

SEMADIF

by Sandha Soemantri

Submission date: 17-Oct-2022 03:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 1927521659

File name: SEMADIF_Vol.1.pdf (342.58K)

Word count: 3360

Character count: 20891

PELATIHAN KONSEP BERHITUNG ANAK BERBANTUKAN MEDIA GREEN MATA (MAKET MATEMATIKA) BAGI GURU SD/MI DI ERA NEW NORMAL

Febriana Kristanti¹, Sandha Soemantri², Hetty Murdiyani³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹²³

febriana.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This activity aims to provide a numeracy training concept to SD/MI teachers through the use of Green MATA (Maket Matematika) media in developing new readiness in the field of education according to health protocols. The numerical concept developed through Green MATA media is a calculation technique with the application of mathematics realistically through miniature geometric shapes. Green MATA media is a miniature media made from paper and plastic waste to facilitate the visualization of design results in the form of building structures. Through counting activities using Green MATA media, it is hoped that children will have direct experience of counting in applying mathematical concepts. The expected target of this activity is to provide assistance for students and teachers of SD / MI Surabaya to introduce mathematical concepts and virtual applications. PKM Green MATA is one of the balancing programs for the go green movement in Elementary Schools (SD) by reviewing the sensitivity to the Covid-19 pandemic. Through the Green MATA training, students are expected to foster a healthy spirit of love for the environment by being directly involved in the mathematics learning process. The motivation for making Green MATA is to test the quality of understanding mathematical problems on a small scale and to help students develop conceptual understanding of space and to inspire teachers in developing media by utilizing waste materials.

Keywords: *The concept of counting, Green MATA, Elementary School teacher*

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan konsep berhitung kepada guru TK/RA melalui penggunaan media Green MATA (Maket Matematika) dalam membangun kesiapan new normal dalam bidang pendidikan sesuai dengan protokol kesehatan. Konsep berhitung yang dikembangkan melalui media Green MATA adalah teknik hitung dengan penerapan matematika secara realistis melalui miniatur bangun geometri. Media Green MATA adalah media miniatur yang dibuat dari limbah kertas dan plastik untuk memudahkan visualisasi hasil rancangan yang berupa struktur bangun ruang. Melalui kegiatan berhitung dengan media Green MATA diharapkan anak mendapat pengalaman berhitung secara langsung dalam mengaplikasikan konsep matematika. Target yang diharapkan dari kegiatan ini dapat memberikan pendampingan bagi siswa dan guru SD/MI Surabaya untuk mengenalkan konsep matematika serta aplikasi secara virtual. PKM Green MATA ini merupakan salah satu program penyeimbang maraknya gerakan *go green* di lingkungan Sekolah Dasar (SD) dengan meninjau kepekaan terhadap pandemic covid-19. Melalui pelatihan Green MATA siswa diharapkan dapat menumbuhkan jiwa sehat cinta lingkungan dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran matematika. Motivasi membuat Green MATA adalah untuk menguji kualitas pemahaman permasalahan matematika dalam skala kecil dan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep tentang ruang serta menjadi inspirasi guru dalam mengembangkan media dengan memanfaatkan bahan limbah.

Kata kunci: Konsep berhitung, Green MATA, Guru SD

PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Green MATA (Maket Matematika) ini akan dilaksanakan di SD/MI Surabaya, yaitu: SD Muhamamdiyah 18 Surabaya (SDM 18 Surabaya). SDM 18 Surabaya adalah lembaga pendidikan dasar yang memiliki guru-guru berbudayakan nilai-nilai Islam. SDM 18 Surabaya merupakan *full day school* yang menerapkan pembelajaran *integrated learning* dengan memadukan pembelajaran tuntas dan nyaman dengan pembiasaan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan membawa perubahan sikap, perilaku serta pola pikir yang melekat pada siswa, pergaulan dan lingkungan sekitarnya. Permasalahan yang dihadapi SDM 18 Surabaya adalah belum terbangunnya pola hidup cinta lingkungan. Sekolah masih belum membudayakan hidup sadar lingkungan yakni memperhatikan apa yang terjadi di sekitar. Hal ini terlihat sekolah masih mengizinkan pedagang kaki lima berjualan di sekitar sekolah. Para pedagang berjejer di depan sekolah tanpa memperhatikan nilai kerapian dan kebersihan. Mereka menjual dagangannya dengan prinsip dagangannya terjual habis tanpa memperhatikan nilai gizi yang dibutuhkan untuk kesehatan tubuh anak. Aktivitas pedagang di sekitar sekolah dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Aktivitas pedagang dilingkungan sekolah

