

Perkembangan dan Kemampuan Berhitung Siswa SD di Dusun Margasari dengan Media Sempoa

**Mohamad Bukhoiro Alwi S¹⁾, Anna Firda Lestari²⁾, Fitria Sari³⁾, Restiana Nur Fadila⁴⁾,
Asro⁵⁾**

¹⁾Manajemen Pendidikan Islam, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati
bukhoiro@gmail.com

²⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati
annafirda20@gmail.com

³⁾Pendidikan Matematika, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati
fitshari08@gmail.com

⁴⁾Psikologi, Psikologi, UIN Sunan Gunung Djati restifadila.rf@gmail.com

⁵⁾UIN Sunan Gunung Djati asro@uinsgd.ac.id

Abstrak

Perkembangan merupakan tahapan-tahapan dalam perubahan secara progresif dan terjadi dalam kehidupan manusia serta organisme lainnya, tanpa membedakan adanya aspek-aspek yang terdapat dalam diri seseorang. Proses perkembangan yang harus dimiliki oleh anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang baik dapat menentukan ketercapaian yang baik juga dengan upaya pengembangan ranah kognitif yang berdampak positif. Selain itu, pendidikan juga salah satu hal yang sangat penting untuk anak. Pendidikan adalah suatu proses perubahan pada pemikiran anak, tingkah laku anak, penambahan ilmu pengetahuan dan sikap agar menjadi lebih dewasa. Metodologi yang digunakan yaitu dengan praktek langsung dengan objek pengamat yaitu anak yang berusia 8-10 tahun. Tujuan penelitian ini yaitu dengan adanya media sempoa ini dapat meningkatkan daya imajinasi anak dalam berpikir. Tidak hanya kemampuan yang berkembang, tetapi juga dalam aspek perkembangan kognitif anak. Anak akan lebih ceria dan aktif lagi jika sudah menggemari sesuatu salah satunya mempelajari matematika dengan media pembelajaran. Untuk hasil penelitian ini, bisa dikatakan berhasil. Karena setelah diberikan pemahaman penggunaan media sempoa ini, anak menjadi lebih aktif belajar, semangat, dan cepat menyelesaikan persoalan – persoalan matematika.

Kata Kunci: Perkembangan, Penjumlahan, Berhitung, Sempoa

Abstract

Development is the stages of progressive change that occurs in human life and other organisms, regardless of the aspects contained in a person. One of the developmental processes that must be possessed by children is cognitive development. Good cognitive development can determine good achievement as well as efforts to develop cognitive domains that have a

positive impact. In addition, education is also one of the most important things for children. Education is a process of change in children's thinking, behavior as a child, adding knowledge and attitudes to make them more mature. The methodology used is direct practice with the object of observation, namely children aged 8-10 years. The purpose of this study is that the presence of this abacus media can increase children's imagination power in thinking. Not only developing abilities, but also in aspects of children's cognitive development. Children will be more cheerful and active again if they enjoy something, one of which is learning mathematics with learning media. For the results of this study, it can be said to be successful. Because after understanding the use of the abacus media is given, children become more active in learning, enthusiastic, and quickly solve math problems.

Keywords: *Development, Addition, Counting, Abacus*

A. PENDAHULUAN

Siswa SD di Dusun Margasari melaksanakan kegiatan belajar atau sekolah secara daring karena masih dalam situasi pandemic. Siswa SD di Dusun Margasari berkegiatan belajar di rumah dengan bantuan orang tua, fenomena tersebut menjadikan kami mahasiswa kkn melakukan kegiatan bimbingan belajar kepada para siswa SD di Dusun Margasari. Bimbingan belajar ini sangat disetujui oleh wali murid karena wali murid harus bekerja dan mengurus kegiatan rumah, terkadang anak-anaknya jarang ada yang membimbing untuk belajar, anak-anak sangat antusias dengan adanya bimbingan belajar ini.

