

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Yuliana Susanti
STIT Palapa Nusantara
yulianasusantimpd@gmail.com

Abstract

The word "media" comes from Latin and is the plural form of the word medium, which literally means "intermediary or introduction". Thus, media is a vehicle for channeling learning information or distributing messages. In the learning process, the presence of the media has an important meaning. Because in this activity the unclear material presented can be helped by presenting the media as an intermediary. Counting is anything that involves numbers and numbers. Counting is part of mathematics, because in mathematics there is a process of managing numbers. Learning it requires its own way because mathematics is unique, namely abstract, consistent, thinking and deductive. Counting is also used in other sciences such as physics, biology, chemistry, economics and so on. These sciences use numbers and numbers which of course will involve the counting process. Mathematics is a science that requires a mindset, reasoning, and logic. In learning mathematics students are accustomed to gain understanding through experience about the properties of a set of objects (abstraction). However, all of that must be adjusted to the development of students' abilities, so that in the end it will greatly help the smooth learning process of mathematics in schools.

Keywords: Media, Counting and Mathematics

Abstrak : Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian , media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berfikir dan deduktif. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, biologi, kimia, ekonomi dan sebagainya. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Namun semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah.

Kata Kunci: Media, Berhitung dan Matematika

PENDAHULUAN

Proses Pembelajaran disekolah disamping menggunakan buku pelajaran juga diharuskan kepada guru untuk menggunakan media yang bermanfaat untuk mempermudah siswa dalam menerima pelajaran dengan tanggap, praktis dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media berhitung sekarang ini sudah tidak asing lagi bagi siswa SD, SMP dan SMA bahkan hampir semua kebutuhan primer dan sekunder, kebutuhan ekonomi dan pendidikan sudah disediakan dilayar digital sebagai fitur untuk memudahkan dalam kehidupan masyarakat seluruh dunia. Selaras dengan ini sektor pendidikan pun tidak kalah penting terhadap kebutuhan aplikasi digital khususnya pada mata pelajaran matematika, karena pelajaran matematika tergolong sulit dipahami siswa tanpa ada media yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Persepsi matematika merupakan pelajaran relatif sulit sementara disisi lain pelajaran matematika sangat dibutuhkan pada masa digital dan teknologi sekarang ini. Patahuddin & Rokhim, mengatakan bahwa peran guru sangat dibutuhkan untuk mengarahkan siswa supaya terjadi proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mudah memahami materi matematika. Sehingga penggunaan media yang tepat merupakan salah satu upaya guru untuk mengatasi masalah ini yakni menggunakan media berhitung.¹

Pembelajaran yang baik terjadi melalui suatu proses. Proses pembelajaran yang baik hanya bisa diciptakan melalui perencanaan yang baik dan tepat.² Pembelajaran yang diawali dari proses perencanaan dan persiapan yang matang akan menghasilkan pembelajaran sukses. Perencanaan bisa diawali dari hal yang sangat kecil sekalipun seperti menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan yang baik dan benar maka hal tersebut dapat menunjang daripada proses pembelajaran.

Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmatika sementara siswa usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran

¹ Andriani, Rika Silviani, Lia Rista, Cut Yuniza Eviyanti, *Jurnal cendikia, jurnal pendidikan matematika*, vol. Volume 05, No. 01, Maret 2021, pp. 501-509. Hal. 504

² Lukmanul hakim, *perencanaan pembelajaran*. (bandung: CV WACANA PRIMA, 2009). Hal. viii

efektif. Diantara inovasi yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Media pembelajaran mempunyai beberapa peranan yaitu dapat mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak dan membantu siswa menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami secara verbal. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan apalagi jika media tersebut digunakan berupa media berhitung. Jelas bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika.³

Pada artikel ini akan menawarkan sebuah kajian yang menarik bagi guru, dimana penggunaan media yang sangat sederhana sekali digunakan/diaplikasikan dalam proses pembelajaran matematika, yaitu penggunaan media berhitung dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan penulis penggunaan media berhitung sangat membantu sekali dalam menarik perhatian daripada minat siswa dalam proses pembelajaran, mudah-mudahan dengan adanya artikel ini pembelajaran matematika memiliki minat yang tinggi dikalangan siswa/siswi selain itu juga pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Matematika

Matematika awalnya adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Secara umum matematika di definisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan, dan ruang. Selain itu, Matematika membahas tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak, seperti: aljabar, analisis dan geometri.

