

Strategi Pembelajaran Matematika Dengan Jarimatika Yang Menyenangkan Untuk Siswa Sekolah Dasar

Melati Antika Sari^{1*}, Etin Tiyani², Dinda Purwaningrum³, Muhammad Ridwan⁴, Nur Alfi Ramdhaniyati⁵, Halimah⁶, Nurul Setiani⁷, Uswah⁸, Marvinda Rizki Dita Dirgantara⁹

^{1*}Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, melatiantika03@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, etintiyani@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, dindapurwaningrum4@gmail.com

⁴Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, muhamadridwan2601@gmail.com

⁵Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, nuralfi174@gmail.com

⁶Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, halimahelim300@gmail.com

⁷Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, nurulsetiani@iunimar.ac.id

⁸Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, uswah@unimar.ac.id

⁹Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia, marvindadita@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi banyak siswa. Persepsi ini berdampak pada menurunnya motivasi serta capaian belajar mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Artikel ini menyoroti pentingnya menciptakan suasana belajar yang menarik, tujuan dari penerapan pendekatan tersebut, serta strategi konkret yang dapat digunakan, yakni metode perkalian dengan bantuan jari tangan. Metode ini terbukti efektif membantu siswa memahami konsep perkalian angka 6 hingga 10 secara visual dan nyata. Dengan memanfaatkan media yang akrab dalam kehidupan sehari-hari, seperti jari tangan, proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Pendekatan ini juga berdampak positif terhadap kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal matematika tanpa merasa terbebani. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, mendukung, dan mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru sebagai fasilitator diharapkan terus mengembangkan metode kreatif dan adaptif yang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh.

Kata kunci: Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar, Strategi Menyenangkan, Metode Jari Tangan, Motivasi Belajar

Fun Math Learning Strategies for Elementary School Students

Abstract

The majority of pupils find learning mathematics in primary school to be challenging and dull. Students' motivation and learning outcomes in mathematics are impacted by this unfavorable attitude. The use of entertaining and simple learning techniques is required to get beyond this problem. This article addresses the value of fostering a positive learning environment, the goals of this kind of approach, and a practical tactic that can be used: the finger multiplication method. This method has worked well for giving pupils a tangible, visual understanding of how to multiply integers from 6 to 10. Students can study more actively and joyfully and in accordance with their unique learning styles by utilizing medium that they are accustomed to using on a daily basis, like fingers. Students' confidence in their ability to solve math problems without feeling under pressure is also enhanced by this method. Additionally, engaging learning motivates students to engage more fully in the learning process and creates a collaborative, supportive classroom environment. Thus, one of the most important ways to raise the efficacy and caliber of mathematics instruction in elementary schools is to adopt joyful learning practices. Teachers are expected to constantly create innovative and flexible teaching strategies that address the comprehensive learning needs of their students in their role as facilitators.

Keywords: Learning Mathematics, Elementary School, Finger Method, Pleasant Strategy, and Incentive For Learning

PENDAHULUAN

Model pembelajaran perlu divariasikan karena metode pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali kurang diminati oleh peserta didik akibat sifatnya yang monoton dan membosankan. Oleh karena itu, penerapan berbagai model pembelajaran menjadi penting agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Di samping itu, aspek lain yang turut berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah pemahaman terhadap gaya belajar masing-masing peserta didik. Menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan gaya belajar individu dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum mengetahui secara spesifik gaya belajar setiap siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan berpotensi menyebabkan penurunan prestasi belajar (Tety, 2018).

Sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal agar menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas di masa depan. Salah satu unsur utama dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum memiliki peran khusus dalam mendukung pengembangan potensi peserta didik, dengan menyesuaikan isi dan arah pembelajaran sesuai dengan kebutuhan zaman dan perkembangan dunia pendidikan yang terus berubah. Kurikulum memuat berbagai instrumen yang dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi: (1) individu yang unggul dan tanggap terhadap dinamika zaman yang terus berkembang, (2) pribadi yang memiliki keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, terampil, kreatif, serta mandiri, dan (3) warga negara yang menghargai nilai-nilai demokrasi serta mampu bertanggung jawab (Diana Wulandari, 2016).

