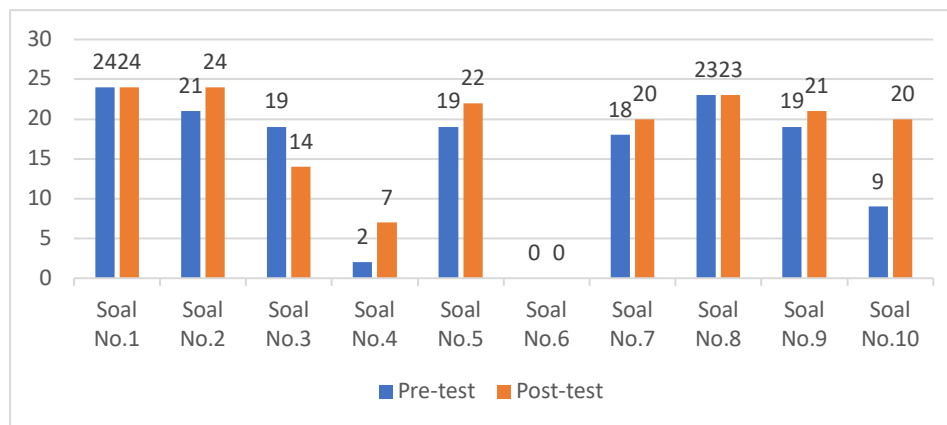
Daya pembeda bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa melalui instrument. Berdasarkan hasil reliabilitas yang sudah diperoleh sebelumnya, kemudian 13 soal tersebut diujikan tingkat daya pembeda dari masing-masing soal. Berdasarkan hasil tabel daya pembeda di atas, maka terdapat 6 soal bernilai baik daya pembedanya yaitu 2, 3, 5, 6, 15, dan 17, terdapat 3 soal bernilai sangat baik daya pembedanya yaitu 4, 10, dan 16, terdapat juga 4 soal yang bernilai cukup daya pembedanya yaitu 8, 14, 19, dan 20.

3.1.4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran bertujuan untuk mencari tahu tingkat kesulitan instrument. Berdasarkan hasil validitas, reliabilitas dan daya pembedanya, kemudian 13 soal tersebut diujikan tingkat kesukarannya. Berdasarkan hasil tabel tingkat kesukaran soal di atas, maka terdapat 9 soal yang bernilai mudah yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 14, 15, 16, dan 17, terdapat 2 soal yang bernilai sedang yaitu 8, dan 19, terdapat juga 2 soal yang bernilai sukar yaitu 10, dan 20.

3.2. Hasil Penelitian

13 soal yang sudah diperoleh sebulmnya melalui uji validasi, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarang, kemudian soal tersebut dijadikan soal *pre-test* dan *post-test*. Jumlah masing-masing dari soal *pre-test* dan *post-test* adalah 10 soal dan mewakili 4 indikator kemampuan berhitung siswa kelas 1 yang sebelumnya sudah ditentukan. Penelitian dilakukan oleh 24 siswa dengan rincian 8 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Berikut adalah skor *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing soal berdasarkan jumlah yang menjawab benar.



Gambar 1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, kemudian data ditentukan lebih lanjut mengenai nilai rata-rata, median, modus, simpangan baku, varians, nilai minimum dan maksimumnya.

Tabel 2 Statistik *Pre-test* dan *Post-test*

No	Statistik	<i>Pre-test</i> (O ₁)	<i>Post-test</i> (O ₂)
1	N (jumlah siswa)	24	24
2	Jumlah Nilai	154	175
3	Rata-Rata	6,4	7,2
4	Median	7	8
5	Modus	6	7,5
6	Simpangan Baku	1,6	1,2
7	Varians	2,7	1,4
8	Nilai Minimum	2	4
9	Nilai Maksimum	9	9

3.2.1. Uji Normalitas

Selanjutnya uji normalitas digunakan setelah pengambilan data *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas yang digunakan adalah Uji *Lilliefors*. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil memiliki persebaran yang normal. Berikut adalah hasil uji normalitas dari kedua data *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. Hasil Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.233	24	.002	.888	24	.012
Posttest	.223	24	.003	.895	24	.017

Berdasarkan hasil penelitian keduanya *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan kepada 24 siswa kelas 1, maka selanjutnya adalah uji normalitas. Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat dua kolom hasil yaitu Kolmogorov-Smirnov^a dan Shapiro-Wilk. Menurut Sundayana jika data kurang dari 50 responden, maka kolom yang digunakan adalah Shapiro-Wilk[9]. Suatu data dinyatakan normal jika nilai Sig. > α dan α bernilai 0,01. Jadi dapat dilihat bahwa kedua data memiliki persebaran yang normal atau berdistribusi normal.

