

Jarimatika: Permainan Berhitung Cepat Bagi Anak Sekolah Dasar

Zainul Lutfi Mm¹, Nur Azizah², Rian³, Johari Utama⁴, Purnama Sari⁵, Nuhsi Solehah⁶, Nur Aini⁷, Noni Indriani⁸, Maria Ulfa⁹, Nuriah Hilmi¹⁰, Wahilah¹¹, Nikmatul Walidaini¹², Malik Ibrahim^{13*}

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13} Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: malikedu.org@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk (1) meminimalisir penggunaan gadget pada anak. (2) menumbuhkan budaya bermain sambil belajar pada anak, (3) meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan benda sekitar. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa sekolah dasar di dusun ketangga sebanyak 20 siswa. Metode pelaksanaan menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan penggunaan jarimatika sebagai alat bermain dan berhitung bagi anak. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi kegiatan. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk melihat ketercapaian target pengabdian dengan memberikan kuesioner yang terdiri dari 7 butir pernyataan dengan menggunakan pengukuran skala likert 1-4. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan sebanyak 20 siswa lebih senang bermain sambil belajar dengan jarimatika dibanding bermain gadget. Terdapat respon kepuasan peserta dengan nilai rata-rata persentase sebesar 91% menyatakan puas dengan pengabdian ini. Selain itu, sebesar 95% peserta menyatakan pengetahuan meningkat setelah mengikuti kegiatan.

Kata Kunci: Jarimatika, Berhitung Cepat, Sekolah Dasar

Abstract

This activity aims to (1) minimize the use of gadgets in children. (2) fostering a culture of playing while learning in children, (3) improving children's numeracy skills with surrounding objects. The target of this service activity is elementary school students in the household, as many as 20 students. The implementation method uses socialization and training on using fingers as a play and counting tool for children. This activity is divided into three stages: the initial stage, the implementation stage, and the activity evaluation stage. The evaluation activity was carried out to see the achievement of the service target by providing a questionnaire consisting of 7 statements using a Likert scale measurement of 1-4. The results of the activity implementation showed that as many as 20 students preferred to play while learning with Jarimatika than playing with gadgets. There is a participant satisfaction response with an average percentage of 91% stating that they are satisfied with this service. In addition, 95% of participants said their knowledge increased after participating in the activity.

Keywords: Training, Referee Judge, Bodybuilding

Article History

Received: 28 September 2024

Accepted: 10 Januari 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi saat ini begitu cepat dan pesat. Peran teknologi di masyarakat memiliki begitu penting dalam menyediakan kemudahan untuk bekerja, seperti komunikasi, pekerjaan, mencari informasi tentang dunia kerja maupun kondisi dunia saat ini (Azizah, 2020). Namun setiap hal baru melekat padanya dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia terutama bagi anak-anak (Wulandari et al., 2021). Masing-masing anak memiliki kemampuan dan keunikan tersendiri sejak dilahirkan, bakat dan kecerdasan yang berbeda-beda. Ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki potensi untuk dikembangkan dengan cara yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, seperti halnya kemampuan dalam berhitung, kemampuan dalam membaca, kemampuan menulis dan lainnya. Hanya saja tergantung bagaimana potensi tersebut dapat dimunculkan pada proses yang dilakukan terhadap anak.

Salah satu kemampuan anak yang dapat dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berhitung dan mengenal angka (Santi & Bachtiar, 2020). Pada dasarnya konsep yang diajarkan pada anak mencakup kemampuan dalam menyebut angka dan bilangan, mengurutkan mulai dari angka terkecil hingga terbesar,



melakukan operasi pada bilangan, pengenalan lambing, tata letak satuan, puluhan, maupun ratusan. Sehingga anak terbiasa melakukan proses berhitung.