Di samping kurikulum, peran guru juga sangat krusial dalam menunjang keberhasilan penerapan kurikulum. Guru dituntut untuk membekali diri dengan pemahaman mengenai berbagai konsep dan model pembelajaran yang sesuai. Disarankan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan menarik karena hal ini dapat meningkatkan minat, mengembangkan bakat, serta mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Namun, kenyataannya, proses belajar masih banyak didominasi oleh pendekatan *teacher-oriented*, di mana guru lebih banyak berperan sebagai penyampai informasi dan siswa hanya bertugas mendengarkan serta mencatat. Model seperti ini cenderung membuat siswa pasif, kurang kreatif, dan tidak mampu berinovasi. Akibatnya, potensi dalam diri peserta didik tidak berkembang secara optimal dan hasil belajarnya pun menjadi kurang maksimal (Siregar, 2017).

Pencapaian hasil belajar yang optimal sangat dipengaruhi oleh gaya belajar masing-masing peserta didik. Setiap anak memiliki perbedaan dalam kemampuan otak untuk menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi. Proses belajar bukan sekadar menghafal, tetapi juga melibatkan pemahaman dan pengolahan informasi secara mendalam. Perbedaan fungsi otak kanan dan otak kiri turut memengaruhi hal ini, di mana otak kanan cenderung menyimpan

informasi dalam jangka panjang (longterm memory), sedangkan otak kiri lebih dominan dalam memori jangka pendek (short-term memory). Salah satu indikator penting dalam proses belajar adalah gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Misalnya, ada siswa yang dapat memahami materi hanya dengan mengamati orang lain, yang merupakan ciri dari gaya belajar visual. Siswa visual umumnya senang mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Berbeda dengan siswa auditori yang lebih mudah memahami informasi melalui pendengaran, serta siswa kinestetik yang lebih menyukai pembelajaran melalui aktivitas langsung atau praktik (Sari, 2014).

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan di jenjang Sekolah Dasar, khususnya melalui penerapan metode perkalian menggunakan jari tangan. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran utuh terhadap fenomena yang diamati, terutama berkaitan dengan pengalaman belajar siswa dan peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa Sekolah Dasar di kelas rendah (3 dan 4) dan guru yang mengajar matematika adalah subjek penelitian ini. Pilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan seberapa langsung mereka terlibat dalam proses pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru, dokumentasi berupa catatan proses belajar serta hasil karya siswa dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana metode perkalian dengan jari diterapkan di kelas dan bagaimana respon siswa terhadap metode tersebut. Wawancara dilakukan untuk menggali pandangan guru mengenai efektivitas metode ini serta tantangan dalam penerapannya. Proses analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapantahapan seperti reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Peneliti mengidentifikasi pola atau kecenderungan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, serta mengevaluasi pengaruh strategi menyenangkan terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi perkalian. Selain itu juga mengambil artikel penelitian yang terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna Belajar yang Menyenangkan

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai bagian dari pengembangan kompetensi. Kegiatan ini juga dapat dipahami sebagai proses pencarian makna yang bersifat elaboratif. Secara umum, tujuan belajar adalah untuk meningkatkan kapasitas atau kompetensi professional seseorang. Bagi anak-anak, proses belajar menjadi lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas bermain. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat serius namun tetap menyenangkan, di mana berbagai tugas atau aktivitas dapat dijalankan. Anak-anak biasanya memilih bermain secara sukarela karena merasa senang melakukannya, bukan karena menginginkan hadiah atau pujian. Melalui permainan yang menyenangkan, peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek fisik, mental, intelektual, maupun spiritual selama proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses dua arah dalam pertukaran ilmu, di mana guru berperan sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima. Menurut Achjar Chalil, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan pendidikan. Arief S. Sadiman juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima melalui media atau saluran tertentu. Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melibatkan tiga komponen utama: (1) proses yang dirancang oleh guru, (2) keberadaan sumber belajar, dan (3) siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada penciptaan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dalam suasana seperti ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasa terlibat secara aktif, termotivasi, serta menikmati proses pembelajaran. Konsep ini sangat sesuai diterapkan dalam sistem Pendidikan yang bertujuan membentuk individu yang kreatif, berpikir kritis, dan memiliki motivasi untuk terus belajar sepanjang hayat.

Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran yang menyenangkan sangat penting karena pada tahap ini siswa masih berada dalam fase perkembangan kognitif konkret, sehingga pendekatan belajar yang menyenangkan akan lebih mudah diterima dan dipahami. Suasana belajar yang positif mampu membangun hubungan emosional yang kuat antara siswa dan materi pembelajaran. Hal ini pada akhirnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan mendorong motivasi belajar jangka panjang.

Tujuan Pembelajaran yang Menyenangkan

Tujuan dari belajar adalah memperoleh suatu kemampuan melalui cara tertentu yang dapat menumbuhkan kecakapan intelektual, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, kualitas dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode yang digunakan (Sutrisno, 2011:39). Dalam mendukung proses tersebut, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang harus mampu merancang pembelajaran sedemikian rupa agar semua potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, keberhasilan belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan dalam pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang yang tampak melalui aktivitas melihat, mengamati, serta memahami sesuatu.

Tujuan dan manfaat dari penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar adalah untuk membantu guru mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, guru dapat mengembalikan esensi dari kegiatan mengajar ke fungsi dasarnya, yaitu membangkitkan kemampuan dan bakat siswa melalui proses penyampaian pengetahuan yang tidak bersifat indoktrinasi atau paksaan, melainkan dengan peran guru sebagai fasilitator dan pendukung dalam proses belajar (Anounimus, 2013).

Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan juga bertujuan untuk membangun interaksi sosial yang baik antar siswa, mengembangkan keterampilan kerja sama, serta meningkatkan keaktifan mereka dalam kelas. Strategi seperti ini juga dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan yang sering muncul ketika metode yang digunakan bersifat monoton atau terlalu teoritis. Oleh karena itu, pembelajaran menyenangkan sangat mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Strategi Perkalian Mudah Menggunakan Jarimatika

Salah satu contoh nyata dari penerapan pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran matematika adalah metode perkalian menggunakan jari. Keterampilan ini telah digunakan sejak abad ke-15 dan tetap relevan hingga kini. Meskipun kalkulator di ponsel sudah tersedia, dalam banyak situasi lebih praktis menggunakan jari untuk menghitung. Teknik ini sangat membantu, terutama bagi siswa yang baru mulai belajar perkalian. Untuk menerapkannya secara efektif, siswa harus terlebih dahulu menguasai tabel perkalian dari satu hingga lima. Metode ini secara khusus berguna untuk mengerjakan perkalian angka enam hingga sepuluh (David Jia, 2023).

Dalam praktiknya, siswa diajak menggunakan jari tangan mereka sebagai alat bantu visual untuk memahami proses perkalian. Jari yang dilipat atau diangkat mewakili angka yang dikalikan, dan hasil dari perkalian diperoleh melalui hitungan yang berkaitan dengan jumlah jari. Metode ini tidak hanya menarik, tetapi juga membuat siswa terlibat secara aktif melalui gerakan dan pengamatan langsung, yang pada akhirnya memperkuat ingatan dan pemahaman mereka terhadap konsep perkalian.

Lebih jauh lagi, metode ini bisa menjadi solusi bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dan visual, karena menggabungkan gerakan fisik dengan ilustrasi nyata. Selain itu, siswa juga merasa lebih percaya diri saat berhasil menyelesaikan soal matematika tanpa menggunakan kalkulator atau alat bantu lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa strategi perkalian dengan jari tangan bukan hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa di usia dini.

