

Penerapan Metode Pembelajaran Kreatif dengan Media Pembelajaran Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 9-12 Tahun di Desa Sarimattin

Usman Sidabutar¹, Fransiskus Lot Labana Tumanggor², Afni Maylani³

^{1,2,3} Universitas HKBP Nommensen Medan

e-mail: usman.sidabutar@uhn.ac.id¹, fransiskus.tumanggor@student.uhn.ac.id²,
afni.maylani@student.uhn.ac.id³

Abstrak

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, seiring meningkatnya tuntutan di era modern, mahasiswa bersama dosen Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas HKBP Nommensen melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran Kreatif dengan Media Pembelajaran Scratch untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 9-12 tahun di Desa Sarimattin. Adapun tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif, yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik anak-anak sesuai dengan upaya dan kemampuan masing-masing. Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran kreatif dengan bantuan media scratch anak-anak lebih semangat mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas sekolah, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan sekolah lebih meningkat dengan adanya pembelajaran dengan metode kreatif yang dijelaskan saat pertemuan.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran, Scratch, Kemampuan Berhitung

Abstract

Education is a very important factor in human life, along with the increasing demands in the modern era, students together with lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education at HKBP Nommensen University conduct community service activities (PkM) entitled Application of Creative Learning Methods with Scratch Learning Media to improve counting skills of children aged 9-12 years in Sarimattin Village. The purpose of this service is to improve the quality of the creative and innovative teaching and learning process, which is expected to improve the academic achievement of children according to their respective efforts and abilities. After participating in learning with creative learning methods with the help of scratch media, children are more enthusiastic about participating in learning and doing school assignments, and understanding of the material taught by the school is more improved by learning with creative methods explained during the meeting.

Keywords: Learning Method, Scratch, Counting Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang amat penting dalam kehidupan manusia, maka proses pengembangan sumber daya manusia harus dilaksanakan dengan meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Widiansyah et al., 2018). Pendidikan dapat diperoleh melalui pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilangsungkan di sekolah, dan pendidikan nonformal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di luar pendidikan sekolah yang dapat membantu pendidikan. Dalam pendidikan formal matematika

merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, karena dengan mempelajari matematika siswa dapat melatih kemampuan berpikirnya. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang diperlukan dalam menguasai konsep matematika dan kemampuan lainnya. Namun, masih banyak anak-anak yang kesulitan dalam memahami konsep matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Mukminah, 2021). Salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan anak dalam memahami konsep matematika adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang inovatif (Ayu et al., 2021).

Metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan membuat anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu metode pembelajaran kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah media pembelajaran Scratch. Scratch adalah bahasa pemrograman yang didesain untuk memperkenalkan konsep pemrograman komputer secara sederhana sehingga dapat dipahami oleh siapapun dari berbagai latar belakang (Sarah et al., 2017). Scratch menampilkan antar muka yang sangat sederhana dan mudah digunakan. Hal ini membuat anak-anak lebih mudah belajar dan memahami konsep matematika dasar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, agar siswa tertarik belajar matematika maka diperlukan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif. Salah satu cara yang dilakukan adalah menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) melalui penerapan metode pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam matematika, sehingga kemampuan berhitung siswa menjadi lebih baik.

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat yaitu penerapan metode pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 9-12 tahun di Desa Sarimattin. Penerapan metode pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch dilakukan mulai tanggal 03 Februari 2023 sampai dengan 25 Februari 2023. Namun pekerjaan ini tidak dilakukan setiap hari melainkan 4 kali pertemuan dalam seminggu. Minggu pertama di mulai pada 03 februari 2023 yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel. 1 jadwal kegiatan PKM

Tanggal Kegiatan	Kegiatan Yang dilakukan
04 Februari 2023	Pengantaran mahasiswa ke desa lokasi pengabdian oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)
06 Februari 2023	Kegiatan pengenalan mahasiswa kepada masyarakat di Desa lokasi Pengabdian serta penyampaian program pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa
06 Februari -23 Februari 2023	Proses belajar menggunakan metode pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch. Mahasiswa menyampaikan materi yang telah direncanakan selama 1 jam 30 menit. Mata pelajaran matematika diajarkan oleh Fransiskus Tumanggor,. Tanggal 23 Februari, setelah proses pembelajaran yang dilakukan , siswa diberikan tes untuk melihat seberapa baik pemahaman dan motivasi siswa selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kreatif oleh mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga memberikan cara bagaimana memahami soal atau masalah sehingga dapat menemukan solusi dengan cepat dari permasalahan atau soal yang sedang dihadapi

24 Februari 2023	Melaksanakan kegiatan gotong royong kebersihan lingkungan di Desa tempat pengabdian
25 Februari 2023	Penjemputan mahasiswa PkM oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berlangsung dari 03 Februari- 25 Februari 2023, yang ditujukan untuk anak-anak usia 9-12 tahun di Desa Sarimattin. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu:

Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Kreatif

kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran kreatif dilakukan di gedung SD N 096125 dimulai dari pukul 12.02-13.30 WIB. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari di sekolah, membantu meningkatkan kemampuan berhitung, serta membentuk karakter anak-anak di desa Sarimattin yang peduli akan kebersihan lingkungan sekitarnya, memiliki sopan santun, bertanggung jawab.