Pedagang tersebut menggunakan produk tidak ramah lingkungan secara berlebihan yang dapat merusak alam, misalnya penggunaan kertas dan plastik sebagai pembungkus makanan dan minuman. Aktivitas siswa saat sepulang sekolah dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2. Aktivitas siswa setelah pulang sekolah

Pada gambar 2 terlihat siswa sangat menikmati semua makanan dan minuman yang disajikan oleh pedagang. Setelah pulang sekolah, mereka langsung menghampiri pedagang untuk memenuhi keinginannya bukan pada kebutuhannya. Kemasan dibuat semenarik mungkin dengan bahan baku kertas dan plastik sehingga meningkatkan daya tarik siswa untuk menghabiskan uang sakunya. Belum lagi pembungkusan hasil olahan pedagang yang kebanyakan terbuat dari kertas dan plastik yang juga menjadi penambah limbah kertas dan plastik. Kertas dan plastik pembungkusan makanan yang dibuang begitu saja tanpa melihat nilai kemanfaatannya lagi semakin menggunung di tempat pembuangan sampah (TPS). Hal ini yang menjadikan penumpukan limbah plastik dan kertas semakin meningkat. Oleh karena itu, pemerintah dan segenap masyarakat mencanangkan gerakan *go green*.

Gerakan *go green* adalah gerakan sadar lingkungan demi menyelamatkan bumi dari kehancuran akibat ulah manusia. Ketidakseimbangan bumi dampak dari *global warming* menjadi tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu gerakan *go green* menjadi suatu upaya dalam membangun pola hidup cinta lingkungan. Pola hidup *go green* dapat diterapkan dimana saja termasuk di lingkungan sekolah. Tiga hal pokok yang mendasar gerakan *go green* adalah penghematan (*reduce*), pemanfaatan (*reuse*), dan daur ulang (*recycle*) (Erina, 2018). Salah satu bentuk gerakan *go green* di tingkat sekolah adalah pemanfaatan limbah kertas dan plastik yang dapat digunakan sebagai media.

SDM 18 Surabaya sebagai lembaga pendidikan tingkat dasar tentu mempunyai peran dalam menjaga alam sebagai wujud tanggung jawab terhadap generasi penerus melalui gerakan *go green* sejak dini. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan SDM 18 Surabaya adalah menerapkan gerakan *go green* dalam suatu proses pembelajarannya sebagai upaya untuk menumbuhkan pola hidup cinta lingkungan baik guru maupun siswa. Peran siswa dan guru dalam pembelajaran berdampak baik terhadap pembentukan sikap, perilaku serta pola pikir siswa. Hanya saja guru belum pernah mengenalkan anak belajar dari kegiatan sehari-hari yang bisa menumbuhkan pola hidup cinta lingkungan. Misalnya pada pembelajaran matematika, matematika mempunyai nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian siswa sehingga dapat menyelesaikan masalahnya sehari-hari. Namun, pada proses pembelajaran matematika sering disajikan dalam kemasan kumpulan teori yang mana siswa dituntut menghafal. Hal ini terlihat peran pasif siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya dalam proses pembelajaran matematika pada gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan proses pembelajaran matematika siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya

Pada gambar 3, proses pembelajaran matematika siswa hanya sibuk dengan dirinya sendiri, padahal matematika adalah ilmu aplikasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari secara bersama-sama. Gerakan *go green* dalam mengenalkan pola hidup cinta lingkungan merupakan kegiatan yang erat kaitannya dengan sikap peduli terhadap lingkungan dalam meumbuhkan kebersamaan menghadapi permasalahan disekitar. Green MATA adalah miniatur atau model bangunan (bangun geometri) yang akan dibuat dari limbah kertas dan plastik untuk memudahkan visualisasi hasil rancangan yang berupa struktur bangun ruang dengan interior dan eksterior atau siteplan. Motivasi membuat Green MATA adalah untuk menguji kualitas pemahaman permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam skala kecil dan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman kosep tentang ruang, estetika, dan bahan serta menjadi inspirasi guru dalam mengembangkan media dengan memanfaatkan bahan limbah. Green MATA dapat membantu siswa untuk mendemostrasikan keterampilan berhitung dan pengetahuan siswa dalam hal ide dan pengembangan proses berfikir matematika. Green MATA dapat menjadi sebuah alat kontrol untuk berdiskusi bersama teman dalam memahami konteks permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