Bimbingan belajar ini sebuah bentuk pengabdian dan pemberdayaan yang dilakukan kepada para siswa SD di Dusun Margasari sebagai bentuk pemecah masalah yang dialami oleh siswa. Selain dari pada itu sasarannya adalah supaya meningkatkan kemampuan siswa sehingga mereka bisa membagikan ilmu yang sudah di dapat kepada siswa lainnya yang mengalami kendala yang sama.

Pada saat bimbingan belajar berlangsung terdapat beberapa fenomena yang menarik untuk dibahas yaitu berupa metode pembelajaran matematika. Siswa SD di Dusun Margasari masih kebingungan dalam cara menghitung atau menyelesaikan soal matematika. Dalam hal ini para siswa secara perkembangan seharusnya sudah bisa melakukan operasi perhitungan mulai dari penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian tetapi mereka masih mengalami kesulitan akan hal itu. Perkembangan kognitif dalam perhitungan ini masih menjadi kendala bagi para siswa sehingga harus diselesaikan atau mencari solusi supaya tidak mengalami kesulitan dalam operasi matematika. Berdasarkan fenomena di atas penelitian ini bertujuan untuk melihat perkembangan kognitif siswa dalam melakukan operasi matematika dan menjelaskan mengenai teori perkembangan peserta didik dan perkembangan berhitung dengan metode yang telah disiapkan.

Dalam melaksanakan penelitian ini dengan fenomena yang terjadi terdapat teori perkembangan yang relevan diterapkan untuk melihat situasi dari perkembangan peserta didik dilihat dari segi psikologis maupun perkembangan kognitifnya.

Perkembangan merupakan tahapan-tahapan dalam perubahan secara progresif dan terjadi dalam kehidupan manusia serta organisme lainnya, tanpa membedakan adanya aspek-aspek yang terdapat dalam diri seseorang. {Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 41}

Proses perkembangan yang harus dimiliki oleh anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Dalam kamus lengkap psikologi, cognition artinya pengenalan, kesadaran dan pengertian. Dalam kamus lengkap psikologi, cognition artinya pengenalan, kesadaran dan pengertian. {Jp. Chaplin, Kamus Lengkap Psikologi (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 90}

Kata kognitif menjadi sangat terkenal dalam salah satu ranah psikologi manusia meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan dan kesengajaan.⁴ {Jp. Chaplin, Kamus Lengkap Psikologi (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 65} Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek terpenting dari proses perkembangan peserta didik yang berkaitan secara langsung dengan adanya proses proses belajar disekolah.

Proses Perkembangan kognitif merupakan salah satu bentuk perkembangan yang penting dalam mengembangkan potensi peserta didik. Perkembangan kognitif menjadi dasar pengetahuan peserta didik dalam perkembangan selanjutnya. Perkembangan kognitif yang baik dapat menentukan ketercapaian yang baik juga dengan upaya pengembangan ranah kognitif yang berdampak positif. Beberapa ahli menjelaskan proses perkembangan kognitif telah menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan pikiran, persepsi, ingatan dan pengelolaan informasi.

Soemantri (2005) berpendapat bahwa perkembangan adalah perubahan kualitatif, yaitu perubahan progressive, koheren, dan teratur. Sedangkan Santrock (2007) memberikan pendapat yang lebih mendalam, perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan berlanjut sepanjang rentang hidup.

Santrock (2010) mengelompokkan periode perkembangan menjadi tiga periode yaitu anak (childhood), remaja (adolescence), dan dewasa (adulthood). Periode anak atau childhood diklasifikasi lagi menjadi beberapa periode, antarlain: masa sebelum lahir (pranatal), Masa bayi (infancy), Masa awal anak (early childhood), dan Masa pertengahan dan akhir (middle and late childhood)

Anak usia sekolah dasar berada pada periode ini middle and late childhood. Masa perkembangan ini terentang dari usia sekitar 6 hingga 10 atau 12 tahun. Pada masa

ini sudah menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan matematik (istilah populernya CALISTUNG : baca,tulis, dan hitung).