Berdasarkan pemahaman tersebut maka dapat di artikan bahwa matematika merupakan sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang ilmu-ilmu perhitungan. Selain itu matematika membahas tentang ilmu-ilmu yang sifatnya yang berhubungan dengan logika, bisa diterima nalar sehat yang selalu berlandaskan logika-logika yang disertai dengan fakta-fakta yang akurat. Adapun cabang-cabang yang membahas

³ Op cit, Andriani, Dkk. Hal.504

tentang matematika seperti ilmu aljabar, ilmu analisis, ilmu geometri, ilmu palak, ilmu perbintangan, dan lain sebagainya.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (*abstraksi*). Namun semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu dalam kelancaran proses belajar mengajar matematika di sekolah.⁴

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan mata pelajaran yang menakutkan selain itu juga bisa dikatakan bahwa belajar matematika amat membosankan. Hal ini dikarenakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika.⁵

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa matematika masih menjadi sebuah probelamatika di dalam dunia pendidikan, sebab masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang sukar dipahami serta membosankan, menakutkan dan masih banyak lagi anggapan yang lain sehingga penyebabnya banyak siswa yang nilainya sangat memperhatikan di mata pelajaran matematika. Salah satu hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan melakukan perubahan/inovasi yang sipatnya bisa menyenangkan minat dan motivasi daripada peserta didik, misalnya mengikutkan media di dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya.

⁴Sumenda, *Pengantar Filsafat Matematika*. (Surakarta: UNS Press, 2010), hlm. 24.

⁵ Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Alfabeta, 2014), hlm. 2.

Fungsi Pembelajaran Matematika

Fungsi pembelajaran matematika sebagai berikut.⁶ *Pertama*. Matematika sebagai suatu alat. Dimana guru sangat diharapkan agar para peserta didik diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh dalam penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah khususnya yang berada di jenjang Sekolah Dasar.

Kedua. Matematika sebagai pola pikir. Maksudnya siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal uraian matematika lainnya. Bila seseorang peserta didik dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami. Dalam pembelajaran matematika, para peserta didik dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Ketiga. Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan dimana guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.

Berdasarkan fungsi dari pembelajaran matematika, dapat ditarik sebuah kesimpulan dimana fungsi dari matematika tidak lain yaitu untuk sebagai sebuah alat untuk mencari sebuah kebenaran secara ilmiah dan dapat diterima oleh akal sehat. Selain itu sebagai pola fikir untuk mengetahui gambar-gambar dan didagram yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain, selain itu juga matematika untuk mencari sebuah pemahaman yang kongkrit serta disertai dengan sebuah argumen dan data-data yang akurat.

⁶Rita Safitri, "Peran, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika" <https://rita16site.wordpress.com>, diakses tanggal 30 September 2020.

Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran Matematika dapat digolongkan menjadi beberapa bagian.⁷ (a) Tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian peserta didik. (b) Tujuan yang bersifat material menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika. (c) Kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan dapat dialihgunakan pada setiap keadaan, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, bersifat obyektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa tujuan daripada mempelajari matematika yaitu untuk membentuk kepribadian peserta didik seperti jujur, berbicara sesuai dengan fakta yang ada, selain itu juga siswa diharapkan bisa memberikan jalan keluar dari setiap permasalahan yang dihadapi oleh setiap siswa, seperti bisa menyelesaikan masalah-masalah yang sesuai dengan cara-cara seperti ilmu matematika.

Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah penyambung pemahaman antara guru dan siswa, untuk mempermudah pemahaman kepada siswa, sehingga apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru kepada siswa bisa diterima dengan cepat. Selain itu media

⁷Hudojo. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika* (Malang: UNM Press, 2008), hlm. 201.

