



## Pemanfaatan *Jumping Math* dalam Pembelajaran Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar di Malang

Firda Alfiana Patricia<sup>1</sup>, Era Dewi Kartika<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

\*e-mail: erfolgera@gmail.com

Diterima: 29 November 2024

Revisi: 27 Desember 2024

Diterbitkan: 31 Desember 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode *Jumping Math* dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar di Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dari guru, siswa, dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kinestetik yang memadukan gerakan fisik dengan konsep matematika, *Jumping Math*, mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Dalam pemanfaatan metode *Jumping Math*, ditemukan bahwa peningkatan antusiasme dan pemahaman siswa dalam mempelajari matematika sangat signifikan, sehingga membantu mengurangi kecemasan dan kebosanan siswa. Penelitian ini menemukan bahwa metode *Jumping Math* membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan ruang kelas yang sempit, yang memengaruhi efektivitas penerapan metode tersebut. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode ini terbukti lebih efektif untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik dibandingkan dengan siswa dengan gaya belajar visual atau auditori. Hasil ini diperoleh melalui observasi yang diberikan kepada siswa untuk mengidentifikasi gaya belajar mereka. Meskipun demikian, metode *Jumping Math* memiliki dampak positif terhadap interaksi sosial siswa, mendorong kolaborasi dan komunikasi di antara mereka. Studi ini menyimpulkan bahwa *Jumping Math* merupakan pendekatan inovatif yang berpotensi meningkatkan hasil belajar aritmatika sekaligus menciptakan dinamika kelas yang lebih interaktif. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengembangkan strategi adaptasi metode ini guna mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan agar lebih terintegrasi ke dalam kurikulum sekolah.

**Kata Kunci:** *Jumping Math*, pembelajaran aritmatika, pendidikan dasar.

### ABSTRACT

*This research aims to explore the use of the Jumping Math method in mathematics learning among elementary school students in Malang. This study uses a qualitative descriptive research type with observation, interview, and documentation techniques to collect data from teachers, students, and parents. The research results show that the kinesthetic learning method that combines physical movement with mathematical concepts, Jumping Math, is able to significantly increase student engagement and understanding. In the utilization of the Jumping Math method, it was found that the increase in student enthusiasm and understanding in learning mathematics was very significant, thereby helping to reduce student anxiety and boredom. This study found that the Jumping Math method helps improve students' understanding of basic arithmetic operations such as addition and subtraction. However, this study also identified several constraints, such as time limitations and cramped classroom space, which affect the effectiveness of the method's implementation. This is based on the results of interviews and observations conducted during the learning process. Additionally, this method has proven to be more effective for students with a kinesthetic learning style compared to those with a visual or auditory learning style. This result was obtained through observations given to students to identify their learning styles. Nevertheless, the Jumping Math method has a positive impact on students' social interactions, encouraging collaboration and communication among them. This study concludes that Jumping Math is an innovative approach that has the potential to improve arithmetic learning outcomes while also creating a more interactive classroom dynamic. Further research is recommended to develop adaptation strategies for this method to accommodate various student learning styles and to better integrate it into the school curriculum.*

**Keywords:** *Jumping Math*, arithmetic learning, elementary education.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

\*Corresponding author

## 1. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran kunci dalam kurikulum sekolah dasar yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif siswa dan merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan siswa di sekolah dasar. Kemampuan berhitung yang baik merupakan komponen penting dalam memahami konsep-konsep matematika secara lebih detail. Menurut [1], tujuan umum diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar diantaranya: (1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif dan, (2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika dasar dan merasa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Hal ini seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang interaktif dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut [2] matematika dikatakan abstrak karena objek atau simbol-simbol tidak ada dalam kehidupan nyata sehingga objek matematika tidak mudah dipahami oleh sebagian siswa Sekolah Dasar (SD). Prestasi belajar matematika yang baik tidak akan tercapai secara maksimal apabila siswa tidak memiliki minat belajar karena minat mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar [3]. Menurut [4] minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).

Untuk mengatasi tantangan ini, pembelajaran matematika telah mengalami berbagai inovasi dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan alat peraga yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih interaktif dan menyenangkan. Alat peraga sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus disertakan untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien [5]. Memperkenalkan konsep matematika menggunakan alat peraga dapat menumbuhkan minat belajar dan kreativitas siswa [6].

