

Learning Implementation Report: Alternative Kinesthetic-Based Mathematics Learning to Improve Numeracy Skills of Grade 1 Elementary School Students.

[Laporan Implementasi Pembelajaran: Alternatif Pembelajaran Matematika Berbasis Aktivitas Kinestetik untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa Kelas 1 SD]

Sri Suparmi¹, Vanda Rezanía*²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Koresponden: vanda1@umsida.ac.id

Abstract. *The implementation of alternative learning of kinesthetic-based mathematics learning to improve the numeracy skills of grade 1 elementary school students aims to improve understanding and to achieve maximum learning outcomes for students with kinesthetic learning styles, where students with kinesthetic learning styles tend to be active and prefer to move continuously and cause friends to be disturbed, therefore kinesthetic-based learning strategies are used so that the child is channeled the desire to always move but can still follow the learning well. And after carrying out kinesthetic-based learning, it can be seen that students are seen from the results of the assessments carried out, both formative and summative assessments, from the notes obtained, are very satisfactory because on average they get very good results. As a teacher, you must understand that learning objectives will not be achieved if the strategy used is not in accordance with the conditions of students, on the contrary, if the learning strategy is appropriate, any goal of the learning that the teacher does will definitely be achieved.*

Keywords: Kinesthetic learning style, increasing understanding, mathematics numeracy skills.

Abstrak. *Implementasi pembelajaran alternatif pembelajaran matematika berbasis kinestetik untuk meningkatkan keterampilan numerasi siswa kelas 1 sekolah dasar ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal bagi para peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, dimana peserta didik dengan gaya belajar kinestetik cenderung aktif dan lebih senang bergerak terus dan mengakibatkan teman menjadi terganggu, oleh karena itu digunakan strategi pembelajaran berbasis kinestetik sehingga anak tersebut tersalurkan keinginan untuk selalu bergerak namun tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dan setelah melakukan pembelajaran berbasis kinestetik terlihat peserta didik dilihat dari hasil asesmen yang dilakukan baik asesmen formatif maupun asesmen sumatifnya dari catatan yang diperoleh sangat memuaskan karena rata-rata mendapatkan hasil yang sangat baik. Sebagai seorang guru maka harus memahami tujuan pembelajaran tidak akan tercapai jika strategi yang dilakukan tidak sesuai dengan kondisi peserta didik sebaliknya jika strategi pembelajaran tepat maka tujuan apapun dari pembelajaran yang guru lakukan pasti akan tercapai.*

Kata kunci: Gaya belajar kinestetik, meningkatkan pemahaman, keterampilan numerasi

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran berbasis kinestetik ini ditujukan untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas 1 dimana dalam kelas memiliki perbedaan dalam gaya belajar [1] bahwa ada beberapa gaya belajar peserta didik diantaranya adalah gaya belajar audio, auditory dan gaya belajar kinestetik dimana masalah timbul karena perbedaan itu. Penelitian ini dilakukan untuk membantu peserta didik dengan gaya belajar kinestetik karena peserta didik dengan gaya belajar kinestetik memiliki kecenderungan selalu aktif dan tidak bisa diam terlalu lama [2] karena kecenderungan ini mengakibatkan peserta didik yang lain merasa

terganggu dengan keaktifannya. Sebab itu kami mencoba pembelajaran kreatif dengan aktif bergerak tapi sambil belajar supaya tujuan pembelajaran tetap tercapai namun peserta didik tidak merasa tertekan karena dilakukan dengan senang dan bahagia. Terutama untuk membantu peserta didik dengan gaya belajar kinestetik untuk pemahaman numerasi dalam pelajaran matematika di Sekolah Dasar kelas 1.