Stimulasi perkembangan kognitif harus berdasarkan kesiapan anak dalam menerima pembelajaran. Menurut Piaget, anak belajar harus secara alamiah. Artinya proses pembelajaran yang mereka lakukan harus berdasarkan kemampuan mereka.

Pendidikan adalah suatu proses perubahan pada pemikiran anak, tingkah laku anak, penambahan ilmu pengetahuan dan sikap agar menjadi lebih dewasa. Pendidikan di masa sekarang ini adalah sesuatu hal yang sangat penting terutama untuk anak usia SD. Kata Matematika berasal dari perkataan Latin matematika yang mulanya diambil dari perkataan Yunani mathematike yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (knowledge, science). Kata mathematike berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar (berpikir). Jadi, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh banyak orang termasuk siswa SD. Matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit di kalangan banyak orang, padahal jika mengetahui teknik dan cara menyelesaikannya matematika pasti akan digemari oleh banyak orang. Begitupun yang terjadi di siswa-siswi SD di Dusun Margasari. Masih banyak siswa yang kurang dalam menghafal perkalian. Untuk itu diperlukan sebuah media untuk membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam mata pelajaran matematika ini, salah satunya yaitu menggunakan media sempoa.

Kemampuan menurut Munandar (1999: 17) merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dalam pandangan Munandar, kemampuan merupakan salah satu hal bawaan sejak lahir serta diasah dan dimatangkan melalui kegiatan yang dilakukan secara rutin, sehingga kemudian menjadi sebuah kemampuan yang dimiliki.

Berhitung merupakan salah satu dari banyak kemampuan kognitif pada perkembangan anak yang sangat bermanfaat bagi kehidupan anak tersebut. Berhitung adalah proses memberikan pemahaman yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian angka-angka. Berhitung menurut Suriasumantri (2000: 204) adalah proses pengaturan pikiran yang dilakukan seseorang yang dimaksudkan agar mampu berpikir dengan teratur melalui kegiatan berhitung.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau kecakapan dalam melakukan kegiatan perhitungan.

Sempoa adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk berhitung anak yang terbuat dari plastic atau kayu yang berisikan deretan–deretan yang didalamnya

terdapat manik–manik yang bisa digeser–geser. Sempoa ini bertujuan agar lebih memudahkan siswa menemukan hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian. Sempoa atau sipoa merupakan alat hitung kuno yang terbuat dari rangka kayu dengan sederet poros berisi biji manik yang dapat digeser. Sempoa dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian.

Sempoa merupakan singkatan dari sistem edukasi mengoptimalkan potensi otak anak. Dengan kata lain bahwa banyak berlatih sempoa dapat mengoptimalkan potensi otak yang dimiliki oleh anak. Sempoa ini terdiri dari 5 manik pada setiap tiangnya. Empat manik pada bagian bawah bernilai satu dan satu manik di atas bernilai lima. Diantara kelompok manik atas dan bawah dibatasi oleh garis nilai. Jika tidak ada manik yang menempel pada garis nilai maka kondisi tersebut disebut kondisi nol. Cara bermain sempoa dengan menggerakkan manik ke atas dan ke bawah hal ini dapat merangsang daya fikir otak anak (Dianto, 2018).

B. METODE PENGABDIAN

Pembelajaran operasi hitung penjumlahan menggunakan media sempoa dilaksanakan selamasatu minggu. Uji coba soal operasi hitung penjumlahan dilakukan satu hari sebelum pembelajaran menggunakan media sempoa dilaksanakan. Pelaksanaan uji coba soal ini, siswa SD di Dusun Margasari melakukan perhitungan dengan cara manual. Mereka belum menggunakan media sempoa sebagai alat bantu hitung.