Salah satu contoh alat peraga yang bisa digunakan adalah *Jumping Math*, sebuah alat peraga yang dirancang untuk menggabungkan unsur fisik dengan pembelajaran matematika. Alat peraga ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan matematika mereka melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan [7]. [8] mendapatkan hasil dalam penelitiannya terkait uji coba terhadap game edukasi *Kangaroo Jump* yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebesar 72,88 %. Hasil penelitian yang didapatkan oleh [9] menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Jumping Rabbit* mampu memberikan kemudahan siswa dalam mengembangkan keterampilan berhitung dan dapat menumbuhkan sikap aktif terhadap pembelajaran khususnya matematika.

*Jumping Math* menggunakan pendekatan yang berbeda dengan metode pengajaran matematika konvensional. *Jumping Math* merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik dengan tantangan matematika yang melibatkan komponen-komponen seperti papan dengan angka atau simbol matematika yang diletakkan di lantai, di mana siswa diinstruksikan untuk melompat ke angka atau simbol yang benar sebagai bagian dari aktivitas matematika. Konsep ini tidak hanya memberikan variasi dalam metode pengajaran tetapi juga memanfaatkan prinsip pembelajaran kinestetik, di mana siswa belajar lebih baik melalui gerakan dan aktivitas fisik. Metode yang menggabungkan gerakan fisik dengan konsep matematika ini membuat siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat. *Jumping Math* mengajak siswa untuk melakukan gerakan fisik seperti melompat atau menari sambil memecahkan masalah matematika. Gerakan fisik ini membantu siswa memperkuat koneksi antara otak kanan dan otak kiri, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif. Intervensi pelajaran Matematika yang melibatkan aktivitas fisik tampaknya menawarkan manfaat sinergis terkait dengan perkembangan kognitif dan motorik, yang sangat penting untuk perkembangan optimal di tahun-tahun awal [10].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan alat peraga *Jumping Math* dalam meningkatkan keterampilan matematika siswa sekolah dasar. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah penggunaan alat peraga ini dapat:

1. Memahami Konsep Matematika. Adanya melibatkan aktivitas fisik dalam proses pembelajaran, siswa mungkin dapat memahami dan mengingat konsep-konsep matematika dengan lebih baik.

2. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa. Aktivitas yang melibatkan gerakan dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan mengurangi rasa bosan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.
3. Memfasilitasi Pembelajaran Aktif dan Interaktif. Alat peraga *Jumping Math* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan berpartisipasi langsung dalam aktivitas matematika, yang dapat memperkuat keterampilan pemecahan masalah.

Dalam konteks pendidikan matematika yang semakin berkembang, penggunaan alat peraga yang inovatif seperti *Jumping Math* dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap metode pembelajaran yang lebih efektif. Meskipun alat peraga seperti ini memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi dampak spesifiknya terhadap keterampilan matematika dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan tersebut dan memberikan wawasan tentang bagaimana alat peraga *Jumping Math* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran matematika. Selain itu, *Jumping Math* juga menggunakan pendekatan diferensiasi dalam mengajar berhitung. Program ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu setiap siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar pada tingkat yang sesuai dengan kemampuannya. Dalam *Jumping Math*, siswa diberikan tugas-tugas yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang tepat. Hal ini membantu siswa merasa termotivasi dan tidak merasa terlalu sulit atau terlalu mudah dalam belajar matematika. Anak usia SD / MI berada pada kisaran usia 7 – 12 tahun sehingga pada masa ini menurut Piaget, mereka mengalami perkembangan kognitif pada tahapan ketiga yaitu masa konkrit prerasional (7 – 11 tahun), yang pada masa ini anak sudah dapat melakukan berbagai tugas yang konkrit, tetapi belum bisa berfikir formal dan abstrak [11].

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pendekatan *Jumping Math* sebagai metode pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan menarik, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang alat peraga yang dapat meningkatkan keterampilan matematika siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dalam *Jumping Math*, guru juga memiliki peran yang sangat penting. Guru perlu menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Guru juga perlu memotivasi siswa dengan memberikan pujian dan penghargaan saat mereka berhasil menyelesaikan tugas dengan baik [12]. Dengan peran aktif guru, siswa akan merasa didukung dan termotivasi untuk terus belajar matematika.

