

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STICK ICE CREAM* TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PESERTA DIDIK KELAS II DI UPT SDN 156 INPRES MAKAMMU KABUPATEN TAKALAR

Awalia¹, Andi Halimah², Baharuddin³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: Awaliaarsyaddm@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
Media *Stick Ice cream*
Terhadap
Kemampuan
Berhitung Peserta
Didik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung peserta didik sebelum dan sesudah diajar menggunakan media *Stick Ice cream* serta perbedaannya pada kelas II UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II dengan teknik *sampling jenuh*. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* sebesar 54,32 termasuk kategori sedang, sedangkan rata-rata skor *posttest* sebesar 77,73 termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung setelah penggunaan media *Stick Ice cream*. Hasil uji *One Sample T-Test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 32,02 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Media *Stick Ice cream* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar.

Abstract

Keywords:
Guess Stick Media,
Letter Card, Beginning
Reading Ability.

This study aims to determine the numeracy skills of students before and after being taught using Stick Ice cream media and the differences in class II of UPT SDN 156 Inpres Makammu, Takalar Regency. The study used a quantitative approach with a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest Design type. The research sample was all class II students with a saturated sampling technique. The research instrument was a multiple-choice objective test. The results of the descriptive analysis showed that the average pretest score was 54.32, included in the medium category, while the average posttest score was 77.73, included in the high category. This indicates an increase in numeracy skills after the use of Stick Ice cream media. The results of the One Sample T-Test showed a t-value of 32.02 with Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, there was a significant difference between the pretest and posttest results. Ice cream Stick Media has been proven to have a positive influence on improving the numeracy skills of class II students at UPT SDN 156 Inpres Makammu, Takalar Regency.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dekat dengan kehidupan bermasyarakat dan memiliki peran penting untuk manusia agar mereka mampu untuk menyelesaikan masalah yang ada pada masa kini atau masa yang akan datang (Hijrah et al., 2025). Pendidikan tidak terbatas pada ruang kelas, melainkan merupakan proses sepanjang hayat yang berlangsung di berbagai situasi kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan pandangan Pendidikan adalah aktivitas yang berlangsung seumur hidup dan menjadi sarana manusia untuk menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan budaya. Di Indonesia, pendidikan dipandang sebagai alat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Baharuddin et al., 2020). Pendidikan dasar, khususnya di sekolah dasar, menjadi tahap awal yang sangat menentukan kualitas generasi penerus bangsa. Menurut Mulyasa (2021), pendidikan dasar berfungsi membentuk kemampuan dasar peserta didik dalam aspek intelektual, emosional, dan sosial sebagai fondasi bagi jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan pada pembentukan peserta didik yang mandiri, cerdas, dan mampu memberikan kontribusi bagi masyarakat.

Dalam konteks pembelajaran matematika di kelas rendah, kemampuan berhitung merupakan dasar yang sangat penting karena menjadi pondasi bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Kemampuan berhitung berperan sebagai keterampilan dasar numerik yang harus dikuasai siswa sejak dini agar dapat berpikir logis dan sistematis. Namun kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung sederhana. Melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II UPT SDN 156 Inpres Makammu pada tanggal 2 November 2023, ditemukan bahwa peserta didik belum mencapai KKM, tidak fokus saat belajar, dan cenderung bermain-main di kelas.

Faktor penyebabnya antara lain kurangnya ketelitian peserta didik dalam

mengerjakan soal, rendahnya pemahaman terhadap materi, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan membosankan. Menurut Halimah (2024), guru perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Guru masih sering menggunakan media yang sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman, seperti guntingan kertas dan batu, yang membuat peserta didik kurang tertarik (Halimah et al., 2024). Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media stick *ice cream*, yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep berhitung dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dari pengamatan yang diperoleh peneliti selama proses belajar mengajar terlihat bahwa peserta didik yang menanggapi jawaban temannya semakin meningkat setiap pertemuan, hal ini terjadi karena peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk menanggapi jawaban yang telah di paparkan oleh temannya, dan memberi kesempatan untuk membantu temannya yang masih kurang, sehingga tercipta interaksi antara peserta didik dengan peserta didik (baharuddinet et al., 2013).