Pada hari berikutnya, dilakukan pembelajaran operasi hitung penjumlahan dengan media sempoa pada siswa SD di Dusun Margasari. Sebagai bahan evaluasi, pada hari terakhir dilaksanakan uji coba soal operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan alat bantu sempoa.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu kepada anak – anak yang melaksanakan bimbingan belajar di posko KKN. Langkah awal untuk menerapkan media ini yaitu dengan memberikan soal penjumlahan kepada siswa sebelum dijelaskan cara penggunaan media sempoa ini. Setelah diberikan beberapa soal, siswa menjawabnya dengan benar tetapi membutuhkan waktu yang cukup lama. Dari sinilah kami mahasiswa KKN memberi pemahaman tentang cara menggunakan media sempoa untuk memudahkan anak dalam belajar matematika, selain itu anak juga terlihat sangat semangat dan antusias dalam belajar menggunakan media ini.

Setelah melihat hasil anak mengerjakan soal – soal yang diberikan, kita memberikan pemahaman kepada anak dengan cara menjelaskan cara pemakaian media sempoa ini. Cara penggunaan media sempoa ini yaitu Pertama, Tempatkan sempoa pada posisi yang tepat. Setiap kolom (atau “tiang”) di baris atas memiliki satu

atau dua buah manik, sementara kolom pada baris bawah memiliki empat buah manik. Di awal penggunaan, semua manik di baris atas harus dinaikkan, dan manik di baris bawah harus diturunkan. Di baris atas, manik- manik memiliki nilai atau setara dengan angka "5", sementara di baris bawah, setiap manik memiliki nilai. Kedua, tetapkan nilai tempat pada setiap kolom. Seperti pada kalkulator modern, setiap kolom memiliki "nilai tempat" yang digunakan untuk membentuk angka. Kolom paling kanan memiliki nilai "satuan" (1-9), kolom kedua dari kanan memiliki nilai "puluhan" (10-99), kolom ketiga dari kanan memiliki nilai "ratusan" (100- 999), dan seterusnya. Ketiga, awali dengan menghitung manik-manik di baris bawah. Untuk menghitung satu angka, naikkan satu manik ke posisi "atas". Angka "1" diwakili dengan menaikkan satu buah manik pada baris bawah di kolom paling kanan ke posisi "atas". Angka "2" diwakili dengan menaikkan dua buah manik pada baris bawah di kolom paling kanan ke posisi "atas", dan seterusnya. Keempat, beralihlah dari "4" ke "5". Karena hanya ada empat buah manik pada baris bawah, untuk beralih dari angka "4" ke "5", turunkan manik pada baris atas ke "bawah" dan kembalikan keempat manik di baris bawah ke posisi semula (bawah). Saat ini, swipoa menampilkan angka "5". Jika kamu ingin menghitung anak "6", cukup naikkan satu buah manik dari baris bawah ke atas. Pada tahap ini, manik di baris atas berada di "bawah" (mewakili angka "5") dan satu buah manik di baris bawah berada di "atas" (mewakili angka "1") sehingga $5 + 1 = 6$. Kelima, ulangi pola pemindahan manik-manik untuk bilangan yang lebih besar. Prosesnya pada dasarnya sama untuk setiap swipoa. Setelah angka "9" (pada kolom satuan, semua manik di baris bawah dinaikkan dan manik di baris atas diturunkan), jika kamu ingin beralih ke angka "10", cukup naikkan satu buah manik di baris bawah pada kolom puluhan ke arah atas. Namun, kembalikan manik-manik pada kolom satuan ke posisi asli atau "0".

- Sebagai contoh, untuk menampilkan angka "11" pada sempoa, naikkan satu buah manik di baris bawah pada kolom kedua dari kanan (puluhan) dan satu buah manik di baris bawah pada kolom paling kanan (satuan). Untuk angka "12", naikkan satu buah manik di baris bawah pada kolom puluhan dan dua buah manik di baris bawah pada kolom satuan.