Pemanfaatan *Jumping Math* dalam pembelajaran berhitung di sekolah dasar memiliki beberapa manfaat, diantaranya : (1) Metode ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika sehingga dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa cenderung lebih antusias dalam belajar matematika dan dapat membantu mengurangi rasa takut atau keengganan siswa terhadap matematika, (2) *Jumping Math* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika karena dengan menggabungkan gerakan fisik dengan konsep matematika, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep tersebut. Gerakan fisik membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka; (3) *Jumping Math* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif siswa karena siswa diajak untuk berpikir secara kritis dan mencari solusi yang kreatif dalam memecahkan masalah matematika sehingga hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pemanfaatan *Jumping Math* juga memiliki beberapa tantangan, diantaranya : (1) Diperlukan waktu dan sumber daya yang cukup untuk melaksanakan permainan ini karena guru perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan permainan *Jumping Math*, serta menyediakan ruang dan peralatan yang dibutuhkan untuk gerakan fisik siswa, (2) *Jumping Math* membutuhkan keterlibatan aktif dari guru sehingga guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang program ini dan mampu mengajar dengan metode yang tepat maka hal ini membutuhkan pelatihan dan pengembangan profesional yang kontinu bagi guru. Pemanfaatan *Jumping Math* dalam pembelajaran berhitung pada siswa sekolah dasar memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika karena metode ini menggabungkan gerakan fisik dengan konsep matematika, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat. Jika *Jumping Math* dimanfaatkan dengan tepat, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berhitung yang baik dan memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap konsep matematika.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini melibatkan siswa kelas I SD Ulil Albab Kepanjen sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran untuk mengamati penerapan metode *Jumping Math*, wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi tentang pengalaman dan pandangan mereka terhadap efektivitas metode ini, serta dokumentasi berupa catatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa untuk mendukung analisis data. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk memahami

sejauh mana metode Jumping Math dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi hitung dasar. Menurut [13] pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan alat peraga sebagai sumber belajar dalam mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung dalam matematika.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok penggunaan *Jumping Math* dalam pembelajaran berhitung pada siswa Sekolah Dasar di Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pemanfaatan *Jumping Math* dapat digunakan sebagai sumber belajar matematika yang bermakna dan membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang berhitung. Gambar 1 menunjukkan contoh alat peraga Jumping Math yang digunakan dalam pembelajaran berhitung untuk siswa Sekolah Dasar di Malang.



**Gambar 1.** Tampilan Jumping Math

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi  
Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas untuk mengamati penerapan metode Jumping Math. Observasi difokuskan pada interaksi siswa, respons mereka terhadap metode ini, serta keberhasilan dalam menyelesaikan operasi hitung dasar.
2. Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk menggali informasi mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap efektivitas metode Jumping Math. Wawancara ini juga bertujuan untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam menerapkan metode tersebut.
3. Dokumentasi  
Peneliti mengumpulkan data melalui dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan hasil pekerjaan siswa. Dokumentasi ini digunakan untuk mendukung analisis data dan memberikan bukti konkret terkait penerapan metode Jumping Math.

Penelitian ini dilakukan di SD Ulil Albab Kepanjen dengan siswa kelas I sebagai subjek penelitian. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran berhitung menggunakan *Jumping Math*. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan metode *Jumping Math* dalam pembelajaran berhitung dilakukan dengan mengintegrasikan gerakan fisik ke dalam proses belajar. Guru membimbing siswa dalam kegiatan seperti melompat, bergerak ke kiri atau ke kanan, melafalkan angka, atau menghitung langkah demi langkah. Observasi menunjukkan bahwa pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Aktivitas fisik yang dipadukan dengan konsep matematika membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan [14]. Antusiasme siswa dalam belajar matematika terlihat sangat tinggi. Dalam wawancara mereka mengatakan bahwa belajar berhitung dengan Jump Math terasa seperti bermain dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Faktanya, siswa yang sebelumnya kurang percaya diri terhadap matematika, kini dapat lebih berani berpartisipasi karena suasana pembelajaran yang santai [15]. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Selain itu, guru yang terlibat dalam penelitian ini menemukan bahwa Jump Math sangat membantu siswa memahami konsep dasar berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, dan pola bilangan. Menurut teori pembelajaran kinestetik, aktivitas fisik yang melibatkan gerakan tubuh dapat memperkuat daya ingat siswa dan

meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi [16]. Dalam pendekatan ini, siswa belajar tidak hanya melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memperkuat daya ingatnya. Peneliti juga menerima tanggapan positif dari guru dan orang tua. Guru percaya bahwa metode ini dapat membantu siswa mengatasi rasa bosan dalam belajar matematika [15]. Hasil dari survei orang tua mengungkapkan bahwa setelah mengikuti *Jumping Math*, anak-anak mereka lebih termotivasi untuk belajar matematika di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif di dalam kelas saja, namun juga mempengaruhi motivasi belajar siswa di luar lingkungan sekolah [17].