Menurut (Adrita, 2020) bahwa berhitung dengan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung, membilang, dan mengurutkan bilangan. Cara mengajarkan proses berhitung terhadap anak dengan menyebutkan secara terurut mulai dari angka terkecil hingga yang terbesar. Proses ini dilakukan untuk memberikan pemahaman konsep terhadap anak. Metode bermain dalam pembelajaran anak sangat besar perannya terhadap interaksi social, kemampuan kognitif, kemampuan emosional, dan memperlihatkan perkembangan anak setiap tahapan. Pada masa inilah anak-anak merasa bebas dalam menuangkan ekspresi dan pengalaman yang didapatkan. Secara tidak langsung anak-anak berinteraksi dengan teman dalam berimajinasi, bekerjasama, sukarela tanpa pamrih apapun menggunakan sense setiap anggota badannya. Selain itu, anak juga berlatih membuat pilihan, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan bernegosiasi sesuai bahasa sebayanya. Ekspresi yang dimunculkan cenderung keluar dengan spontan dengan peran masing-masing dan bisa berbeda satu sama lain, sehingga proses tersebut direkam dengan matang hingga dewasa nanti.

Paparan di atas berbeda dengan apa yang terjadi di lapangan. Kenyataannya bahwa banyak anak-anak tidak mendapatkan pengalaman sosial, interaksi, maupun komunikasi dengan teman sebayanya. semua pengalaman itu diambil alih oleh penggunaan gadget dan permainan berbasis teknologi pada umumnya. (Amarini, 2018). Seperti yang terjadi dilokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, rata-rata anak pada jenjang sekolah dasar sudah memiliki gadget dan mahir mengoperasikannya. Oleh karena, peran orang tua dan pemerintah setempat sangat diharapkan dalam memfasilitasi dan mempersiapkan generasi yang lebih baik. Belajar sambil bermain dapat memberikan peningkatan terhadap interaksi siswa dengan siswa lainnya (Rosarian & Dirgantoro, 2020), kreativitas anak semakin luas (Lubis et al., 2016) karena secara bertahap akan dibentuk melalui interaksi tersebut. Salah satu teknik yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan anggota tubuh atau dikenal dengan jarimatika.

Menurut (Himmah et al., 2021) jarimatika dapat meningkatkan kemampuan numerik siswa, selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Dewi et al., 2020) menyatakan teknik jarimatika dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah pada soal numerasi. Konsep jarimatika menggunakan anggota tubuh sangat mudah digunakan oleh siswa, dalam aktivitas sehari-hari siswa dapat berlatih dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sambil interaksi dengan sejawat. Berdasarkan paparan di atas, maka pengabdian melakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan untuk menumbuhkan sikap sosial dan interaksi dengan sesama siswa, agar dapat mengurangi penggunaan gadget dalam bermain sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan. Kegiatan sosialisasi merupakan proses penyampaian informasi tertentu kepada sasaran agar tujuan yang diharapkan bisa tercapai. Sedangkan pelatihan merupakan metode praktikal yang dapat diikuti oleh sasaran kegiatan dengan pendampingan langsung oleh ahli (Ahmad et al., 2020). Terdapat tiga tahapan yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu tahap awal meliputi koordinasi dan persiapan administrasi, tahap kedua pelaksanaan kegiatan, dan tahap ketiga adalah evaluasi kegiatan. Adapun rincian tahapan sebagai berikut: (1) Menyiapkan kuesioner yang diberikan kepada peserta sebagai tolak ukur melihat peningkatan kegiatan pengabdian dengan pendampingan langsung, (2) melakukan sosialisasi kepada siswa tentang materi teknik jarimatika dalam berhitung. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa terkait cara menggunakan dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) Membagi kelompok peserta sesuai kebutuhan kegiatan. Hal ini untuk memudahkan pelaksanaan pelatihan kepada peserta, (4) Melakukan pelatihan langsung kepada peserta tentang cara menggunakan teknik jarimatika dalam berhitung, (5) melakukan feedback terhadap pelaksanaan kegiatan. Tahapan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan sesama teman, agar penguasaan tentang jarimatika semakin matang, (5) melakukan penyebaran kuesioner untuk melihat ketercapaian kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