- Untuk angka "226", naikkan dua buah manik di baris bawah pada kolom ketiga dari kanan (ratusan) dan dua buah manik di baris bawah pada kolom kedua. Pada kolom paling kanan (kolom pertama atau satuan), naikkan satu buah manik di baris bawah dan turunkan manik di baris atas.

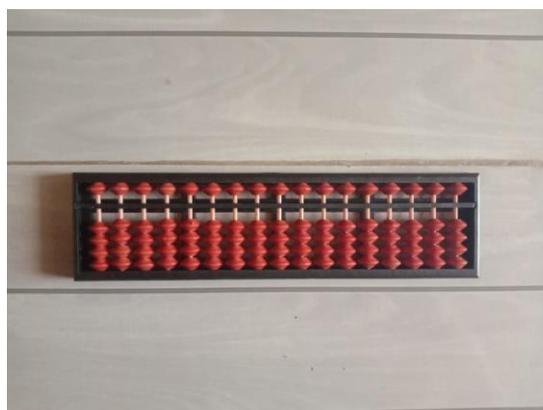
Setelah memberikan pemahaman tentang cara menggunakan sempoa kepada anak, kemudian kami memberikan pemahaman kepada anak tentang cara menghitung operasi hitung penjumlahan. Cara menghitungnya yaitu Pertama, masukkan bilangan pertama. Katakanlah menjumlahkan "1.234" dengan "5.678". Tampilkan angka "1.234" pada sempoa dengan menaikkan empat buah manik baris bawah di kolom satuan, tiga buah manik baris bawah di kolom puluhan, dua buah

manik baris bawah di kolom ratusan, dan satu buah manik baris bawah di kolom ribuan. Kedua, awali penjumlahan dari arah kiri. Bilangan-bilangan pertama yang kamu perlu jumlahkan adalah "1" dan "5" dari posisi ribuan. Untuk menjumlahkannya, turunkan manik baris atas di kolom ribuan untuk menambahkan "5" dan jangan pindahkan manik di baris bawah sehingga kini kamu mendapatkan angka "6". Untuk menjumlahkan "2" dengan "6" pada tempat ratusan, turunkan manik pada baris atas dan naikan satu buah manik lagi pada baris bawah hingga kamu mendapatkan angka "8" (karena $5 + (2 + 1) = 8$). Ketiga, selesaikan penjumlahan dan perpindahan manik-manik. Karena penjumlahan kedua bilangan pada posisi puluhan menghasilkan angka "10", bawa angka "1" dari "10" ke kolom ratusan sehingga angka pada kolom tersebut berubah dari "8" menjadi "9". Setelah itu, kembalikan semua manik-manik pada kolom puluhan ke tempat asalnya sehingga kolom menjadi "0".

- Pada kolom satuan, perlu mengikuti proses yang sama. Karena $8 + 4 = 12$, pindahkan angka "1" dari "12" ke kolom puluhan sehingga pada kolom tersebut kamu memiliki angka "1" dan hanya tersisa "2" pada kolom satuan.

Keempat, jumlahkan manik-manik yang ada untuk mendapatkan jawaban. Sekarang, kamu memiliki "6" pada kolom ribuan, "9" pada kolom ratusan, "1" pada kolom puluhan, dan "2" pada kolom satuan. Ini artinya, $1.234 + 5.678 = 6.912$.

Begitulah cara menggunakan media sempoa untuk menyelesaikan operasi hitung matematika. Dengan adanya media sempoa ini, diharapkan anak akan semangat dalam belajar dan dapat mempermudah juga mempercepat pekerjaan sekolah anak yang diberikan oleh guru – gurunya. Setelah diberikan pemahaman ini, anak diberikan soal kembali dengan tingkat kesulitan meningkat, dari yang mudah hingga ke yang sulit. Ini untuk mengetahui apakah anak bisa memahami dan menerapkannya atau malah sebaliknya, anak menjadi lebih bingung dan tidak mau memakai media untuk belajar karena dianggap lebih rumit dan memakan waktu.