Namun penelitian ini juga mengungkapkan beberapa hambatan dalam penerapan *Jumping Math*. Guru menghadapi tantangan manajemen waktu karena kegiatan ini membutuhkan lebih banyak waktu. Selain itu, terbatasnya ruang kelas seringkali menjadi kendala, apalagi jika jumlah siswa sangat banyak. Menurut [18] Guru perlu menyusun strategi kreatif untuk memastikan seluruh siswa dapat berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran.

Efektivitas metode ini juga tergantung pada gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar kinestetik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konten komputasi, sedangkan siswa dengan gaya belajar visual dan auditori tidak menunjukkan hasil yang efektif [19]. Oleh karena itu, guru didorong untuk menggabungkan metode *Jumping Math* dengan pendekatan lain untuk mengakomodasi gaya belajar seluruh siswa di kelas [16].

Selain meningkatkan kemampuan matematika, *Jumping Math* juga berdampak pada interaksi sosial siswa. Kegiatan kelompok yang dilakukan dengan metode ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu. Hasil observasi menunjukkan siswa lebih sering berkomunikasi, bertukar pikiran, dan saling mendukung saat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya berguna dalam bidang akademik, namun juga mendukung perkembangan sosial siswa [20].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Jumping Math* mempunyai potensi yang besar untuk lebih mengembangkan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru memerlukan pelatihan khusus untuk menggunakan metode ini secara optimal. Selain itu, dukungan terhadap sekolah juga sangat dibutuhkan, termasuk penyediaan ruang kelas yang fleksibel dan fasilitas pendukung lainnya. Jika dikembangkan dengan baik, *Jumping Math* dapat menjadi cara inovatif untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Jumping Math* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pemahaman matematika siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan teori pembelajaran dan praktik pendidikan serta memberikan wawasan baru untuk penelitian di masa depan. Pemanfaatan *Jumping Math* merupakan salah satu inovasi dalam pendidikan matematika yang memasukkan unsur aktifitas fisik ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini terkait dengan teori kinestetik yang menyatakan bahwa siswa yang melakukan aktivitas fisik sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan memorinya [19]. Penelitian ini menegaskan bahwa latihan fisik tidak hanya mempengaruhi aspek fisik siswa, tetapi juga merangsang otak untuk meningkatkan konsentrasi dan membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Oleh karena itu, *Jumping Math* berpotensi mengurangi kecemasan matematika yang sering dirasakan siswa, terutama yang kesulitan memahami materi matematika.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan sosial siswa. Kegiatan yang melibatkan gerakan kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling membantu memecahkan masalah matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang penting untuk perkembangan siswa di luar bidang akademik [21]. Oleh karena itu, *Jumping Math* tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemanfaatan *Jumping Math* dalam pembelajaran berhitung pada siswa sekolah dasar di Malang memiliki pengaruh positif yang cukup besar. Pendekatan ini berhasil meningkatkan kemauan siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dasar, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, *Jumping Math* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mengurangi rasa takut berhitung, dan menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan beberapa tantangan seperti manajemen waktu dan terbatasnya ruang kelas seringkali menjadi kendala, apalagi jika jumlah siswa sangat banyak, serta kesulitan menyesuaikan pendekatan ini pada siswa dengan gaya belajar non-kinestetik. Kendala ini menunjukkan bahwa metode *Jumping Math* perlu disesuaikan dan dikembangkan lebih lanjut agar dapat diterapkan secara lebih inklusif. Sebagai prospek pengembangan, penelitian dapat mengintegrasikan metode *Jumping Math* dengan

pendekatan berbasis teknologi atau multimedia untuk menjangkau lebih banyak gaya belajar pada siswa. Selain itu, pengembangan panduan yang lebih terstruktur untuk guru dapat membantu mengatasi kendala waktu dan ruang kelas yang terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar.