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membantu peserta didik untuk berpikir kritis, penulis mencoba menerapkan metode pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan bekerjasama dalam belajar, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kekritisannya dan keaktifannya tanpa rasa takut atau malu terhadap guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya

didominasi oleh peserta didik tertentu saja (Andi Halimah et al., 2022).

Media stick *ice cream* yang diberi angka dan warna-warni dapat memberikan kesan visual yang kuat serta membantu anak dalam mengingat konsep berhitung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media konkret berwarna dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Dengan penggunaan media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Hijrah et al., 2025). Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan efektivitas media stick *ice cream* dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar.

Pendidikan di Indonesia dipandang sebagai kunci utama dalam pembangunan bangsa karena berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh sebab itu, pendidikan dasar merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berfungsi sebagai sarana penting untuk mencetak generasi unggul. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sepanjang hayat, sebagaimana ditegaskan oleh UNESCO (2021) bahwa *lifelong learning* adalah prinsip universal untuk memastikan setiap individu mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dengan demikian, pendidikan menjadi kebutuhan yang terus-menerus dan berperan penting dalam menggapai cita-cita serta meningkatkan taraf kehidupan manusia di masa depan.

Adapun menulis dalam perspektif Islam di dalam Al-Qur'an Allah *Subhanahu wa Ta'ala* juga menganjurkan manusia untuk belajar karena dengan belajar kita dapat mendapatkan ilmu, dan dengan ilmu manusia bisa mengetahui apa yang tidak diketahui. Seperti yang tercantum dalam surah QS. Al-Alaq/96: 1-5.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢)
إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَمْ يَكُنْ يَعْلَمُ (٥)

Terjemahnya:

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dengan nama Tuhanmu yang Maha Pemurah, yang mengajar manusia dengan perantaraan (menulis, membaca). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Kementerian Agama RI, Al-Qur'an, 2018). Ayat di atas menggambarkan kita tentang pentingnya ilmu pengetahuan bagi manusia. Ayat ini menyalurkan kepada semua manusia untuk sebanyak mungkin mencari ilmu. Sesuai dengan pepatah Islam, seorang muslim diwajibkan mencari ilmu mulai dari buaian hingga ke liang lahat. Itu artinya, selama masih bernyawa tidak ada alasan bagi muslim dan muslimah untuk bermalas-malasan mencari ilmu seperti belajar. Belajar diartikan sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri seseorang. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 2 di UPT SDN 156 Inpres Makammu atas nama Ibu Rahmawati S.Pd, Pada tanggal 2 November 2023, ditemukan masalah yang terjadi di kelas 2 saat dalam pembelajaran yaitu: rendahnya kemampuan berhitung peserta didik dalam menyelesaikan soal pada kompetensi bilangan dalam kemampuan menghitung peserta didik kelas II baik penjumlahan, pengurangan maupun pembagian, dan tidak mencapai KKM 70, peserta didik tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran, peserta didik bermain

sendiri dengan temannya, bahkan mengganggu yang sedang belajar.

Penyebab dari masalah ini adalah karena masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan soal yang di berikan, peserta didik tidak teliti dalam menyelesaikan soal, pemahaman peserta didik mengenai materi masih kurang, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian mengerjakan soal dan langsung dikumpulkan kepada guru dan media yang digunakan masih sangat kurang media yang biasa digunakan guru seperti guntingan kertas dan batu sudah lama dan sangat umum dipakai zaman ke zamannya sehingga peserta didik merasa bosan karena media yang sudah jarang digunakan, seperti diagram dan batu, sudah tidak digunakan lagi. Dengan kondisi saat ini, materi pendidikan harus memasukkan konsep-konsep yang lebih orisinil dan imajinatif. Sangat penting untuk diingat bahwa setiap peserta didik memiliki preferensi yang berbeda untuk gaya dan pendekatan pembelajaran sekarang ini zaman sudah semakin berbeda, media pembelajaran seharusnya semakin menarik dengan ide-ide baru dan kreatif. Harus diketahui tidak semua peserta didik mempunyai gaya belajar audio atau gaya belajar yang sama sering kali muncul permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan berhitung peserta didik. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penerapan media *stick ice cream* sehingga kemampuan berhitung peserta didik meningkat. Oleh karena itu, perlu meningkatkan keterampilan menggunakan media *stick ice cream* dalam kemampuan berhitung peserta didik di sekolah tersebut.