6

Matematika dan aplikasinya pada anak sekolah dasar, bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Martiana (2014) belajar bagi anak-anak akan lebih efektif bila dijalani melalui pengalaman langsung, karena kemampuan berpikir dan menalar anak-anak masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkrit

dan belum memiliki kemampuan berpikir abstrak. Hasil penelitian Hartinah (2014), mengajarkan anak tentang angka dan jumlah misalnya, akan lebih efektif bila anak dapat melihat dan menghitung langsung jumlah barang di depannya. Oleh karena itu, anak akan optimal belajar dengan menggunakan stimulus-stimulus yang nyata bisa dilihat, dipegang, atau dimainkan langsung oleh mereka (Elindra, 2016). Sehingga, program Green MATA ini memiliki tujuan untuk menciptakan anak yang terampil berhitung dan dapat mengaplikasikan kedalam permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sambil bermain.

Agar proses pembelajaran dengan media Green MATA berjalan dengan maksimal, maka perlu mengetahui gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian. Menurut Alimah (2016), gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki oleh individu dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang diterima. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan seseorang dalam belajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar, siswa sangat perlu dibantu dan diarahkan untuk mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Gaya belajar siswa memiliki peranan sangat penting dalam belajar matematika, karena gaya belajar matematika merupakan ciri khas yang konsisten yang dilakukan siswa dalam menyerap informasi. Gaya belajar dikelompokkan menjadi tiga yaitu auditorial, visual, dan kinestetik. Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik lewat gerak dan sentuhan. Sehingga Green MATA dapat digunakan sebagai media yang mampu mendampingi siswa dengan gaya belajar visual lebih suka belajar dengan cara melihat siswa dengan gaya belajar visual ini mempunyai karakteristik positif diantaranya: mudah mengingat dengan asosiasi visual, pembaca yang cepat dan tekun, dapat duduk dengan tenang disituasi yang ramai dan bising tanpa merasa terganggu. Siswa dengan gaya belajar auditorial lebih suka belajar dengan cara mendengar juga merasa terdampingi dengan hadirnya media Green MATA. Siswa dengan gaya belajar auditorial mampu mengingat dengan baik materi yang dijelaskan guru maupun yang didiskusikan di kelas atau dalam kelompok. Begitu juga dengan siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih suka belajar dengan cara bergerak/praktik dan menyentuh dengan tangan. Siswa dengan gaya belajar ini biasanya suka belajar manipulasi (mengembangkan data dan fakta) suka belajar dengan menggunakan objek yang nyata sebagai alat bantu.

New Normal atau kenormalan baru adalah suatu keadaan yang mana masyarakat dihadapkan pada masa penyesuaian hidup berdampingan dengan wabah covid-19. Penyiapan new normal bidang pendidikan juga menjadi sorotan bagi insan pendidik seluruh negeri. Salah satu solusi kenormalan baru di sektor pendidikan adalah pembelajaran secara virtual. Pembelajaran virtual merupakan pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring yang diharapkan menjadi solusi ideal di era new normal. Prioritas utama pada new normal adalah keamanan, kesehatan, dan keselamatan baik di sektor ekonomi maupun pendidikan. Dunia pendidikan saat ini sedang gencar menjalankan aktivitas dengan mengikuti protokol kesehatan agar tercipta lingkungan dengan pola hidup bersih dan sehat sehingga penyebaran covid-19 dapat ditekan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pembekalan ilmu dan keterampilan kepada para guru SD/MI melalui penggunaan media Green MATA (Make Matematika) Keterampilan berhitung yang dikembangkan melalui media Green MATA adalah teknik hitung yang dapat pemahaman konsep anak sejak dini. Media Green MATA adalah miniatur atau model bangunan (bangun geometri) yang akan dibuat dari limbah kertas dan plastik untuk memudahkan visualisasi hasil rancangan yang berupa struktur bangun ruang dengan interior dan eksterior atau siteplan. Melalui kegiatan berhitung dengan media Green MATA diharapkan anak mendapat pengalaman berhitung secara langsung. Program kegiatan terlaksana selama dua hari, yaitu pada tanggal 29-30 Agustus 2020 mulai pukul 09.00 s.d 12.00. Kegiatan ini dilaksanakan secara

daring dengan peserta adalah guru-guru SD/MI yang berjumlah 25 orang. Jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan pelatihan dan workshop Green MATA (Maket Matematika)