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Untuk mendapatkan capaian pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik pada pelajaran matematika yang bertujuan meningkatkan keterampilan numerasi pada peserta didik Sekolah Dasar kelas 1 ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika membuat rencana pembelajaran, sebelum membuat rencana pembelajaran seharusnya guru paham apa capaian pembelajaran yang akan dicapai setelah itu tentukan apa tujuan pembelajarannya, selain itu guru harus mempersiapkan media pembelajaran apa yang sesuai dengan topik yang dibuat dalam rencana pembelajaran, disini guru menyiapkan media yang sesuai, karena topiknya adalah Bilangan 1 sampai 10 maka media yang disediakan seperti kartu angka 1 sampai 10, benda-benda kecil (batu, kelereng, biji-bijian) selanjutnya mulai ditentukan kegiatan apa yang sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran terutama yang cocok bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik.

Alokasi waktu yang akan dipergunakan adalah 2 jam pelajaran atau 70 menit dengan 10 menit untuk pendahuluan yang diawali memberi salam, presensi, ice breaking ringan serta pertanyaan pemantik mengenai topik pembelajaran saat ini, setelah peserta didik siap dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada inti kegiatan menggunakan strategi pembelajaran aktif dan efektif [3]. Pembelajaran dengan alokasi waktu 50 menit untuk melakukan empat kegiatan pembelajaran dimana guru menjelaskan kegiatan dengan mengajak peserta didik bergerak aktif mempraktekan kegiatan 1 sampai kegiatan 4 bersama dengan guru selanjutnya peserta didik mendapatkan lembar kerja dan masing-masing mengerjakan secara individu dengan kegiatan pertama adalah lompat angka yang kedua hitung dengan gerakan, yang ketiga ambil dan hitung benda dan yang terakhir keempat penjumlahan dengan gerak. Keberhasilan peserta didik akan diukur menggunakan beberapa indikator yang disesuaikan dengan pembelajaran diantaranya dilihat dari partisipasinya di dalam pembelajaran, dan karena penelitian ini mengambil mata pelajaran matematika terutama keterampilan numerasinya jadi indikator yang kedua adalah menghitung, serta pemahamannya dalam semua aktivitas pembelajaran [4].

III. IMPLEMENTASI

Pembelajaran matematika berbasis kinestetik ini untuk meningkatkan keterampilan numerasi serta membantu pemahaman peserta didik dalam memahami materi terutama bagi anak dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik bagaimana mereka tetap aktif bergerak namun tetap belajar. Di dalam pembelajaran ini menggunakan beberapa pendekatan antara lain pendekatan berbasis kinestetik dan pendekatan bermain sambil belajar. Sebelum pembelajaran dilaksanakan sebaiknya membuat kesepakatan aturan selama pembelajaran berlangsung misalnya peserta didik dilarang saling mengganggu teman selama pembelajaran, peserta didik harus membantu teman yang kesulitan ketika melakukan kegiatan 1 sampai kegiatan 4. Setelah itu mulai merancang pembelajaran.

Keberlangsungan pembelajaran di kelas berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat dan peserta didik semua mengikuti dengan gembira dan semangat dari awal sampai akhir pembelajaran. Dimana pembelajaran dimulai dari kegiatan pembukaan yang dimulai dari guru memberi salam, menanyakan kabar dan presensi serta menjelaskan apa tujuan pembelajaran saat ini, setelah itu ice breaking ringan dengan bernyanyi sesuai tema disini guru bersama-sama menyanyikan lagu yang ada kaitanya dengan angka 1-10. Berikutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya apakah sudah ada yang bisa berhitung 1-10 guru tidak lupa untuk memberi kesempatan pada anak untuk menjawab.

Berikutnya guru mulai melakukan kegiatan 1 yaitu lompat angka kegiatan ini bertujuan supaya peserta didik memahami urutan angka 1-10, dengan cara memberi penjelasan terlebih dahulu sambil mempraktekan di depan peserta didik. Dan kegiatannya adalah guru sudah mempersiapkan garis angka di lantai, peserta didik diminta mengikuti instruksi guru misalnya melompat ke angka 4 lalu lompat lagi 3 kali dan guru bertanya sampai di angka berapa? Jika jawaban benar artinya peserta didik sudah paham dengan penjelasan yang disampaikan guru. Setelah peserta didik sudah melakukan kegiatan semua

