

Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar

Arsita Nur Aniqoh¹, Rosa Imani Khan², Veny Iswantinegtyas³, Sugiarto⁴

Prodi. PG-PAUD,FKIP,Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³, SDN 3 Bulusari Kediri⁴
 arsitaturaniqoh16@gmail.com¹ rossa_rose@unpkediri.ac.id²,veny.unpkediri@gmail.com³
 , sdntigabulusari@gmail.com⁴

Abstract

The purpose of this study was to describe the strategies used by teachers to develop children's numeracy skills using a smart board. To develop children's numeracy skills, teachers need interesting learning media. One of the media that can develop numeracy skills is smart board media. The smart board is a medium that is created to facilitate and develop early counting for children in learning mathematics. This smart board is made of used boards or used cardboard which is then covered with flannel then numbers can be pasted in the form of simple counting questions and their answers. In utilizing this smart board media, teachers can also make interludes with singing and storytelling activities to make it more interesting for children to learn and make it easier for children to understand learning. This research was conducted with a qualitative approach in the form of a case study method to gain knowledge about teacher strategies in developing children's numeracy skills. Subject selection. data collection was carried out using an interactive model with data analysis, namely data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. The results of the study indicate that the teacher's strategy to develop children's numeracy skills using the smart board is effective. Smart board media is able to make the learning process more interesting, effective, and child-centered to be more active in learning. Through smart board media, children learn to count in a fun way.

Keywords: Teacher's Strategy, Counting Ability, Smart Board.

Abstrak

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang strategi yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak menggunakan papan pintar. Untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung adalah media papan pintar. Papan pintar merupakan sebuah media yang dibuat untuk memudahkan serta mengembangkan berhitung permulaan pada anak dalam pembelajaran matematika. Papan pintar ini terbuat dari papan bekas atau kardus bekas yang kemudian dilapisi dengan kain flanel kemudian dapat ditempel angka dalam bentuk soal-soal hitungan sederhana beserta jawabannya. Dalam memanfaatkan media papan pintar ini, guru juga bisa melakukan selingan dengan kegiatan bernyanyi dan bercerita supaya lebih menarik minat belajar anak dan memudahkan anak untuk memahami pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dalam bentuk metode studi kasus untuk memperoleh pengetahuan tentang strategi guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Pemilihan subjek. pengumpulan data dilakukan dengan penggunaan model interaktif dengan analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa strategi guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak menggunakan papan pintar efektif. Media papan pintar mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan berpusat pada anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Melalui media papan pintar, anak belajar untuk berhitung dengan cara yang menyenangkan

Kata Kunci : Startegi Guru, Kemampuan Berhitung, Papan Pintar.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sumber daya insani layak mendapat perhatian secara terus-menerus untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Tapi pendidikan juga adalah cara yang penting untuk mengetahui kemajuan atau kemunduran bangsa Negara. Dari hasil penelitian dikatakan anak usia dini bias di katakan dengan periode emas atau golden age, pada periode ini anak 50% memiliki kemampuan kecerdasan pada usia 0-4 tahun, 30% selanjutnya sampai umur 8 tahun. Pada fase emas ini salah satu fase perseptif untuk anak saat perkembangan yang dihasilkan saat fase ini memiliki dampak akan perkembangan pada fase berikutnya sampai masa dewasanya. Menurut hasil yang didapatkan bahwa saat fase emas, anak akan menghadapi masa perkembangan yang sangat cepat. Sangat perlu diadakan bimbingan anak usia dini dari 0-8 tahun dengan bermacam. Karena anak-anak membutuhkan hampir semua aspek perkembangan dari bayi hingga dewasa, ini termasuk perkembangan kognitif, bahasa, moral, dan fisik. fisik, kognitif, linguistik, moral, dan berbagai bidang perkembangan lainnya, karena anak-anak memerlukan semua bidang perkembangan ini sejak bayi hingga dewasa. (Imas Kurniasih. 2009). Kognitif melambangkan hasil dari suatu pola pikir yaitu kemampuan seseorang untuk merangkai beberapa benda, mengevaluasi sesuatu dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Teori kognitif menurut Jean Piaget menerangkan pengetahuan anak bisa berkembang dengan aktivitas anak bermain. Permainan untuk anak bisa memberikan gambaran pendidikan dan bisa menabur wawasan akan kemampuan kognitif anak. Piaget menjelaskan bahwa ketika anak melakukan kegiatan bermain, anak bukan hanya belajar tentang sesuatu yang baru ia ketahui akan tetapi ia belajar mempraktikkan keterampilan yang didapatkan anak. Anak bisa menghasilkan sendiri tentang pengetahuan akan dunianya dengan berinteraksi, informasi atau pengalaman yang diperoleh. Piaget mengemukakan akan setiap anak mempunyai rancangan kognitif bisa dikatakan *schemata*, adalah sistem rancangan yang ada didalam pola pikir sebagai pengetahuan sesuatu dilingkungan. (Nugroho, I. R., & Listyarini, I. 2018).