3.2.2. Uji Hipotesis

Setelah data yang diperoleh *pre-test* dan *post-test* dinyatakan normal selanjutnya data di uji hipotesisnya. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah metode yang digunakan berpengaruh atau tidak. Uji hipotesis yang digunakan adalah Uji *T (Paired Sample T-Test)*. Berikut adalah hasil dari uji hipotesis menggunakan Uji *T (Paired Sample T-Test)*.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-.875	1.361	.278	-1.450	-.300	-3.149	23	.004

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas nilai *Lower* dan *Upper* menunjukkan nilai negative yaitu -1,450 dan -0,300. Menurut Sundayana jika *Lower* bernilai negative dan *Upper* bernilai positif maka H_0 diterima[9]. Jadi berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menyenangkan berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1.

3.3. Pembahasan

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak. Kemampuan ini dibutuhkan nantinya dimasa depan anak, seperti untuk kegiatan jual beli dan sebagainya. Sekolah Dasar menjadi pintu pertama mendapatkan kemampuan ini. Masih banyak siswa kelas 1 SD yang belum menguasai kemampuan dasar ini. Namun, ada juga siswa kelas 1 yang sudah menguasai kemampuan dasar ini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI mengenai Penerimaan Peserta Didik Baru tahun 2021 yang menyatakan bahwa anak yang akan masuk Sekolah Dasar tidak lagi diwajibkan untuk tes calistung (baca,tulis,hitung) terlebih dahulu. Peraturan ini mengakibatkan sekolah tidak bisa menolak konsekuensi tersebut. Banyak juga siswa yang menguasai kemampuan dasar berhitung. Pada biasanya siswa tersebut adalah anak yang sudah mendapat pendidikan formal sebelumnya seperti TK atau PAUD. Akan tetapi, banyak juga siswa yang tidak mendapat pendidikan formal sebelumnya bisa menguasai kemampuan berhitung. Sebaliknya banyak juga siswa yang tidak bisa meskipun sudah mendapat pendidikan formal sebelumnya seperti TK dan PAUD.

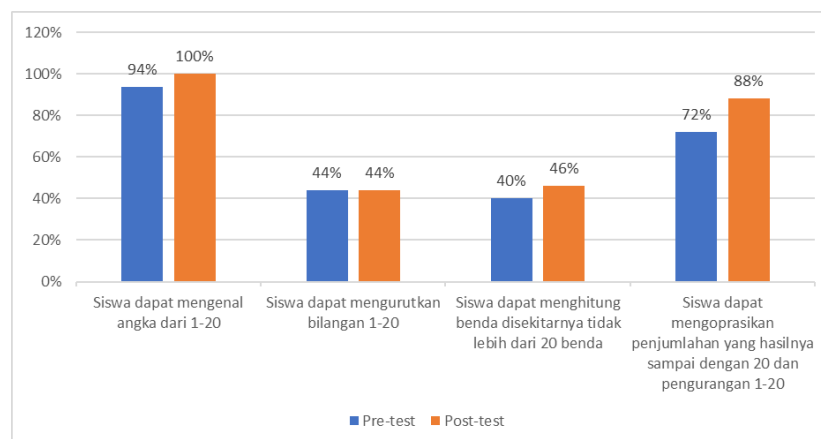
Ada beberapa faktor yang mengakibatkan tidak bisa atau kurangnya kemampuan berhitung siswa kelas 1. Pertama, faktor internal atau faktor dari diri sendiri seperti kecerdasan dan kemauan anak untuk belajar. Anak cerdas yang mendapat pendidikan formal sebelum masuk Sekolah Dasar akan lebih cepat menguasai kemampuan berhitung. Namun kecerdasan tidak jadi hal utama karena jika kecerdasan tidak diimbangi dengan kemauan anak juga akan kesulitan untuk menguasai kemampuan berhitung.