Pemecahan masalah harus menjadi fokus pada pelajaran matematika di sekolah

Rekomendasi NCTM adalah bahwa guru matematika harus fokus pada pemecahan masalah saat mengajar matematika. Selama sepuluh tahun 1980-an, pemecahan masalah telah menjadi topik utama dalam pertemuan profesional dan menjadi topik utama dalam buku teks matematika yang baru. Terkait dengan buku teks matematika, tentunya tidak lepas dari metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah matematika. Tohir (2017) menyatakan bahwa masalah matematika memerlukan penyelesaian melalui metode tertentu yang disusun secara sistematis. Selanjutnya, NCTM (Council, 1989) mengeluarkan dokumen yang disebut Standar Kurikulum dan Penilaian untuk Matematik di sekolah pada tahun 1989. Dokumen ini berfungsi sebagai referensi untuk perubahan kurikulum yang dilakukan selama dekade 1990-an.

Pemecahan masalah seharusnya menjadi fokus utama dari kurikulum Matematika.

Dari berbagai rekomendasi yang diajukan, ditekankan bahwa kemampuan memecahkan masalah seharusnya menjadi inti dari kurikulum matematika. Fokus utama yang dianjurkan meliputi: 1) Keterlibatan aktif siswa dalam merumuskan dan menerapkan konsep-konsep matematika; 2) Pemecahan masalah sebagai sarana sekaligus tujuan pembelajaran; serta 3)

Penerapan berbagai pendekatan pengajaran, seperti kerja kelompok kecil, proyek mandiri, dan pembelajaran dengan teman sebaya. Sejumlah negara bagian di Amerika Serikat telah mengadopsi kurikulum serta sistem evaluasi dari NCTM sebagai acuan baru dalam pengajaran matematika. Salah satu anjuran penting adalah agar guru memanfaatkan beragam strategi pemecahan masalah. Menurut Maswar dalam *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* (Desember 2019, Vol. 1, No. 1, hlm. 34), guru juga disarankan untuk menekankan pada soal-soal yang tidak biasa. Terdapat banyak daftar Teknik pemecahan masalah yang dapat dijadikan referensi.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian berjudul “strategi pembelajaran matematika dengan jarimatika yang menyenangkan untuk siswa sekolah” adalah bahwa penggunaan metode jarimatika terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berhitung siswa, khususnya pada operasi dasar matematika. Strategi ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika. Melalui penggunaan jari sebagai alat bantu konkret, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep abstrak, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Selain itu, jarimatika juga membantu siswa dalam meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam berhitung tanpa harus bergantung pada alat bantu lain seperti kalkulator. Pembelajaran dengan pendekatan ini juga mendorong partisipasi aktif siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui praktik. Hal ini berdampak positif terhadap kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Dengan demikian, strategi pembelajaran jarimatika dapat dijadikan alternatif metode yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Guru disarankan untuk mengintegrasikan metode ini dengan pendekatan lain agar pembelajaran semakin variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimus. (2013). *Tujuan Dan Manfaat Joyful Learning*. Referensi Makalah. <https://www.referensimakalah.com/2013/01/tujuan-dan-manfaat-joyfulllearning>.
- Cholifah, Tety Nur. (2018). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Indonesia Journal Of Natural Science Education*. Volume 1, Nomor 02.
- David Jia. (2023). *Cara Mengalikan Dengan Tangan*. Wiki How. <https://id.wikihow.com/Mengalikan-dengan-Tangan#:~:text=Perkalian> menggunakan tangan hanya dapat digunakan untuk tabel,jempol kanan%2C hitung angka dari satu sampai sepuluh.
- Permana, A. (2024). *Membentuk Proses Belajar yang Menyenangkan dan Bermakna*. Guru Mahir. <https://www.gurumahir.com/2024/11/joyful-learning-membentukproses>.
- Siregar, Dkk. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, Vol 5, No 2, September.
- Tetty Khairani Nasution (2016), *Penerapan Teknik Jarimatika Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Bilangan*, UNION: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 4 No 2.

- Tohir, M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Olimpiade Matematika Berdasarkan Model Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. In Tesis. Magister Pendidikan Matematika Universitas Jember. Jember: Program Pascasarjana Universitas Jember.
- Wulandari, Diana. (2016). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Perminatan. Jurnal Inspirasi Pendidikan, Volume 6 Nomor 2, Agustus.
- ZulviaTrinova (2021), Jurnal : *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik* , <https://core.ac.uk/download/pdf/291659670.pdf>