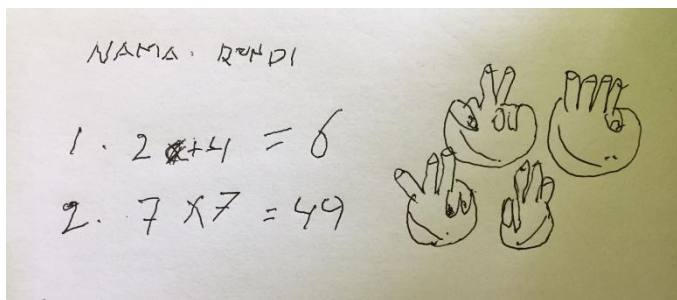
Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan awal yang dilakukan dalam pengabdian ini dengan memberikan materi sosialisasi operasi perkalian pada bilangan bulat. Pada kesempatan ini dihadirkan narasumber untuk menyampaikan materi terkait cara menggunakan jarimatika dalam operasi perkalian. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan sosialisasi ini. Adapun kondisi kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Teknik Berhitung Jarimatika

Selanjutnya pelaksana kegiatan pengabdian membagi kelompok kerja peserta dalam 4 kelompok yang didampingi langsung oleh tim. Pada kesempatan ini para peserta diminta untuk menulis soal pada lembaran kertas masing-masing kelompok. Kemudian peserta mempraktikkan cara berhitung dengan jarimatika dan dituliskan pada lembar jawaban yang disediakan. Hasil jawaban siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Hasil Praktik Peserta Teknik Jarimatika

Gambar di atas sesuai dengan instruksi dari pendamping pada masing-masing kelompok. Selain belajar berhitung, peserta juga diminta untuk menggambar tampilan jari tangan yang digunakan untuk berhitung. Pada soal nomor 1, terlihat operasi penjumlahan $2 + 4$ menggunakan jarimatika dengan cara menghitung keseluruhan jari tangan yang tidak dilipat, sehingga peserta dengan mudah menemukan hasil yaitu sebanyak 6 jari tangan. Begitu juga dengan soal nomor 2, operasi perkalian 7×7 menggunakan bantuan jari tangan. Cara yang berbeda dengan operasi penjumlahan. Pada operasi perkalian, cara yang digunakan dengan teknik jarimatika yaitu mengalikan jumlah jari tangan yang tidak dilipat sebagai satuan, sehingga didapatkan ada 3 jemari sebelah kiri dan 3 jemari sebelah kanan, sehingga didapatkan $3 \times 3 = 9$. Kemudian jumlah jemari yang dilipat menjadi puluhan, didapatkan sebanyak 4 jemari sehingga didapatkan nilai 40. Selanjutnya menggabungkan angka puluhan dan satuan sehingga hasil akhir adalah 49. Tim abdimas secara terstruktur membimbing peserta dalam proses sosialisasi materi operasi bilangan. Pada gambar di bawah terlihat antusias tim abdimas dan peserta dalam melaksanakan kegiatan.



Gambar 3. Pendampingan Kelompok Peserta

Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap ini tim abdimas memberikan penugasan kepada setiap kelompok untuk mempraktikkan langsung cara berhitung dengan jarimatika. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk bertanya antar kelompok dan memikirkan soal yang akan diberikan kepada kelompok lain. Kegiatan ini dilakukan agar peserta lebih memahami penggunaan teknik jarimatika dalam berhitung. Adapun proses pelatihan dapat dilihat pada gambar berikut.