## REFERENSI

- [1] Telaumbanua, Y. (2020). Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan. *Warta Dharmawangsa* Vol 14 No 4 709-722.
- [2] M. Sagita and N. Kania, "PENGUNAAN ALAT PERAGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR."
- [3] S. H. Sholehah, D. E. Handayani, and S. A. Prasetyo, "MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI KARANGROTO 04 SEMARANG," 2018.
- [4] A. P. ACHRU Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Jl HM Yasin Limpo No, "PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN."
- [5] S. PGRI Bandar Lampung, D. Afrilia Zildjianshi, A. Sutyono, and Y. Dwi Lestari, "Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia PENGGUNAAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDS SWADHIPA BUMISARI NATAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022." [Online]. Available: <http://eskrispi.stkipgribi.ac.id/>
- [6] Anggraini, A & , Hasanah, U. (2024). Inovasi Pembelajaran: Pemanfaatan Alat Peraga Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Issn Cetak: 2477-2143 Issn Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 01, Maret 2024.
- [7] R. E. . Slavin, *Educational psychology : theory and practice*. Pearson, 2014.
- [8] R. Widyastuti, A. Izzah, and S. F. Kusuma, "Pengembangan game 'kangaroo jump' sebagai media pembelajaran kelipatan persekutuan terkecil untuk meningkatkan minat belajar," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 162–176, Dec. 2020, doi: 10.21831/jitp.v7i2.34769.
- [9] G. K. Angraini and H. U. Kaltsum, "Penggunaan Teknik Jumping Rabbit oleh Guru pada Penjumlahan dan Pengurangan dalam Mengembangkan Keterampilan Berhitung," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4833–4840, Apr. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2952.
- [10] D. Magistro *et al.*, "Two years of physically active mathematics lessons enhance cognitive function and gross motor skills in primary school children," *Psychol Sport Exerc*, vol. 63, Nov. 2022, doi: 10.1016/j.psychsport.2022.102254.
- [11] S. H. Khotimah and P. Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Jurnal, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang."
- [12] R. A. Khoerunnisa, \* N Fathurrohman, and Z. Arifin, "Volume 2 Nomor 2 (2021) Pages 133-140 Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," 2021.
- [13] Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [14] K. Teori, M. Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Brain Based Learning Berbantuan, U. Arifah, H. Suyitno, and N. R. Dewi, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Brain Based Learning Berbantuan Powtoon," 2018. [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- [15] H. Jang, J. Reeve, and E. L. Deci, "Engaging Students in Learning Activities: It is Not Autonomy Support or Structure but Autonomy Support and Structure," *J Educ Psychol*, vol. 102, no. 3, pp. 588–600, 2010, doi: 10.1037/a0019682.
- [16] J. Abah, T. W. Chinaka, and E. O. Ogbiji, "Effect of Kinesthetic Learning on Students' Interest and Achievement in Mathematics," *Mathematics Education Journal*, vol. 8, no. 2, pp. 120–136, Sep. 2024, doi: 10.22219/mej.v8i2.34218.
- [17] E. W. Hapsari, U. Muhammadiyah, and K. Timur, "PARENTAL INVOLVEMENT AND STUDENTS' MOTIVATION IN LEARNING: A REVIEW OF LITERATURE," 2021.
- [18] J. Ilmiah Pedagogy, A. Teguh Purnawanto, and Mp. Dosen STAI Muhammadiyah Blora, "Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023 PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI."
- [19] R. Bailey, K. Armour, D. Kirk, M. Jess, I. Pickup, and R. Sandford, "The educational benefits claimed for physical education and school sport: An academic review," *Res Pap Educ*, vol. 24, no. 1, pp. 1–27, Mar. 2009, doi: 10.1080/02671520701809817.

- 
- [20] C. N. Loes and E. T. Pascarella, "Collaborative Learning and Critical Thinking: Testing the Link," *Journal of Higher Education*, vol. 88, no. 5, pp. 726–753, Sep. 2017, doi: 10.1080/00221546.2017.1291257.
- [21] H. Laksmiwati, A. Mariono, F. Arianto, and T. Pendidikan, "INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS The Influence of Collaborative Learning on Social Skills in Higher Education", doi: 10.47191/ijmra/v5-i11-05.