Perkembangan kognitif merupakan teori yang dipopulerkan oleh Jean Piaget. Piaget mengkategorikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, yaitu sebagai berikut: a). Tahap sensorik motorik (0-2 tahun). Munculnya pola gejala yang permanen dan transisi bertahap dari sikap refleksif ke sikap yang bertujuan adalah dua ciri fase ini. Kemampuan kognitif anak-anak diperoleh melalui indera tubuh mereka dalam ,b). fase praoperasional, yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Anak-anak dapat menggunakan karakter untuk membuat cerita tentang dunia target pada tahap ini, yaitu c). Tahap operasional konkret (antara usia 8 dan 12 tahun). Ketika anak dapat menunjukkan penguasaan keterampilan dalam cara berpikir yang terstruktur, itu adalah tanda perkembangan, d).Tahap perolehan kemampuan kognitif melalui wawasan umum dan ilmu pengetahuan, rancangan macam bentuk,berbagai warna, ukuran dan pola, serta rancangan angka, angka, dan huruf. Anak dapat

belajar berhitung mulai dari benda di sekitar, seperti berhitung pensil yang dibawa, berhitung teman di kelas, dan berhitung jari. Anak belajar mengenal angka dengan proses yang lambat, tanpa ada pemaksaan, dengan cara yang mudah dan anak senang bisa dilakukan sambil bermain (Hasan, tingkat pencapaian perkembangan kognitif, 2009:104).

Susanto (2011) menjelaskan tentang keahlian berhitung yang dimiliki setiap anak dalam mengembangkan keahliannya, karakter perkembangan berawal dari lingkungan yang dekat dari diri seorang anak searah akan perkembangan yang bisa tumbuh pesat ke jenjang pengertian akan jumlah yakni tentang penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, menurut Naga (dalam Romlah dan Kurniah, 2016) Pengembangan keterampilan berhitung merupakan upaya untuk mengenalkan matematika yang berkaitan dengan sifat-sifat dan hubungan bilangan real serta perhitungannya, khususnya yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang merupakan operasi bilangan yang paling mendasar.

Ada enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan salah satunya aspek kognitif anak, kognitif adalah proses pola berfikir anak untuk menghubungkan sesuatu, memberikan nilai, selain itu merupakan bagian dari kognitif yang perlu dikembangkan pada anak yaitu keterampilan berhitung. Gagasan berhitung secara khusus melibatkan penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Banyak orang berpikir bahwa karena keterampilan matematika penting untuk pekerjaan dan kehidupan sehari-hari, semua siswa di semua jenis sekolah harus fasih dalam tingkat matematika tertentu. Kemampuan untuk melihat, menyebutkan, memahami, dan menulis simbol angka yang sesuai dengan informasi merupakan keterampilan kooperatif yang diperlukan untuk melakukan tindakan berhitung (Safa'ah, 2021). Tidak hanya membaca nyaring atau dengan cepat dan tepat melafalkan apa yang dikatakan guru termasuk berhitung. Untuk mengevaluasi prestasi siswa, berbagai indikator dapat digunakan, baik internal maupun eksternal. aspek yang berasal dari anak, seperti fakta bahwa anak perlu berkembang di semua bidang ini, (Sumarni, 2016).