Waktu	Kegiatan	Penanggung jawab / Nara Sumber
Sesi 1, Sabtu, 29 Agustus 2020		
08.30 - 09.00	Mengisi daftar kehadiran dan pre test	Panita, MC
09.00 - 09.02	Pembukaan	Ketua Panitia
09.02 - 09.05	Sambutan Kepala Sekolah SDM18 Surabaya	Cahyo Iswahyudi, S.Pd.
09.05 - 09.35	Waktu untuk penyampaian materi 1	Wahyuni Suryaningtyas, M.Si
09.40 - 10.15	Waktu untuk penyampaian materi 2	Himmatul Mursyidah, M.Si
10.20 - 10.50	Waktu untuk penyampaian materi 3	Dewi Ilma Antawati, M.Psi
10.50 - 11.00	Sesi Pertanyaan 1	Moderator
11.00 - 11.20	Jawaban Pertanyaan + Waktu untuk membaca/mendengarkan jawaban.	
11.20 - 11.30	Sesi Pertanyaan 2	
11.30 - 11.50	Jawaban Pertanyaan + Waktu untuk membaca/mendengarkan jawaban.	
11.50 - 12.00	Penutupan	Panita, MC
Sesi 2, Minggu 30 Agustus 2020		
08.30 - 09.00	Mengisi daftar kehadiran	Panita, MC
09.00 - 09.30	Waktu untuk penyampaian materi 1	Endang Suprapti, M.Pd.
09.30 - 10.00	Waktu untuk penyampaian materi 2	Shoffan Shoffa, M.Pd.
10.00 - 10.30	Waktu untuk penyampaian materi 3	Ary Dwi Jatmiko, M.T
10.30 - 11.00	Sesi Pertanyaan 1	Moderator
	Jawaban Pertanyaan + Waktu untuk membaca/mendengarkan jawaban.	

11.00 – 11.30	Sesi Pertanyaan 2	
	Jawaban Pertanyaan + Waktu untuk membaca/mendengarkan jawaban.	
11.30 – 12.00	Penutupan	Panitia, MC

Berikut aturannya:

1. Sesi Mengisi Daftar Hadir
Sebelum pelatihan/workshop dimulai, semua peserta mengisi daftar hadir dan pre test dengan google form yang kami share melalui grub
2. Sesi Materi
 - a. Pelatihan/workshop dimulai dengan penyampaian materi
 - b. Untuk kelancaran dimohon peserta agar standby dgn HP/Laptop agar tidak ketinggalan materi
 - c. Peserta yang ingin bertanya disampaikan pada sesi tanya jawab
3. Sesi Tanya Jawab
 - a. Sebelum mengajukan pertanyaan peserta raise hand (👋 lambaikan tangan)
 - b. Pertanyaan harus sesuai dengan topik yang berlangsung.
 - c. Pertanyaan tercepat akan dipilih untuk dijawab terlebih dahulu.
 - d. Pertanyaan yang konten/isi/maksudnya sama dengan pertanyaan sebelumnya tidak akan dijawab lagi.
 - e. Setiap penanya berhak mendapat kesempatan untuk cross check 1 (satu) kali atas pertanyaan yg dilontarkan. (Sudah puas dengan jawaban dari saya atau belum)
 - f. Syarat bagi yang berpendapat/bertanya adalah mengirimkan ikon 👋 lambaikan tangan, yang pertama kali melambaikan tangan akan dipersilahkan. Peserta hanya boleh berbicara (unmute) setelah dipersilahkan

Alur pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada tabel 1. Kegiatan dimulai dengan verifikasi peserta pelatihan yaitu guru SD/MI yang berjumlah 25 orang. Setelah itu kegiatan secara resmi dibuka oleh ketua panitia dan sambutan dari Kepala sekolah SDM 18 Surabaya. Selanjutnya memberikan materi tentang senang berhitung, matematika digital, perkembangan kognitif anak, matematika realistic, peran matematika dalam pembelajaran matematika, dan green media. Kegiatan terakhir penutupan dan pembagian sertifikat.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ke 5 la masyarakat ini berjalan lancar. Pihak Kepala sekolah dan guru SDM 18 Surabaya Surabaya memberi sambutan dan kerja sama yang baik. Adapun rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