Gambar 1. Media Pembelajaran Sempoa

Gambar 2. Proses Sebelum Penerapan Media Sempoa



Gambar 2. Proses Sebelum Penerapan MediaSempoa



Gambar 3. Proses Pembelajaran Media Sempoa



Gambar 4. Proses Pembelajaran Media Sempoa

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang terjadi pada anak – anak SD di Dusun Margasari yaitu masih kurang dalam hal mempelajari salah satu operasi hitung matematika yaitu penjumlahan. Ketika sedang dilaksanakan bimbingan belajar di posko KKN, anak – anak mengerjakan tugas sekolahnya yaitu tugas matematika. Mereka meminta

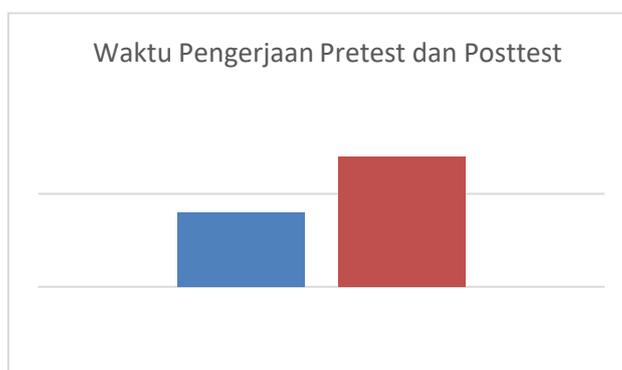
bantuan kepada mahasiswa KKN untuk menyelesaikan tugas sekolahnya. Ternyata tugas tersebut adalah mata pelajaran matematika.

Ketika belajar sedang berlangsung, ternyata mereka masih kesulitan dalam mengerjakannya. Akhirnya kami berinisiatif untuk membantu anak – anak supaya lebih mudah mengerjakan operasi hitung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa sempoa. Sebelum menjelaskan bagaimana cara menggunakan media ini, terlebih dahulu anak diberikan soal – soal operasi hitung. Ini bertujuan agar kami bisa melihat seberapa jauh kemampuan anak dalam berhitung tanpa menggunakan media pembelajaran.

Judul artikel pemberdayaan masyarakat ini adalah “Perkembangan dan Kemampuan Berhitung pada Siswa SD di Dusun Margasari dengan Media Sempoa”. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini adalah:

- a. Membaca manik sempoa
- b. Mengajarkan operasi hitung penjumlahan satuan, puluhan, dan ratusan.

Kegiatan ini dimulai dengan memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa dan tes akhir (posttest) untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa setelah pemberian materi. Berikut perbedaan waktu pengerjaan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) siswa SD di Dusun Margasari.



Grafik 1. Grafik Perbedaan Waktu Pengerjaan Pretest dan Posttest

Dari diagram di atas, diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa dalam melakukan operasi hitung penjumlahan bertambah. Hal ini berdasarkan kecepatan waktu siswa dalam menyelesaikan soal pretest dan soal posttest. Siswa dapat memahami konsep membaca manik sempoa mulai dari satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Setelah memahami konsep membaca manik sempoa, siswa juga telah memahami tentang operasi penjumlahan menggunakan media sempoa. Dengan diperoleh hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa SD di Dusun Margasari.

Manfaat lain yang dapat dirasakan siswa adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mengoptimalkan daya imajinasi dan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan (Nurmalasari, 2013) bahwa pembelajaran menggunakan media sempoa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas. Siswa dapat memanfaatkan kemampuan daya imajinasinya dalam perhitungan yang diberikan. Semakin siswa memahami cara penggunaan sempoa untuk perhitungan, maka semakin mudah pula siswa untuk dapat membayangkan penggunaan sempoa untuk menyelesaikan suatu permasalahan perhitungan.