dilanjutkan kegiatan 2 yaitu hitung dengan gerakan, kegiatan ini bertujuan supaya peserta didik dapat menghubungkan angka dengan gerak. Kegiatan yang dilakukan adalah peserta didik diminta mengikuti instruksi guru untuk melakukan gerakan sesuai angka yang disebut, misalnya tepuk tangan 3 kali, maka peserta didik tepuk tangan 3 kali sampai peserta didik melakukan kegiatan semua jika diperlukan guru meminta satu persatu untuk melakukannya, dan tingkat keberhasilan pembelajaran adalah jika antara gerakan dan angka yang disebutkan tepat. Setelah semua peserta didik melakukan kegiatan 2 dilanjutkan dengan kegiatan 3. Kegiatan 3 adalah ambil dan hitung, kegiatan ini bertujuan untuk numerasi konkret dengan kegiatan yang dilakukan adalah guru mempersiapkan benda-benda kecil seperti batu kecil, kelereng atau biji-bijian di beberapa titik dan peserta didik diminta berjalan menuju benda tersebut dan mengambil sesuai instruksi dan menghitungnya bersama-sama. Tingkat keberhasilan kegiatan 3 ini adalah saat peserta didik mengambil benda sesuai dengan instruksi yang diberikan. Dan dilanjutkan kegiatan 4 yaitu penjumlahan dengan gerak, kegiatan ini bertujuan untuk memahami konsep penjumlahan, kegiatan yang dilakukan adalah peserta didik melakukan kombinasi gerakan melompat seperti lompat 2 kali, lalu lompat lagi 3 kali berapa total geraknya, jadi peserta didik menghitung total gerakan yang dilakukan. Tingkat keberhasilan kegiatan ini adalah jika peserta didik menghitung total lompatan yang diinstruksikan benar.

Pada pembelajaran berbasis kinestetik ini diperlukan beberapa media pembelajaran antara lain kartu angka untuk membuat garis angka, benda-benda kecil seperti batu, kerikil biji-bijian, sedangkan waktu yang digunakan adalah 70 menit atau 2 kali jam pelajaran dengan rincian 10 menit pertama untuk kegiatan pembukaan, 50 menit untuk kegiatan inti pembelajaran, kegiatan inti dengan 4 kegiatan sampai mengerjakan lembar kerja peserta didik dan 10 menit terakhir untuk kegiatan penutup refleksi lisan dan berdoa di akhir pembelajaran.

IV. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan asesmen formatif dan asesmen sumatif, sehingga asesmen dilaksanakan dua kali. Pertama ketika kegiatan berlangsung yang disebut juga sebagai asesmen formatif dengan indikator yang digunakan antara lain, pertama partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ada tiga kriteria dalam asesmen ini yaitu sangat aktif, aktif, kadang aktif dan pasif, indikator yang kedua menghitung diobservasi ketika pembelajaran berlangsung dengan kriteria asesmen yaitu cepat dan tepat, tepat, kadang salah dan sering salah, dan indikator yang ketiga pemahaman dalam memahami materi yang diberikan dengan kriteria asesmen adalah sangat paham, paham, kurang paham dan belum paham. Kedua ketika pembelajaran selesai yang disebut juga asesmen sumatif, asesmen ini lebih menitikberatkan pada hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik serta menggunakan skor tertinggi dan terendah untuk mengukur keberhasilan capaian pembelajaran dimana skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Asesmen sumatif menggunakan empat indikator sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran yaitu indikator yang pertama adalah menghitung angka di kegiatan 1 dengan kriteria penilaian adalah jika benar semua skor 4, sedikit salah skor 3, banyak salah skor 2 dan tidak urut skor 1, indikator kedua menghubungkan angka dengan gerakan dalam kegiatan 2 dengan kriteria sangat tepat mendapat skor 4, cukup tepat mendapat skor 3, kurang tepat mendapat skor 2 dan tidak mampu mendapat skor 1, Selanjutnya indikator ketiga adalah menghitung benda dalam kegiatan 3 dengan kriteria benar maka skor 4, hampir benar maka skor 3, banyak salah maka skor 2, dan tidak tepat maka skor 1, indikator keempat adalah penjumlahan dalam kegiatan 4 dengan kriteria benar semua mendapat skor 4, sedikit salah mendapat skor 3, banyak salah mendapat skor 2 dan tidak mampu mendapat skor 1.

