



Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Angka Berbasis ICT Bagi Guru-Guru di SD Negeri 1 Kualasimpang

Socialization of the Use of ICT-Based Number Tree Learning Media for Teachers at SD Negeri 1 Kualasimpang

Warsinah Warsinah

SD Negeri 1 Kualasimpang, Aceh, Indonesia

E-mail: warsinah_trisna@yahoo.co.id

Article History:

Received: 19 April 2023;

Accepted: 08 Mei 2023;

Published: 30 Mei 2023

Keywords:

Learning Media, Number Trees, ICT

Abstract: *In essence, elementary school phase A is a place where children play while studying or learn while playing. Therefore, every lesson must be fun and appropriate to the child's growth and development stage. One way that teachers can do this is by using ICT-based number tree media. The benefit of number tree media is that it sharpens children's brains, here it can be seen when children arrange numbers according to their sequence, training eye and hand coordination. Along with developments in the times and future education, the use of ICT must start from early childhood. Mastery of ICT should also be the basic essence of filling a life that is growing and developing. For this reason, phase A elementary school teachers should adhere to the principles of early childhood education in designing teaching development programs that involve ICT. In this service activity, the problem is the low understanding of teachers at SD Negeri 1 Kualasimpang regarding the use of ICT-based learning media. The solution provided by the service team is the socialization of the use of ICT-based number tree learning media. The result of this service is that there is an increase in knowledge for teachers regarding the use of ICT-based number tree learning media.*

Abstrak

Pada hakikatnya SD fase A adalah tempat anak bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Oleh karena itu setiap pembelajaran harus menyenangkan dan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pohon angka berbasis ICT. Manfaat media pohon angka yaitu mengasah otak anak, disini terlihat ketika anak menyusun angka sesuai dengan urutannya, melatih koordinasi mata dan tangan. Seiring dengan perkembangan zaman dan pendidikan masa depan, maka pemanfaatan ICT harus dimulai semenjak anak usia dini. Penguasaan ICT hendaknya juga menjadi esensi dasar mengisi kehidupan yang sedang tumbuh dan berkembang. Untuk ini guru-guru SD fase A hendaknya memegang prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini dalam mendesain program pengembangan pengajaran yang melibatkan ICT. Dalam kegiatan pengabdian ini, yang menjadi persoalan adalah masih rendahnya pemahaman guru-guru di SD Negeri 1 Kualasimpang tentang penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT. Adapun solusi yang diberikan oleh Tim pengabdian adalah sosialisasi penggunaan media pembelajaran pohon angka berbasis ICT. Hasil dari pengabdian ini yaitu terdapat peningkatan pengetahuan bagi guru terhadap penggunaan media pembelajaran pohon angka berbasis ICT.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pohon Angka, ICT

PENDAHULUAN

Perkembangan anak berada padakendali para pendidik SD fase A, di sampingdari peran orang tua sebagai pendidik pertama anak mereka. Untuk itu guru harus inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran termasuk dalam pembuatan ataupun penggunaan media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang berbasis ICT. Pada umumnya pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini baik formal,informal maupun nonformal masih terdapat banyak kendala, hambatan, dan tantangan. Dahulu, pembelajaran lebih bersifat tradisional serta penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang belum variatif.Selain itu, pembelajaran cenderung masihberpusat pada guru sehingga tidak memberikan kesempatan bagi anak usia diniuntuk dapat mengeksplorasi potensi dirinya secara bebas. Hal ini disebabkan karena masih belum optimalnya pemanfaatan teknologi yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran SD di sekolah.

Teknologi sangat bermanfaat dalam pembelajaran dengan melalui pengenalan berupa bentuk, tujuan, serta fungsi mediateknologi tersebut kepada anak didik, sebab pengenalan tersebut, kelak anak akan dapat beradaptasi dengan berbagai macam alat media teknologi audiovisual. Pengenalan dengan menggunakan media dapat dilakukan melalui alat teknologi audiovisual seperti radio, televisi, laptop, infocus, speaker dan komputer, dimana tujuannya yaitu untuk mengenalkan fungsi, bahaya danjuga penggunaannya (Khadijah, 2016: 98). Anak usia dini lebih suka visual yang sederhana sedangkan pembelajar yang lebih tua lebih menyukai yang kompleks, tetapivisual yang lebih sederhana biasanya yang lebih efektif. Anak usia dini lebih cenderung menafsirkan visual bagian per bagian dari pada keseluruhan, dalam menyampaikangambar dari apa yang mereka lihat, mereka mungkin memisahkan unsur-unsur spesifik yang kelihatan (Sharon, dkk., 2011: 71).