Kedua, faktor eksternal atau faktor dari luar seperti pendidikan yang bermutu bersama orang tua dan lingkungan yang mendukung. Orang tua adalah guru pertama bagi anaknya. Orang tua merupakan orang yang lebih banyak waktu dengan anaknya dibanding seorang guru. Orang tua dapat mengajarkan anaknya terlebih dahulu kemampuan berhitung dasar sebelum anaknya masuk ke jenjang Sekolah Dasar dan menjadikan itu bekal. Lingkungan yang mendukung juga dapat mempengaruhi anak tidak menguasai kemampuan berhitung seperti lingkungan bermain yang malas belajar dan lebih suka

bermain gawai. Anak akan lebih mudah terpengaruh dan cenderung ikut arus dengan mengikuti temannya yang lebih suka main gawai dibanding belajar.

Siswa kelas 1 biasanya masih berusia 6-7 tahun. Di umur 6-7 tahun anak-anak masih suka bermain karena di usia ini adalah usia anak bermain. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari pengaruh metode *Fun Learning* berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1. Mencari tahu sebab dan akibat dari kegiatan belajar yang dikombinasikan dan permainan. Pembelajaran menyenangkan berbantuan permainan akan menimbulkan suasana harmonis seperti suasana senang, ceria dan rasa tidak tertekan pada saat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diambil menggunakan metode *Fun Learning* berbantuan Mobil Balap Pintar dengan beberapa indikator kemampuan berhitung siswa kelas 1 yang prlu dicapai. Penelitian ini diambil melalui *pre-test* dan *pos-test*, berikut adalah presentase ketercapaian indikator kemampuan berhitung siswa kelas 1.



Gambar 2. Presentase Capaian Indikator Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1

Berdasarkan hasil di atas terdapat beberapa presentase kenaikan dari masing-masing indikator kemampuan berhitung siswa kelas 1. Terdapat kenaikan di indikator 1, 3 dan 4 yang memiliki kenaikan presentase yang sama yaitu 6%. Sedangkan di indikator 2 mengalami stabilitas presentase indikator atau tidak mengalami kenaikan presentase ketercapaian indikator kemampuan berhitung siswa kelas 1.

Berdasarkan hasil pengamatan ada beberapa penyebab atas presentase kenaikan capaian kemampuan berhitung yang tidak massif. Pertama, masih banyak siswa yang mengenal nama bilangan namun tidak mengenal lambang bilangannya. Siswa mampu menghitung 1-20 namun saat diminta menuliskan salah satu angka 1-20 siswa tidak mampu menuliskan dengan benar. Untuk menjawab permasalahan ini. Guru dapat lebih sering mengenalkan angka ke siswa seperti menulis sambil menyebutkan nama bilangannya. Guru dapat juga menyajikan pembelajaran menyenangkan menggunakan permainan seperti mengajak siswa periksa kerapihan dan menuliskan angka. Guru dapat membuat kartu angka yang bisa dimainkan anak untuk mengasah pengetahuannya dengan mengambil kartu dan menyebutkan nama bilangannya atau sebaliknya. Pernyataan ini didukung dengan penelitian Juntika bahwa media *Fun Learning* berpengaruh terhadap kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf *hijaiyah*. Rata-rata kemampuan siswa mengenal huruf *hijaiyah* sebelum diberikan perlakuan adalah 49,5 dan rata-rata kemampuan siswa mengenal huruf *hijaiyah* naik setelah mendapat perlakuan menjadi 77,8. Dibuktikan dengan uji *Paired Simple T-Test* yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 17,095 > 2,056$ maka H_a diterima[10].

Kedua, masih kurangnya ketelitian pada saat menjawab dan membaca soal. Kurangnya ketelitian mengakibatkan kesulitan saat menganalisis pertanyaan dan menjawab soal. Untuk menjawab permasalahan ini siswa bisa diajak untuk melatih konsentrasi dengan pembelajaran menyenangkan

berbantuan permainan seperti meminta siswa mencari macam benda dan menyusunnya sesuai dengan urutan terbesar atau terkecil. Tujuannya siswa akan terbiasa dengan banyak perintah dan akan lebih teliti lagi saat menganalisis perintah. Pernyataan ini didukung dengan penelitian Seko *et al* bahwa metode *Fun Learning* berpengaruh untuk meningkatkan teknik ingatan dan hasil belajar pada peserta didik SD. Hasil rata-rata pada *pre-test* adalah 43,22 dan rata-rata *post-test* naik menjadi 67,88. Dibuktikan dengan uji *Paired Simple T-Test* yaitu yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 9,873 > 1,739$ maka H_a diterima[11].