Dan hasil yang diperoleh dari asesmen formatif yang dilakukan sangat baik karena semua peserta didik aktif dan sangat antusias dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari 27 peserta didik yang tidak hadir 2 dan tidak ada yang pasif dan dari hasil diperoleh tidak ada peserta didik yang mendapat predikat perlu bimbingan artinya dari asesmen formatif yang dilakukan hasilnya sangat memuaskan. Begitu juga dari asesmen sumatif yang dilakukan hampir 100% peserta didik mendapatkan nilai yang baik, hanya ada dua peserta didik mendapat predikat C itu juga tidak di semua kegiatan, jadi jika diprosentasikan sekitar 92% peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Setelah terlaksananya proses pembelajaran dari awal sampai akhir penulis mendapat kesimpulan tujuan pembelajaran akan tercapai ketika metode, media, serta evaluasi berkaitan dan sesuai dengan tujuan

V. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Refleksi yang didapat dari peserta didik yang mendapat pertanyaan “Apakah kamu senang belajar hari ini?” semuanya menjawab senang. Dan dari pertanyaan “Apakah bisa menghitung 1 sampai 10” semua menjawab bisa, namun ketika peserta didik diajak menulis angka 1 sampai 10 masih ada beberapa peserta didik yang menulisnya masih terbalik. Walaupun secara keberhasilan sudah berhasil dalam pembelajaran namun masih ada yang perlu diperbaiki, yang pertama dari segi materi mungkin perlu lebih kompleks lagi misalnya bilangan 1 sampai 20 karena materi yang disajikan terlalu sederhana, yang kedua diperbanyak menulis angka karena dilihat dari hasil yang diperoleh masih ada beberapa peserta didik yang menulis angka terbalik terutama pada angka 3, 4 dan 7 yang seharusnya angka 3 menghadap ke kiri peserta didik menulis menghadap ke kanan begitu juga angka 4 dan 7.

VI. ETIKA DAN PRIVASI

Laporan implementasi ini dilengkapi dengan dokumentasi proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas karena proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Amanah Mu yang beralamat di Lampung Tengah propinsi Lampung, dan dengan sasaran peserta didik kelas 1 yang berjumlah 27 peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Pemerintah, terutama Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan kesempatan mengikuti program RPL
2. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) yang berkenan menerima kami sebagai mahasiswa.
3. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dengan sabar membimbing dari awal masuk sampai saat ini.
4. Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing proses pembuatan laporan ini sampai selesai
5. Kepala Sekolah SDIT Insan Amanah Mu yang selalu mendukung kami mengikuti program ini.
6. Rekan-rekan guru SDIT Insan Amanah MU dan rekan-rekan mahasiswa yang sangat membantu dalam perkuliahan.
7. Keluarga besar kami yang selalu mendukung.

REFERENSI

- [1] Slameto (2013) *Gaya belajar* (edisi revisi). Renika Cipta
- [2] Uno, H.B. (2016) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif* (edisi revisi). Bumi Aksara.
Sub - bab Pembelajaran untuk tipe kinestetik.
- [3] Gunawan A.W. (2018) *Genius Learning Strategy = Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Gaya Belajar yang Efektif*. Gramedia Pustaka Utama
Bagian Kinestetik = “belajar sambil bergerak”
- [4] Ahmadi F. & Umiarso (2019). Implementasi gaya belajar kinestetik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Nusantara* 4(2) 112 - 123.
 - Indikator keberhasilan nilai post-test, keaktifan, retensi jangka panjang.
- [5] Magdalena I. Prabandani R.O., Reni E.S., Fitriani M.A. & Putri A.A. (2020). Analisis Perkembangan bahan ajar. *Nusantara = Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170 - 187
 - Faktor keberhasilan = kesesuaian metode, model, evaluasi dengan tujuan.