Pembelajaran dengan menggunakanteknologi memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutamakompetensi pedagogik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peranguru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalahdengan cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran SD sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Penggunaan teknologi dengan baik diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab tantanganpembelajaran SD pada masa kekinian dengan tetap mengedepankan prinsip- prinsip pembelajaran anak usia dini dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangannya.

Media Pohon Angka adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di SD kelas rendah yang merupakan permainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE) untuk kelompok pendidikan anak SD fase A. Alat peraga edukatif berupa pohon angka adalah salah satu media yang bisa kita gunakan untuk mengajari anak usia dini cara berhitung yang tepat. Selain memiliki bentuk yang menarik, pohon angka juga memiliki konsep yang mudah dipahami oleh anak (Jessica, 2018). Menurut Lely (dalam Rosdiani dkk, 2014) juga mengemukakan bahwa media pohonbilangan dengan istilah lain pohon hitung adalah alat peraga pembelajaran berbentuk seperti pohon dengan kartu angka yang dibentuk seperti buah-buahan/bujur sangkar/lingkaran, yang dapat dikreasikanoleh guru sesuai tema pembelajaran.Masalah yang ditemui diantaranya, kreativitas guru masih kurang berkembang karena penggunaan media pembelajaran yang statis sehingga pembelajaran jadi monoton, belum tercapainya tuntutan undang-undang nomor 14 tahun 2005

tentang guru harus mampu mengoperasikan serta memanfaatkan komputer dalam kegiatan pembelajaran yang bisa mengoptimalkan kemampuan anak terutama kemampuan sains. Selain itu kendala-kendala yang dialami oleh guru adalah guru masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT dan guru juga tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat media berbasis ICT. Guru merasa bahwa bahan-bahan untuk membuat media ICT seperti: pengalaman dalam mendesain media ICT masih kurang serta untuk memperoleh gambar, animasi bergerak dan konten-konten menarik sebagai pendukung media yang dinamis sangatlah sulit.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru di SD Negeri 1 Kuala Simpang tentang penggunaan media pohon angka berbasis ICT.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian ini, yang menjadi persoalan adalah masih rendahnya pemahaman guru-guru tentang penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT. Adapun solusi yang diberikan oleh Tim pengabdian adalah sosialisasi penggunaan media pembelajaran pohon angka berbasis ICT. Setelah adanya pengabdian ini diharapkan guru-guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis ICT yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak. Penggalan informasi awal melalui wawancara dan survey lapangan dan penandatanganan kerjasama kegiatan.

Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, mulai dari melakukan kegiatan analisis situasi berupa observasi lapangan dan interview sampai kepada pembuatan proposal dan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian untuk pelaksanaan kegiatan sosialisasi menggunakan metode ceramah, diskusi atau tanya jawab. Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan ini terbagi 2 sesi yang dilakukan selama 1 hari

a) Sesi 1

Pada sesi ini dilakukan persiapan materi sosialisasi penggunaan media pembelajaran pohon angka berbasis ICT. Dalam sosialisasi ini digunakan media audio-visual (ICT). Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi untuk menjelaskan materi.

b) Sesi 2

Pada sesi kedua ini digunakan metode diskusi dan tanya jawab. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru-guru tentang materi penggunaan media pembelajaran pohon angka berbasis ICT yang telah disampaikan

HASIL

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kuala Simpang. Kegiatan berjalan lancar dan peserta mengikuti dengan baik. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta, hasil dari respon angket menggambarkan bahwa kegiatan sangat bermanfaat bagi peserta. Hal itu tergambar dari respon peserta tentang aplikasi media pohon angka yang diberikan. Kriteria penilaian mengacu pada batasan yang dikemukakan oleh Riduwan (2010: 15), yaitu:

Tabel 1. Klasifikasi Data

Kriteria	Skor
Sangat Baik	81% - 100 %
Baik	61% - 80 %
Cukup Baik	41% - 60 %
Kurang Baik	21% - 40 %
Tidak Baik	0 % - 20 %