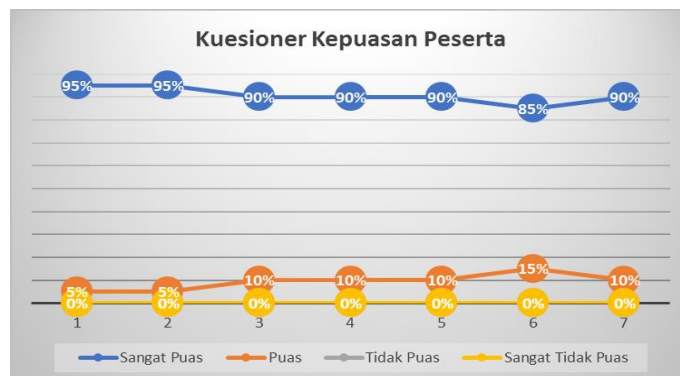


Gambar 4. Proses Interaksi Antar Kelompok

Pada gambar di atas, terlihat antusias peserta saat membuat dan menyampaikan hasil diskusi kelompok, selain itu peserta juga belajar untuk berpikir dan bekerjasama dengan tim masing-masing sebelum menyampaikan soal kepada kelompok lain. Selama ini, peserta belum pernah mendapatkan pengalaman belajar sambil bermain, baik di bangku sekolah maupun kegiatan di luar sekolah.

Pelaksanaan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan kegiatan evaluasi untuk melihat hasil ketercapaian pengabdian dan kepuasan peserta dalam mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Tim abdimas memberikan kuesioner dan membantu membacakan kepada peserta dalam pengisiannya, kuesioner terdiri dari 7 butir pernyataan yang mencakup aspek kepuasan, pengetahuan, dan keterampilan penggunaan jarimatika, masing-masing pernyataan diukur menggunakan skala likert 1-4, hasil kuesioner menunjukkan peserta merasa puas dengan kegiatan sosialisasi dan pelatihan yaitu sebanyak 20 siswa, atau rata-rata persentase sebesar 91% puas. Adapun diagram hasil kuesioner dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Persentase Kepuasan Peserta

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa sebanyak 95% peserta menjawab setuju dengan pernyataan pada butir 1 dan 2, 90% peserta menjawab setuju dengan pernyataan pada butir 3, 4, 5, dan 7. Sedangkan butir pernyataan 6 sebesar 85%.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian tentang permainan jarimatika sebagai teknik berhitung cepat memberikan hasil yang memuaskan bagi peserta. Kegiatan ini juga menjawab keresahan masyarakat terhadap penggunaan gadget bagi anak, agar tidak mengganggu interaksi sosial dengan rekan sejawat. Selain itu, peran perguruan tinggi sebagai penyebar ilmu pengetahuan melalui mahasiswa KKN dapat terwujud dengan interaksi langsung

bersama masyarakat pada kegiatan pengabdian, bukan hanya itu saja melainkan mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk meluangkan ide dan pengalaman dalam berinteraksi dengan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM UNU NTB yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil serta fasilitas dalam kegiatan pengabdian ini. Selain itu, kepada seluruh masyarakat desa sukarara yang sudah memberikan kepada kami kesempatan untuk menambah pengalaman dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrita, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Batuang Angko. *Journal on Teacher Education*. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.2044>
- Ahmad, Perwira Negara, H. R., Ibrahim, M., & Etmy, D. (2020). Pelatihan Pembelajaran Daring (Google Classroom) bagi Guru MTs dan MI Nurul Yaqin Kelanjur. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(1), 66–79. <https://doi.org/10.36765/jpmb.v3i1.224>
- Amarini, I. (2018). Pencegahan Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pengguna Internet. *Kosmik Hukum*. <https://doi.org/10.30595/kosmikhukum.v18i1.2340>
- Azizah, M. (2020). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Komunikasi Mahasiswa UMM. *Jurnal Sosiologi Nusantara*. <https://doi.org/10.33369/jsn.6.1.45-54>
- Dewi, V. F., Suryana, Y., & Hidayat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i2.26816>
- Himmah, K., Asmani, J. M., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.270>
- Lubis, A. A., Pulungan, M. Y., & Syafrida Siregar, L. Y. (2016). Pengaruh Kualifikasi Pendidik Dan Penerapan Belajar Sambil Bermain Terhadap Kreatifitas Pada Anak Usia Anak Dini di Taman Kanak-Kanak Se-Kota Padangsidempuan. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v2i2.515>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*.
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1312>