Ketiga, masih banyak juga siswa yang belum menguasai soal cerita atau soal literasi. Siswa malas untuk membaca bacaan yang Panjang. Siswa juga kurang paham mengenai pertanyaan pada saat bacaannya banyak. Untk menjawab permasalahan ini guru dapat membiasakan bercerita atau mendongeng dengan tetap memberikan pertanyaan di akhir. Tujuannya untuk membiasakan siswa untuk mendengarkan cerita sampai akhir dan memperhatikan soal. Pernyataan ini didukung dengan penelitian Asmiatun *et al* bahwa terdapat pengaruh aktifan siswa terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa pada media *fun learning math*. Dibuktikan dengan uji regresi linier yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 97,944 > 4,17$ maka H_a diterima. Dari hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh korelasi antara keaktifan siswa dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sebesar 76%[12].

4. KESIMPULAN

Kemampuan berhitung siswa kelas 1 mengalami peningkatan ditandai dengan naiknya nilai *pre-test* dan *post-test*. Penelitian dilakukan oleh 24 siswa kelas 1 dengan 8 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Nilai keseluruhan pada *pre-test* sebanyak 154 dengan rata-rata nilai 6,4. Sedangkan nilai keseluruhan *post-test* naik menjadi 175 dengan rata-rata nilai 7,2. Kedua data sudah dinyatakan penyebarannya normal atau distribusinya normal. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Uji *T (Paired Sample T-Test)*, nilai *Lower* dan *Upper* menunjukan nilai negative yaitu -1,450 dan -0,300. Berdasarkan ketentuan H_0 diterima jika nilai *Lower* bernilai negative dan *Upper* bernilai positif. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh *Fun Learning* berbantuan Mobil Balap Pintar terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Karangroto 04 Kota Semarang TA. 2024/2025.

REFERENSI

- [1] T. A. Rosyada, Y. Sari, and A. P. Cahyaningtyas, "Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 2, p. 116, 2019, doi: 10.30659/pendas.6.2.116-23.
- [2] Ariyanti and Z. I. Muslimin, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak," *J. Psikol. Tabularasa*, vol. 10, no. 1, pp. 58–69, 2015.
- [3] M. Nurfalaq, N. Wahyuni, M. M. Prasetyo, Sitti Wirda, and N. Nurhidayah, "Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *J. Biotek*, vol. 10, no. 1, pp. 102–116, 2022, doi: 10.24252/jb.v10i1.29297.
- [4] J. W. L. Keogh, C. Moro, and D. Knudson, "Promoting learning of biomechanical concepts with game-based activities," *Sport. Biomech.*, vol. 23, no. 3, pp. 253–261, 2024, doi: 10.1080/14763141.2020.1845470.
- [5] A. Pembuatan and D. A. N. Kegunaannya, "Media Pembelajaran Masa Kini :," vol. 4, pp. 2–7, 2021.
- [6] Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka," *J. Ilmu Pendidik. dan Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 290–298, 2022, doi: 10.58540/jipsi.v1i3.53.
- [7] I. Abraham and Y. Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 2476–2482, 2022, doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- [8] Baharuddin and Hardianto, "Efektifitas penerapan model pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran Matematika Sekolah

- Dasar,” *Cokroaminoto J. Prim. Educ.*, vol. 2, pp. 22–33, 2019, [Online]. Available: doi:10.30605/cjpe.212019.105
- [9] H. R. Sundayana, “Statistika penelitian pendidikan,” 2018.
- [10] H. Juntika, R. Kurnia, and R. Novianti, “Pengaruh Media *Fun Learning* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun,” vol. 2, pp. 91–98, 2019.
- [11] P. Peserta, S. D. Negeri, A. F. Seko, H. A. E. Lao, C. Kolo, and T. Ajito, “Jurnal Pendidikan dan Konseling,” vol. 4, pp. 1176–1179, 2022.
- [12] S. Asmiatun, R. D. Setyowati, and N. D. Rahmawati, “Efektivitas Penggunaan Media *Fun Learning Math* Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII,” vol. 3, no. 2, pp. 159–165, 2021.