⁸Indah kosmiah, belajar dan pembelajaran (yogyakarta: teras, 2012), hal. 73

merupakan sebuah wahana untuk menarik minat belajar siswa dan menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika, sehingga siswa merasa senang dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Bila dilihat dari segi pengadaanya, menurut Arif S. Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam, media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya bila dilihat dari kesetabilan materi dan penggunaannya, namun kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan, tujuan pembuatan media tersebut (oleh produser/perusahaan) tidak khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik seperti yang biasa dikelas, tetapi tujuan tersebut dibuat lebih umum untuk kelompok sasaran yang umum juga.

Ada beberapa cara untuk memanfaatkan media agar tetap dapat membantu mengefisiensi dan mengefektifkan proses pembelajaran, yakni terlebih dahulu guru mempelajari media yang bersangkutan untuk mengetahui bagian-bagian mana yang sesuai dengan tujuan dan materi. Langkah berikutnya adalah mengintegrasikan bahan media, jadi dengan rencana pembelajaran, meliputi tujuan, materi, metode, waktu, dan hirarki belajar.⁹

Kedua, media rancangan (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Aspek teknis lainnya yang butuh perhatian dan menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas dan peralatan pendukung, karena aspek-aspek tersebut seringkali menjadi penghambat dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal.¹⁰

⁹ Ibid, hal. 81

¹⁰ Ibid, hal, 81-82

Sifat Pemanfaatan Media

Pemilihan media dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Bila dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua cara, yaitu media primer dan media sekunder: *Pertama*, yaitu media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Media semacam ini biasanya dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Karena sifatnya “diperlukan”, maka guru harus betul-betul memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam perencanaan pembelajaran di kelas, yakni meliputi karakteristik siswa, tujuan, materi, sequence, waktu yang tersedia, dan lain-lain.

Kedua, media sekunder. Media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar di mana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Media opsional ini dibuat guru sendiri atau bersama-sama dengan para siswanya. Bila media tersebut dibuat oleh para siswa, maka guru sebagai pengarah dari keseluruhan rancangannya.¹¹

Dasar Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah a. bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kualitas tentang media ; b. merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seseorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi; c. ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit; dan d. merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat serta gairah belajar siswa.¹²

Pertanyaan-pertanyaan praktis yang dapat diajukan dalam rangka pemilihan media jadi adalah sebagai berikut: a. apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ?. b. apakah ada sumber informasi, katalog,

¹¹Ibid, hal.82-83

¹² Dr. Arief S. Sariman, dkk. Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2009)Hal. 84

dan sebagainya mengenai media yang bersangkutan ?. c. apakah perlu dibentuk tim untuk mereviu yang terdiri dari para calon pemakai ?. d. apakah ada media di pasaran yang telah divalidasikan ?. e. apakah media yang bersangkutan boleh di reviu terlebih dahulu?. E. apakah tersedia format reviu yang sudah dibakukan?.¹³

Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: *pertama*, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). *Kedua*, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya (a) objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; (b) objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; (c) gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high-speed photography*; (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; (e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain; (f) konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Ketiga, penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk: (a) menimbulkan kegairahan belajar. (b) memungkinkan intraksi yang secara langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataanya; (c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. *Keempat*, dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.

Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya

¹³ Ibid, hal. 85.

dalam: memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁴

Berhitung

Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berfikir dan deduktif. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, biologi, kimia, ekonomi dan sebagainya. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung.¹⁵

Aktivitas berhitung yang dilakukan sebagai cara agar ide abstrak bilangan dapat dimodalkan sehingga anak lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya. Pendekatan dengan materi kongkret dan gambar harus secara intensif dilakukan ditingkat awal, sebelum selanjutnya peserta didik masuk ke dunia angka-angka. Berhitung amat penting dalam kehidupan, pada mulanya peserta didik tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai dengan cara perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Peserta didik belajar menghubungkan objek nyata dan simbol-simbol matematis.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengelola angka-angka dalam kehidupan sehari-harinya. Secara umum kemampuan berhitung dianggap bagian penting, baik dari proses pembelajaran kognitif atau mengembangkan kemampuan seseorang dalam berhitung yang sudah dikuasainya.