Adapun indikator yang peneliti gunakan dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dengan sempoa adalah sebagai berikut:

- a. Memahami cara membaca manik sempoa
- b. Memahami cara menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan media sempoa
- c. Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan media sempoa

Selain itu, untuk pemberdayaan masyarakat ini hendaknya lebih dioptimalkan juga pada operasi hitung yang lain karena mengingat kemampuan siswa pada operasi hitung pengurangan, perkalian, dan pembagian masih terbilang rendah. Siswa masih harus banyak berlatih berhitung menggunakan media sempoa ini.

E. PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran sempoa ini, kemampuan anak dalam berhitung akan terlihat lebih mudah dan pastinya akan meningkat. Kemudian, anak juga akan menjadi lebih senang untuk belajar matematika. Ini tujuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran, yaitu menghilangkan kesan sulit dan bosan dalam belajar matematika. Lalu yang terakhir, dengan adanya media sempoa ini dapat meningkatkan daya imajinasi anak dalam berpikir. Tidak hanya kemampuan yang berkembang, tetapi juga dalam aspek perkembangan kognitif anak. Anak akan lebih ceria dan aktif lagi jika sudah menggemari sesuatu salah satunya mempelajari matematika dengan media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penjelasan di atas, diajukan beberapa saran sebagai berikut

- Untuk orang tua bisa memfasilitasi anaknya belajar dengan menyediakan media pembelajaran.

- Ketika proses penggunaan media sempoa ini, alangkah baiknya orang tua terlibat langsung agar bisa mengajarkan anaknya di rumah nanti.
- Sebaiknya peneliti mengajarkan pula operasi hitung yang lainnya seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian sehingga tidak hanya penjumlahan saja.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, Dosen Pembimbing Lapangan, siswa- siswi SD di Dusun Margasari, rekan-rekan, sertaberbagai pihak yang telah membantu dalam proses terlaksananya salah satu program pengabdian dan pemberdayaan kepada masyarakat dengan judul Pemberdayaan Perkembangan dan Kemampuan Berhitung Siswa SD di Dusun Margasari dengan Media Sempoa. Program ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya kerjasama dari berbagai pihak yang bersangkutan.

G. DAFTAR PUSTAKA

Dianto, R., Setiowati, D., & Mukaromah, L. (2018). Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Mental Aritmetika Siswa SD pada Pembelajaran Kabataku. *Jurnal Equation*, 145-152.

Lathifah, S. N. (2020). Hubungan Antara Keterampilan Bermain Tabung Angka Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Rahmi, H., Saputra, J., Desriati, W., & Fatmawati. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Sempoa Aritmatika Di Sekolah Dasar. *Madani : Indonesia Journal Of Civil Society*, 50-56.

Sumarno, B. (2001). Sempoa Dalam Perspektif Media Pembelajaran Hitung Aritmatika. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 39-42.

Agoes, D. (2007). Psikologi Perkembangan Remaja.

Bogor Selatan: Ghalia.

Behrman, K., & Arvin. (2000). Ilmu Kesehatan Anak.

Jakarta: EGC. Bobak Dkk.

Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 12-17.

J.W., S. (2010). Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I. Jakarta: Erlangga.

Monks, F., & dkk. (2018). Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta: Gajah mada University Press.

Olua, E., Setyaningsih, D., & Pabendan, Y. B. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Sempoa. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 15-22.

Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Siswa Kelas II MI. *Premiere*, 94- 95.

Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. al- Khwarizmi, 1-10.

Santrock. (2007). Perkembangan anak jilid 2. Jakarta: Erlangga.

Sari, F., Suhaidi, M., & Febrina, W. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Informasi Teknologi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14-19.

Somantri. (2005). Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Depdikbud.