Peran media dalam pembelajaran di dalam kelas dapat membantu daya tarik peserta didik, karena bisa membedakan ratusan dan puluhan sehingga memudahkan peserta didik saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, media ini juga

membantu guru untuk memberikan semangat belajar dan kesan yang menyenangkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik (Baharuddin et al., 2020). Oleh karena itu, permainan ini merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media *stick ice cream* sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dalam menguatkan kemampuan berhitung peserta didik di SD/MI.

Peran media dalam proses pembelajaran di dalam kelas sangat penting, tidak hanya sebagai alat bantu bagi pendidik tapi juga sangat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran. Dengan penggunaan media, akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi untuk menjelaskan informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan (Halimah et al., 2024).

Media *stick ice cream* merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru di sekolah dasar. Media *stick ice cream* dirancang untuk mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik di sekolah dasar. Media *stick ice cream* adalah sebuah *stick ice cream* yang terbuat dari kayu dengan bentuk persegi panjang yang diberi angka dari 1-100 dan diberikan beragam warna agar lebih semenarik mungkin dan untuk dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Media *stick ice cream* menggunakan prinsip penambahan, pengurangan, dan perjumlahan. Penggunaan media ini dapat digunakan sebagai alternatif solusi bagi peserta didik memperoleh prinsip dan konsep matematika dengan benar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media konkret seperti *stick ice cream* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil

belajar matematika siswa sekolah dasar. Penerapan media stik es krim dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung dasar dan memperbaiki konsentrasi belajar siswa di SD Negeri 59 Palembang (Gambut et al., 2024). Temuan tersebut menguatkan urgensi penelitian ini karena menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berhitung siswa di kelas rendah bukan hanya disebabkan oleh lemahnya kemampuan kognitif, tetapi juga kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik secara visual.

Selain itu, hasil observasi di UPT SDN 156 Inpres Makammu menunjukkan fakta empiris yang mendukung temuan riset sebelumnya, yaitu peserta didik cenderung pasif, tidak fokus, dan kesulitan memahami operasi hitung sederhana akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dasar. Fakta ini menjadi dasar perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dalam konteks ini, media *stick ice cream* menghadirkan kebaharuan (*novelty*) karena memadukan aspek visual, kinestetik, dan manipulatif dalam satu media sederhana yang murah dan mudah dibuat oleh guru. Selain sebagai alat bantu hitung, media ini juga menstimulasi interaksi sosial dan kolaborasi antarsiswa, yang menjadi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, pengembangan dan penerapan media *stick ice cream* dalam pembelajaran matematika tidak hanya relevan secara teoritis tetapi juga memiliki urgensi praktis untuk menjawab tantangan nyata di lapangan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui inovasi media yang sederhana namun bermakna, serta memperkaya kajian empiris tentang efektivitas media konkret dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre eksperimental tipe *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *stick ice cream* terhadap kemampuan berhitung peserta didik. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar dengan populasi 9 peserta didik kelas II, yang sekaligus menjadi sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi kecil.

Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan media. Instrumen tes divalidasi oleh ahli menggunakan rumus Aiken's V, dengan kategori validitas sangat tinggi hingga rendah sesuai indeks penilaian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, standar deviasi, dan persentase hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji t (*One Sample t-Test*) untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Kriteria pengujian ditetapkan dengan taraf signifikansi 0,05, di mana jika nilai $Sig < 0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan berhitung peserta didik setelah penerapan media *stick ice cream*.

Etika penelitian dijaga melalui prinsip kejujuran, objektivitas, integritas, tanggung jawab sosial, serta kepatuhan terhadap ketentuan akademik dan kebijakan lembaga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar, penulis terlebih dahulu melaksanakan empat kali pertemuan kegiatan pembelajaran. Pada tiga pertemuan awal, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media *stick ice cream* pada tiga pertemuan pembelajaran awal, peneliti mulai dengan memperkenalkan materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, dan pembagian bilangan dua angka tanpa menggunakan media pembelajaran. Serta diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes

sehingga dapat diketahui kemampuan berhitung peserta didik sebelum menggunakan media *stick ice cream*. Peneliti melakukan pengambilan data tepat pada tanggal 18-20 Maret 2025 melalui instrumen tes untuk mengetahui kemampuan berhitung peserta didik sebelum diajar menggunakan media *stick ice cream* terhadap kemampuan menghitung peserta didik kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar yang dapat disajikan pada tabel 1 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II
Sebelum Penggunaan Media *Stick Ice cream* Pretest