Anak-anak dapat memperoleh manfaat dari bermain game dalam lima cara berbeda, termasuk: 1) untuk perkembangan kognitif, 2) untuk perkembangan sosial dan emosional, 3) untuk perkembangan bahasa, 4) untuk perkembangan fisik, dan 5) untuk pengenalan huruf. Salah satu metode untuk pertumbuhan kognitif anak adalah bermain. Salah satu cara mengatasi masalah adalah dengan bermain. Anak-anak dapat menggunakan berbagai kemampuan kognitif dan teknik pemecahan masalah saat bermain karena mereka menemukan berbagai skenario, kondisi, teman, dan hal-hal yang dibayangkan. Anak-anak dapat belajar dengan terlibat dengan benda-benda dan orang-orang di lingkungan mereka sambil bermain dengan mereka dan menggunakannya untuk berbagai kegiatan. Anak-anak mengembangkan pemahaman tentang hal-hal, orang-orang, dan keadaan. 2011; Andriani, T. Membangun basis

pengetahuan anak menuntut adanya permainan yang dapat menarik perhatian mereka. (Darnis, 2018).

Pemahaman anak didik salah satu faktor yang penting dalam kegiatan belajar (Nursiwi Nugraheni. 2017). Salah satu media pembelajaran berhitung untuk anak adalah papan pintar. Papan pintar merupakan sebuah media yang dibuat untuk memudahkan serta mengembangkan berhitung pada anak. Papan pintar ini terbuat dari papan bekas atau kardus bekas yang kemudian dilapisi dengan kain flanel kemudian dapat ditempeli angka dalam bentuk soal-soal hitungan sederhana beserta jawabannya. Media ini dapat memudahkan anak untuk mengenal angka dan belajar berhitung. Tulisan ini akan mendeskripsikan tentang strategi yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak menggunakan papan pintar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, artinya temuan disajikan dengan mengelaborasi data yang dapat diidentifikasi dari hasil identifikasi strategi guru pengembangan keterampilan berhitung siswa menggunakan smart board dengan mengambil penelitian tujuan siswa di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri Kelas I. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan fotografi. Metode yang digunakan untuk mempelajari metode yang digunakan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berhitungnya antara lain daftar observasi, daftar wawancara, dan pengambilan gambar proses pembelajaran yang terjadi ketika seorang guru membantu anak membangun keterampilan berhitungnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Berhitung di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri Kelas 1 Masih Rendah

Di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri Kelas 1, berhitung merupakan pelajaran yang tergolong sulit. Meski sulit, semua anak tetap perlu mempelajarinya supaya bisa memecahkan masalah dalam kesehariannya. Kemampuan berhitung anak-anak di sana masih sangat rendah bila dibandingkan dengan kemampuan anak-anak di mata pelajaran – mata pelajaran yang lain. Penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak di SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri yaitu penggunaan metode belajar yang masih didominasi ceramah. Masih banyak guru yang menganggap metode ceramah ini efisien untuk digunakan, mudah dan sederhana. Tetapi jika guru terus-menerus menggunakan metode ceramah ini, siswa akan merasa bosan dan sulit untuk memahami kegiatan berhitung. Selain itu, rendahnya kemampuan berhitung anak juga terhalang oleh adanya pandemi covid-19 bahwa anak harus meaksanakan belajar dari rumah atau bisa di sebut dengan daring dengan menggunakan fasilitas yang mendukung seperti handphone, internet ataupun wifi untu memudahkan dalam kegiatan belajar daring. Saat proses kegiatan belajar secara daring ini untuk siswa di daerah pegunungan sangat

merasakan dampak yang sangat besar selain tidak terbiasa menggunakan metode pembelajaran daring anak-anak akan lebih paham jika pembelajaran dilakukan secara offline, selain itu mereka juga terhalang akan sinyal yang susah. Pendidik juga harus memiliki imajinasi yang tinggi saat pembelajaran daring agar anak tidak bos seperti menggunakan media yang menarik. Setiap anak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kemampuan karakter perkembangan dimulai dengan lingkungan dekat anak. Perkembangan anak bisa meningkat pesat ke jenjang selanjutnya tentang penjumlahan dan pengurangan.

Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Media Belajar yang Menarik dan Menyenangkan

Dalam rangka meningkatkan kontak dan komunikasi guru-siswa selama kegiatan pendidikan dan pengajaran di sekolah, media pembelajaran merupakan alat, metode, dan pendekatan yang dapat digunakan (Hamalik dalam Annisa,dkk). Media pembelajaran adalah sarana untuk menginspirasi anak-anak muda untuk belajar dan memotivasi mereka untuk bekerja keras dalam studi mereka. Dalam psikologi juga mempengaruhi bagaimana anak dan media berinteraksi (Ravik Karsidi, 2018). Selain itu, ada manfaat menggunakan media pembelajaran, termasuk kemampuan untuk memotivasi siswa dengan menarik perhatian mereka dan membuat makna bahan ajar lebih mudah dipahami. Instruktur melakukan segala upaya untuk mencapai tujuan rencana pelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran (Sudjana, Sudjana,dkk (dalam Annisa ,dkk. 2017)).

Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar

Salah satu media pembelajaran berhitung adalah papan pintar. Papan pintar merupakan sebuah media yang dibuat untuk memudahkan serta mengembangkan berhitung permulaan pada anak dalam pembelajaran matematika. Papan pintar ini terbuat dari papan bekas atau kardus bekas yang kemudian dilapisi dengan kain flanel kemudian dapat ditempel angka dalam bentuk soal-soal hitungan sederhana beserta jawabannya. Dalam memanfaatkan media papan pintar ini, guru juga bisa melakukan selingan dengan kegiatan bernyanyi dan bercerita supaya lebih menarik minat belajar anak dan memudahkan anak untuk memahami pembelajaran. Penggunaan media papan pintar ini dapat membuat anak lebih aktif serta kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Gambar 1.1 media papan pintar

Pembelajaran Berhitung Melalui Kegiatan Bermain dengan Papan Pintar

Strategi dan teknik pengajaran tradisional hanya ceramah masih digunakan sampai sekarang. Akibatnya, anak kehilangan minat belajar dan kurang memperhatikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode atau permainan yang tepat untuk mendorong anak berkonsentrasi memperhatikan guru saat latihan edukatif.

Setiap anak yang dapat menghitung dari 1 sampai 10 ditanyai serangkaian pertanyaan oleh guru untuk memulai pelajaran. kemudian guru meminta anak-anak untuk menghitung dengan suara keras dari 1 sampai 10. Kegiatan ini menunjukkan bahwa beberapa anak dapat mengikuti petunjuk dengan mudah sementara yang lain kesulitan belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Seorang guru perlu menumbuhkan daya kreasi yang sangat tinggi untuk merencanakan kegiatan pembelajaran supaya tidak membosankan bagi anak. Media belajar yang menarik, seperti Papan Pintar, dapat menjadi salah satu solusi belajar berhitung melalui kegiatan yang bermain yang menyenangkan namun tetap sarat akan suasana belajar, khususnya dalam hal berhitung. Sebagai seorang pendidik, hendaknya guru tidak berhenti untuk terus mengembangkan kreativitas agar dapat senantiasa inovatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga kualitas pendidikan dapat terjaga dan hasil belajar anak pun juga optimal.

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh:Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan SyarifKasim Riau. 9(1).
- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01).

- Intanuari, A. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 118-125).
- Kurniasih, I. (2009). Pendidikan anak usia dini. *Jakarta: Edukasia*.
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan PAPINKA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 181-194.
- M. Fadilah. (2019). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Prenadamedia Group.
- Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 2(3), 236-245.
- Nursiwi Nugraheni. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Madives*, 1(2).
- Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2018)
- Safa'ah, A., & Rimadhani, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Berbasis Indigenisasi dengan Media Flash Card. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 169-184.