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka gambaran tentang respon guru terhadap media pohon angka berbasis ICT adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persepsi Guru Terhadap Sosialisasi Penggunaan Media Pohon Angka Berbasis ICT

No	Butir Angket	Skor	Kriteria
1	Desain media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT yang digunakan menarik	82%	Sangat Baik
2	Penggunaan media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT mudah	77%	Baik
3	Media pembelajaran Pohon Angka Berbasis ICT memotivasi anda untuk menguasai ICT untuk pembelajaran	80%	Baik
4	Animasi dalam media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT ini membantu anda dalam mengajarkan matematika untuk anak usia dini	72%	Baik
5	Penyampaian materi dalam media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	78%	Baik
6	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT ini mudah dipahami	83%	Sangat Baik
7	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	79%	Baik
8	Media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT ini cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia dini	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa guru menjadi tertarik untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis ICT dan juga mampu untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pohon angka berbasis ICT. Selain itu guru merasa bahwa sosialisasi yang diberikan menarik dan bermanfaat.

DISKUSI

Anak usia dini lebih suka visual yang sederhana sedangkan pembelajar yang lebih tua lebih menyukai yang kompleks, tetapi visual yang lebih sederhana biasanya yang lebih efektif. Anak usia dini lebih cenderung menafsirkan visual bagian per bagian dari pada keseluruhan, dalam menyampaikan gambar dari apa yang mereka lihat, mereka mungkin memisahkan unsur-unsur spesifik yang kelihatan (Sharon, dkk., 2011: 71).

Menurut Lely (dalam Rosdiani dkk, 2014) media pohon bilangan adalah alat peraga pembelajaran berbentuk seperti pohon dengan kartu angka yang dibentuk seperti buah-buahan/bujur sangkar/lingkaran, yang dapat dikreasikan oleh guru sesuai tema pembelajaran. Masalah yang ditemui diantaranya, kreativitas guru masih kurang berkembang karena penggunaan media pembelajaran yang statis sehingga pembelajaran jadi monoton, belum tercapainya tuntutan undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru harus mampu mengoperasikan serta memanfaatkan komputer dalam kegiatan pembelajaran yang bisa mengoptimalkan kemampuan anak terutama kemampuan sains.

Sosialisasi penggunaan media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT ini bermanfaat bagi guru tingkat SD Fase A di SD Negeri 1 Kualasimpang. Dan dapat meningkatkan pengetahuan bagi guru terhadap penggunaan media pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sosialisasi penggunaan media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT ini bermanfaat bagi guru tingkat SD Fase A di SD Negeri 1 Kualasimpang. Disamping itu terdapat peningkatan pengetahuan bagi guru terhadap penggunaan media pembelajaran Pohon Angka berbasis ICT. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase persepsi gurumengenai kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih atau pengakuan kepada pihak SD Negeri 1 Kualasimpang , dan guru-guru SD SD Negeri 1 Kualasimpang yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Jessica. 2018. Pohon Angka, Cara Mudah Mengajar Anak TK Berhitung.
<https://www.educenter.id/pohon-angka-cara-mudah-mengajari-anak-tk-berhitung/>
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Rosdiani, Luh Putu Dian, dkk. 2014. Penerapan Think Pair Share Berbantuan Media Pohon Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 2(1), 31-40.
[Http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3094](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3094)
- Saparahayuningsih, Sri dkk. (2021). Penyuluhan Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Pengembangan Motorik Halus Anak Padaguru-GuruPaud Gugus Mawar Merah. *Jurnal ABDI PAUD*, 2(1), 10-15
- Sharon dkk. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pemebeajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Silaban, P. J., Girsang, K., Tarigan, E. K. B., Ginting, M. B., Hasibuan, N. S., & Pardede, B. L. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Satuan Berat di SD Negeri Percobaan Pembina Medan Baru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(5), 212-215.
- Silaban, P. J., Purba, M., Tamba, M., Hasibuan, A. S., Sitohang, J., & brema Tarigan, R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Papan Pintar Berhitung Pada Pelajaran Matematika SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 952-955.
- Silaban, P. J., Sitepu, I., Ginting, N., Surbakti, S. A. B., Pangaribuan, D., & Gaol, R. W. L. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Satuan Panjang di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(5), 203-207.