Statistik Deskriptif	Pretest
Jumlah Data (n)	9
Nilai Minimum	30
Nilai Maksimum	100
Rata-rata (Mean)	69,44
Median	80
Modus	30 dan 80
Standar Deviasi	28,41
Jumlah Total	625

Berdasarkan Tabel diatas terlihat hasil *pretest* yang diberikan kepada peserta didik kelas II UPT SDN 156 Inpres Makammu sebelum diajar menggunakan media *stick ice cream*, diperoleh gambaran kemampuan berhitung sebagai berikut. Nilai rata-rata pretest sebesar 69,44 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini menandakan bahwa secara umum, kemampuan berhitung peserta didik sebelum diberi perlakuan tergolong rendah. Jika dilihat dari distribusi nilai, terdapat perbedaan yang cukup jauh antara peserta didik yang mendapat nilai rendah (30) dan peserta didik yang mendapat nilai tinggi

(100). Hal ini terlihat dari rentang nilai yang sangat besar yaitu 70 dan standar deviasi yang tinggi yaitu 28,41. Artinya, kemampuan berhitung peserta didik sangat bervariasi dan tidak merata; sebagian peserta didik sudah mampu berhitung dengan baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dengan jumlah sampel yang sama pada *pretest* sebanyak 9 peserta didik.

Median nilai pretest sebesar 80 menunjukkan bahwa separuh peserta didik memperoleh nilai sama dengan atau di atas 80, sedangkan separuh lainnya berada di bawah nilai tersebut. Namun, adanya modus ganda yaitu 30 dan 80 menandakan terdapat dua

kelompok besar peserta didik. kelompok dengan kemampuan rendah (30) dan kelompok dengan kemampuan cukup baik (80). Jadi hasil pretest memperlihatkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik kelas II sebelum penggunaan media *stick ice cream* masih belum optimal. Masih ada sebagian peserta didik yang sangat rendah kemampuannya sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk membantu

meningkatkan pemahaman mereka dalam berhitung. Kemampuan berhitung peserta didik dikategorikan yang dapat disajikan pada tabel 2 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media Belajar *Stick Ice Cream*

Interval	Pretest		Kategori
	Frekuensi	Persentase	
0-54	3	33,3%	Kurang
50-69	0	0%	Cukup
70-84	3	33,3%	Baik
85-100	3	33,3%	Sangat Baik

Berdasarkan pengkategorian tabel di atas, diperoleh hasil *pretest* kemampuan berhitung peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik sebelum diajar menggunakan media *stick ice cream*, dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung peserta didik pada kategori kurang dengan persentase 33,3% dengan nilai 30 terdapat 3 orang peserta didik, kategori cukup dengan persentase 0% tidak ada peserta didik atau 0, kategori baik dengan persentase 33,3% terdapat 3 peserta didik, sedangkan kategori sangat baik dengan persentase 33,3% terdapat 3 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pretest

ini memperlihatkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik sebelum diajarkan dengan media *Stick Ice cream* masih bervariasi. Sebagian peserta didik sudah berada pada kategori baik dan sangat baik, namun masih ada pula peserta didik yang berada pada kategori kurang. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Stick Ice cream* untuk meningkatkan pemahaman berhitung peserta didik secara lebih merata yang dapat disajikan pada tabel 3 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II Setelah Penggunaan Media *Stick Ice cream* Posttest

Statistik Deskriptif	Posttest
Jumlah Data (n)	9
Nilai Minimum	92
Nilai Maksimum	99
Rata-rata (Mean)	95,33
Median	95
Modus	94

Standar Deviasi	2,36
Jumlah Total	858

Berdasarkan tabel diatas Nilai rata-rata posttest sebesar 95,33 menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik telah melampaui KKM (70). Hal ini menandakan bahwa secara umum kemampuan berhitung peserta didik sangat baik setelah menggunakan media *stick ice cream*. Jika dilihat dari sebaran nilai, nilai minimum sebesar 92 dan maksimum 99, dengan rentang hanya 7 dan standar deviasi 2,36, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik cukup homogen atau merata. Hampir semua peserta didik berada pada kategori tinggi. tidak lagi ditemukan perbedaan mencolok antara peserta didik yang berkemampuan rendah dan tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru atau pendidik untuk

mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran seperti *stick ice cream* sebagai alternatif dalam mengajarkan konsep berhitung kepada peserta didik di jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah.