¹⁴ Ibid, hal. 17-18.

¹⁵Rita Safitri, “Peran, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika” <https://rita16site.wordpress.com>, diakses tanggal 30 September 2020.

Manfaat Berhitung

Adapun beberapa manfaat berhitung yaitu: ¹⁶ *Pertama*. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam perkembangan kognitif anak, pembelajaran berhitung ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Kedua. Kemampuan berhitung memerlukan pengetahuan berpikir karena diperlukan pengolahan angka-angka dan memerlukan ketelitian, konsentrasi dan pemahaman konsep serta memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. *Ketiga*. Agar peserta didik dapat mengembangkan dan mampu mengenal angka-angka dengan pembelajaran kemampuan berhitung.

Tujuan Berhitung

Membedakan tujuan kegiatan berhitung permulaan, pada anak sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Tujuan umum
Secara umum tujuan berhitung bagi anak adalah mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.
- 2) Tujuan khusus
 - a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar, atau angka-angka yang terdapat di sekitar peserta didik
 - b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung .
 - c) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

¹⁶Hudojo. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika* (Malang: UNM Press, 2008), hlm. 237.

Berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkret dengan alat-alat yang mengantarkan peserta didik pada kemampuan berhitung secara mental atau abstrak.¹⁷

Dari beberapa pendapat tentang tujuan berhitung dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung bagi anak sekolah dasar kelas rendah adalah untuk memberikan dasar-dasar berhitung agar anak dapat memiliki kesiapan saat memasuki kelas selanjutnya, untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan yang dilakukan anak terhadap benda-benda konkret yang ada di sekitar anak.

Hambatan dalam Berhitung

Adapun hambatan atau faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung ada dua macam yakni diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keanekaragaman peserta didik. Faktor lainnya yang mempengaruhi kemampuan berhitung adalah kekhsan gaya belajar masing-masing anak.¹⁸

Kesimpulan

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk

¹⁷Sumenda. *Pengantar Filsafat Matematika* (Surakarta: UNS Press, 2010), hlm. 231.

¹⁸Nurhidayati, *Pengajaran Berhitung Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 243.

memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Namun semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan mata pelajaran yang menakutkan serta membosankan. Hal ini dikarenakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika.

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian , media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Bila dilihat dari segi pengadaanya, menurut Arif S. Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam, media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya bila dilihat dari kesetabilan materi dan penggunaanya, namun kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan, tujuan pembuatan media tersebut (oleh produser/perusahaan) tidak husus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik seperti yang biasa dikelas, tetapi tujuan tersebut dibuat lebih umum untuk kelompok sasaran yang umum juga.

Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berfikir dan deduktif. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, biologi, kimia, ekonomi

dan sebagainya. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung.

Aktivitas berhitung yang dilakukan sebagai cara agar ide abstrak bilangan dapat dimodalkan sehingga anak lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya. Pendekatan dengan materi kongkret dan gambar harus secara intensif dilakukan ditingkat awal, sebelum selanjutnya peserta didik masuk ke dunia angka-angka. Berhitung amat penting dalam kehidupan, pada mulanya peserta didik tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai dengan cara perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Peserta didik belajar menghubungkan objek nyata dan simbol-simbol matematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rika Silviani, Lia Rista, Cut Yuniza Eviyanti, *Jurnal cendikia, jurnal pendidikan matematika*, vol. Volume 05, No. 01, Maret 2021, pp. 501-509. Hal. 504
- Arief S. Sariman, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2009.
- Hudojo. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UNM Press, 2008.
- Indah Kosmiyah, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV WACANA PRIMA, 2009.
- Nurhidayati, *Pengajaran Berhitung di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Rita Safitri, "Peran, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika" <https://rita16site.wordpress.com>, diakses tanggal 30 September 2020.
- Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta, 2014.
- Sumenda, *Pengantar Filsafat Matematika*. Surakarta: UNS Press, 2010.