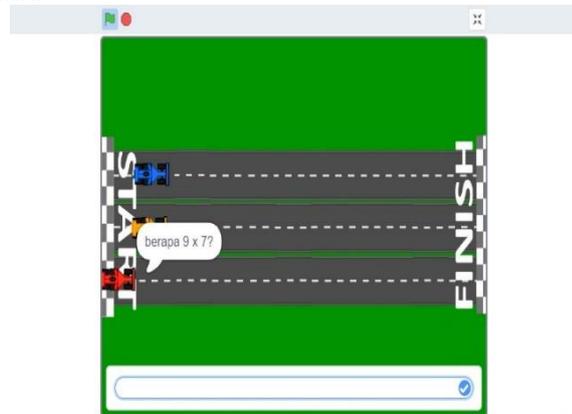
Kegiatan pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch bertujuan untuk memperkenalkan kepada siswa bahwa belajar itu bisa dilakukan sambil bermain sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. kegiatan dilakukan dengan membentuk siswa menjadi 4 kelompok yang bersifat heterogen dan setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mencoba memenangkan permainan pada media pembelajaran scratch dengan cara menjawab semua soal dengan secepat mungkin.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat tertarik untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran scartch. Kegiatan ini juga melatih kemampuan pemecahan masalah , pemahaman, kerja sama, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam memecahkan masalah-masalah yang lebih sulit.

Media pembelajaran scratch dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan menggunakan media ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, penggunaan media scratch juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak-anak.



gambar 1 Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran scratch



gambar 2 tampilan media pembelajaran scratch

Dari hasil dan pembahasan kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode kreatif dengan bantuan media pembelajaran scratch efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa metode pembelajaran kreatif dengan bantuan teknologi dapat diterapkan dengan baik di lingkungan desa Sarimattin. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch dapat terus dilakukan untuk membantu anak-anak dalam belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

b. Kegiatan Gotong Royong kebersihan lingkungan sekitar

kegiatan gotong royong merupakan bentuk peduli lingkungan. Peduli lingkungan adalah perbuatan yang dilakukan dalam menjaga lingkungan sekitar. Peduli lingkungan di masyarakat sangatlah penting untuk mencegah kerusakan pada lingkungan sekitar, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan seperti melakukan kegiatan gotong royong lingkungan

Kegiatan gotong royong lingkungan yang dilakukan adalah salah satu cara untuk meningkatkan karakter untuk lebih peduli kepada lingkungan sekitar. Pada saat pelaksanaan seluruh kegiatan berjalan dengan baik dan lancar karena dukungan dan keikutsertaan warga sekitar dalam kegiatan gotong royong

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat penerapan metode pembelajaran kreatif dengan media pembelajaran scratch untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia 9-12 tahun di desa Sarimattin, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan berhitung. Selain itu kegiatan ini juga membantu anak-anak dalam membentuk karakter yang baik dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan kesimpulan diatas, terdapat saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kegiatan yang serupa di masa depan. Pengembangan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. diharapkan dengan penerapan kegiatan pengabdian ini, anak-anak di desa Sarimattin dapat menjadi contoh dalam pengembangan pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan membantu meningkatkan pemahaman dan kreatifitas anak. Sebagai penutup, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk kontribusi nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S., Matematika, S. A.-..., & 2021, undefined. (n.d.). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*. Retrieved March 13, 2023
- Pelajaran Matematika Kelas SDN, M. I., & Mukminah, A. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada* (Vol. 1, Issue 1). <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu>
- Sarah, R., Iskandar, F., & Raditya, A. (n.d.). Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya, 21 Oktober 2017 Surabaya. In *Universitas Airlangga*.
- Widiansyah, A., Sitasi, C., Widiansyah, :, Peranan,), Daya, S., Sebagai, P., & Penentu, F. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Manajemen Sistem Pendidikan. Cakrawala*, 18(2), 229–234. <https://doi.org/10.31294/jc.v18i2>