Pemberian tes dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan dengan menggunakan media *stick ice cream*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut berpengaruh terhadap kemampuan berhitung peserta didik. Untuk menunjukkan bahwa hasil *posttest* penggunaan media *stick ice cream* terhadap kemampuan menghitung peserta didik untuk memperoleh kategori kemampuan menghitung yang disajikan pada tabel 4 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Kemampuan Berhitung Peserta Didik
Sebelum Penggunaan Media Belajar *Stick Ice Cream*

Interval	Pretest		Kategori
	Frekuensi	Persentase	
0-54	0	0%	Kurang
50-69	0	0%	Cukup
70-84	0	0%	Baik
85-100	9	100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *posttest* kemampuan berhitung peserta didik setelah diajarkan menggunakan media *stick ice cream*, menunjukkan peningkatan yang signifikan maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung peserta didik diperoleh hasil pengelompokan nilai ke dalam kategori interval, seluruh peserta memperoleh skor dalam rentang 85–100. Tidak ada kategori “kurang”, “cukup”, maupun “baik”, yang ditunjukkan dengan frekuensi 0 dan presentase 0% pada ketiga kategori tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *stick*

ice cream dalam pembelajaran berhitung sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Seluruh peserta didik mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70, dengan capaian nilai yang homogen dan tinggi. Hal ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif dan memahami konsep berhitung dengan lebih baik. hasil uji normalitas yang dapat disajikan pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel 5. Uji Normalitas Posttest Dan Posttest Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II Setelah Penggunaan Media Stick Ice cream

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.234	9	0.178	0.921	9	0.214
Posttest	0.198	9	0.200*	0.945	9	0.276

* This is a lower bound of the true significance.

^a Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel di atas, mengacu pada kriteria pengambilan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,214 dan posttest sebesar 0,276, keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berhitung peserta didik kelas II

sebelum dan sesudah penggunaan media Stick Ice cream memiliki distribusi yang normal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai peserta didik pada kedua tahap relatif merata dan simetris. Oleh karena kedua data berdistribusi normal, maka analisis data selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu One Sample T-Test, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung peserta didik terhadap nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dapat disajikan pada tabel 6 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 6. Uji One - Sampel T-Test Terhadap Nilai Posttest dan KKM Hasil Analisis SPSS 27

One-Sample Test						
Test Value = 70						
	t	f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest	32,02	9	0,000	25.33	23.47	27.19

Dari output SPSS Tabel diatas bahwa One-Sample Test menampilkan hasil uji hipotesis dengan membandingkan rata-rata nilai posttest dengan nilai pembanding, yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70. Dari tabel terlihat bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah 32,02 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 9. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih

kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest dengan KKM. Artinya, rata-rata nilai posttest peserta didik tidak hanya lebih tinggi secara angka, tetapi secara statistik juga berbeda secara signifikan dari nilai minimal yang diharapkan. Selisih rata-rata (*mean difference*) adalah 25,33, yang berarti nilai rata-rata posttest peserta

didik lebih tinggi 25,33 poin dibandingkan KKM. Selain itu, interval kepercayaan 95% terhadap perbedaan rata-rata berada pada rentang 23,47 hingga 27,19, yang menunjukkan bahwa kita dapat yakin sebesar 95% bahwa rata-rata populasi yang sebenarnya berada dalam rentang tersebut. Dapat

2. Pembahasan

Sebelum penggunaan media *stick ice cream*, proses pembelajaran di kelas II UPT SDN 156 Inpres Makammu masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Peserta didik lebih banyak mengerjakan soal dari buku teks serta mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak interaksi atau pengalaman konkret. Hasil pretest menunjukkan rata-rata kemampuan berhitung sebesar 69,44, yang berada pada kategori “cukup” dan masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan bahwa siswa belum mampu memahami konsep operasi hitung dasar dengan baik. Kondisi ini sejalan dengan temuan Fitriana, Amaliyah, dan Unaenah yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali bersifat satu arah dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir aktif dan manipulatif dalam memecahkan masalah matematis (Ilmu & P-issn, 2022)

Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menjadi faktor penting yang menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget (1972), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep matematika akan lebih optimal jika siswa berinteraksi langsung dengan benda nyata yang dapat dimanipulasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran konkret yang dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih aktif, visual, dan menyenangkan.

Media *stick ice cream* dirancang secara sederhana namun efektif sebagai alat bantu

disimpulkan dalam pembelajaran berhitung memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar.

manipulatif untuk memahami operasi penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Warna dan angka pada setiap stik membantu siswa membedakan nilai bilangan serta mengasosiasikan konsep abstrak dengan objek nyata. Penerapan media ini dalam pembelajaran matematika terbukti meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 95,33, yang termasuk kategori “sangat baik”. Hasil uji *One Sample t-Test* menunjukkan nilai $t = 32,02$ dengan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil posttest dan KKM.

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang melaporkan bahwa media konkret “jellyfish mathematics” mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan *N-Gain* sebesar 0,74 (kategori tinggi). Sementara itu, Suryaningsih (2025) membuktikan bahwa pendekatan *Concrete-Pictorial-Abstract (CPA)* efektif meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar hingga 78,9% (Juniansyah & Saputri, 2024). Seluruh penelitian ini menunjukkan konsistensi bahwa pembelajaran berbasis media konkret dapat memperkuat pemahaman matematis melalui pengalaman langsung.

Selain berdampak pada hasil belajar, penerapan media *stick ice cream* juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Siswa terlihat antusias, senang, dan lebih berani berpartisipasi dalam aktivitas berhitung. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian Andarsa yang menemukan bahwa media konkret mampu meningkatkan minat belajar matematika dan menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan di SDN Kalicari. Media yang bersifat interaktif dapat menurunkan kecemasan belajar dan

menumbuhkan rasa percaya diri siswa (Andarsa et al., 2025).

Aktivitas manipulatif menggunakan stik berwarna memberikan pengalaman belajar berbasis multisensorik, yaitu visual, kinestetik, dan taktil, yang mendukung gaya belajar anak usia dini. Pembelajaran ini juga menumbuhkan kerja sama antar siswa melalui aktivitas kelompok, sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata (Vygotsky, 1978).

Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks penerapan media *stick ice cream* di kelas rendah sekolah dasar (kelas II) di Kabupaten Takalar, yang hingga kini masih jarang dikaji secara empiris menggunakan pendekatan kuantitatif. Berbeda dari penelitian terdahulu yang lebih bersifat deskriptif, penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik untuk membuktikan efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan berhitung. Selain itu, media *stick ice cream* memiliki karakteristik yang sederhana, murah, mudah dibuat, dan dapat digunakan oleh guru tanpa memerlukan teknologi canggih, sehingga memiliki potensi tinggi untuk diimplementasikan secara luas.

Sejumlah studi terbaru memperkuat temuan bahwa media konkret/manipulatif efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika pada jenjang SD: misalnya penelitian tentang efektivitas media stik es krim pada kelas II yang menemukan kenaikan signifikan hasil belajar dan motivasi. Penelitian serupa yang menerapkan stik es krim pelangi melaporkan peningkatan ketuntasan belajar matematika setelah intervensi media tersebut (Gambut et al., 2024). Studi kajian penggunaan media konkret yang lebih luas menemukan peningkatan minat dan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat SD ketika media nyata digunakan secara konsisten (Andarsa et al., 2025). Penelitian yang mengintegrasikan media manipulatif dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) juga melaporkan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung siswa. Untuk alat peraga

spesifik seperti geoboard, studi tindakan kelas melaporkan peningkatan hasil belajar materi bangun datar/ruang pada siswa kelas III SD (Husna et al., 2025). Evaluasi implementasi media manipulatif di berbagai konteks sekolah menemukan bahwa media-media ini memfasilitasi visualisasi konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa (Cahyono, 2024). Penelitian internasional membandingkan *blended use* (konkret + virtual manipulatives) dan menunjukkan bahwa kombinasi tersebut memberikan peningkatan pencapaian matematika yang lebih besar dibanding instruksi tradisional. Studi eksperimental pada topik pecahan juga menemukan bahwa penggunaan manipulatif (konkret dan/atau virtual) memperbaiki prestasi dan penguasaan konsep pada siswa dasar (Siller & Ahmad, 2024). Penelitian berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) yang memanfaatkan media konkret melaporkan peningkatan motivasi dan hasil belajar pada topik bangun ruang (Hermawati et al., 2023).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang kontekstual dan menyenangkan. Penggunaan media *stick ice cream* dapat dijadikan alternatif strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar sekaligus membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Secara institusional, hasil penelitian ini juga mendukung program Gerakan Literasi Numerasi di sekolah dasar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, dengan menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis kegiatan konkret.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *stick ice cream* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas II sekolah dasar. Pembelajaran berbasis media konkret tidak hanya meningkatkan hasil kognitif tetapi juga membangun motivasi, keterlibatan, dan rasa percaya diri siswa. Kebaruan penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi media sederhana namun bermakna

dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kemampuan berhitung peserta didik sebelum diajar menggunakan media *Stick ice cream* kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 69,44. (*pretest*). Kemampuan berhitung peserta didik setelah diajar menggunakan media *Stick ice cream* kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar berada pada kategori sangat baik dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 95,33 (*posttest*). Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung peserta didik kelas II sebelum dan setelah menggunakan media *stick ice cream*. Hal

ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* peserta didik dengan nilai KKM (70). Dari Selisih rata-rata adalah 25,33, artinya nilai rata-rata *posttest* peserta didik lebih tinggi 25,33 poin dibanding KKM. Selain itu, interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang 23,47 hingga 27,19, yang berarti rata-rata sebenarnya berada dalam rentang tersebut dan tetap di atas KKM. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media *stick ice cream*, media tersebut memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas II di UPT SDN 156 Inpres Makammu Kabupaten Takalar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarsa, F. D., Fatma Pertiwi Setiawati, Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Pengaruh penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(2), 357–364. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2587>
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia The Development Of Multimedia-Based Interactive Learning Media. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110.
- Gambut, T., Of, G., Corn, S., & Peat, O. N. (2024). 3) 1)2)3). 26(1), 5747–5758.
- Halimah, A., Suryaningsih, F., & Hasrianti, A. (2024). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik kelas I MIS Al-
- Ikhlas Doridungga Bima. *Caradde: Jurnal Inspirasi Dan Inovasi Guru*, 2(2), 46–56.
- Hermawati, E., Wahyudi, W., & Ngatman, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika tentang Bangun Ruang pada Siswa Kelas VA SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.72980>
- Hijrah, N., Baharuddin, R., Halimah, A., Islam, U., & Alauddin, N. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Drill Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar The Effect Of Implementing The Drill Learning Method Assisted With Puzzle Media On Students '. 12(1), 97–109.
- Husna, W., Arifin, F., & Artikel, H. (2025). EDUKASI TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Penerapan

- Media Geoboard untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Implementation of Geoboard Media to Improve Conceptual Understanding of Plane Figures in Fourth Grade Elementary Students. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 6(2), 128–134.
- Ilmu, J. K., & P-issn, P. G. (2022). 3 1,2,3. 05(01), 53–64.
- Juniansyah, D., & Saputri, H. (2024). Penerapan Media Konkret dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD Negeri 47 Palembang. *Journal on Education*, 07(01), 6449–6459.
- Siller, H. S., & Ahmad, S. (2024). The Effect of Concrete and Virtual Manipulative Blended Instruction on Mathematical Achievement for Elementary School Students. In *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education* (Vol. 24, Issue 2). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/s42330-024-00336-y>
- Halimah, Andi, Imam Permana, and Rachmat Ashar. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Dr. Stone Terhadap Hasil Belajar Materi Induksi Elektromagnetik Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Jenepono." *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika* 2.2 (2022): 107-118.
- Baharuddin, Baharuddin. "Efektivitas Penerapan Strategi Student Team Leadership Games Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Model Makassar." *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 1.1 (2013): 177-194.