- a. Pembukaan oleh ketua panitia kegiatan pengabdian masyarakat
Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru SDM 18 Surabaya.
- b. Penyampaian Materi Oleh Tim Pengabdian Masyarakat
Materi yang disampaikan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat berisi tentang topik senang berhitung, matematika digital, perkembangan kognitif anak, matematika realistic, peran matematika dalam pembelajaran matematika, dan green media. Pada saat melakukan pelatihan, guru SDM 18 Surabaya sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dengan banyaknya pertanyaan mengenai bagaimana matematika agar disenangi oleh anak, dan media matematika apa yang sesuai di kembangkan di era new normal.



Gambar 1. Materi Senang berhitung



Gambar 2. Materi Matematika Digital



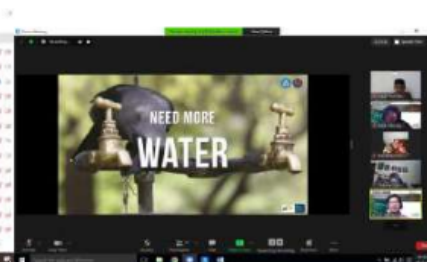
Gambar 3. Materi Perkembangan Kognitif Anak



Gambar 4. Materi Matematika Realistik



Gambar 5. Materi Media pembelajaran matematika



Gambar 6. Materi Green Media

Sebelum kegiatan pelatihan dan workshop dimulai, peserta diminta mengisi pretest terlebih dahulu. Pretest yang diberikan berupa pertanyaan dengan penilaian skoring. Pretest diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah peserta sudah mengetahui mengenai materi yang akan disampaikan. Pretest juga digunakan untuk menguji tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang akan diberikan narasumber. Manfaat yang diharapkan dari pretest ini untuk mengetahui kemampuan awal peserta mengenai materi yang akan disajikan pemateri. Dengan mengetahui kemampuan awal pemateri dapat menentukan cara penyampaian materi pada kegiatan pelatihan dan workshop. Pada akhir acara, peserta diberi posttest berupa pertanyaan yang diberikan setelah narasumber menyampaikan materinya. Posttest adalah evaluasi akhir dengan maksud untuk mengetahui pemahaman peserta mengenai materi yang telah diberikan oleh pemateri. Sehingga harapannya mempunyai gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya acara. Hasil posttest akan dibandingkan dengan hasil pretest yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari materi yang diberikan. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil pretest dan posttest					
No	Indikator	Pretest		Posttest	
		Score	%	Score	%
1	Tingkat Pemahaman Bapak/Ibu tentang cara bagaimana membuat siswa senang berhitung	80	66,7	105	87,5
2	Tingkat Pemahaman Bapak/Ibu tentang matematika digital	72	60,0	101	84,2
3	Tingkat Pemahaman Bapak/Ibu tentang tahap perkembangan kognitif siswa	74	61,7	99	82,5
4	Tingkat Pemahaman Bapak/Ibu tentang Matematika Realistic	75	62,5	101	84,2
5	Tingkat Pemahaman Bapak/Ibu tentang Peran Media dalam Pembelajaran Matematika	75	62,5	103	85,8
6	Tingkat Pemahaman Bapak/Ibu tentang Green Media (Media dari daur ulang barang bekas)	66	55,0	101	84,2

Pada tabel 2, terlihat pemahaman tentang materi senang berhitung, matematika digital, perkembangan kognitif anak, matematika realistik, dan media pembelajaran matematika mengalami peningkatan. Peningkatan yang signifikan terlihat pada materi green media. Pemahaman peserta tentang media yang dihasilkan dari limbah plastik, kertas, dan lain-lain ternyata merupakan hal baru bagi peserta. Memanfaatkan barang-barang yang awalnya dianggap tidak memiliki nilai guna, menjadi hal yang menarik bagi peserta, sehingga pelatihan dan workshop menjadi inspiratif bagi peserta.

c. Media Green MATA (Maket Matematika)

Green MATA adalah miniatur atau model bangunan (bangun geometri) yang akan dibuat dari limbah kertas dan plastik untuk memudahkan visualisasi hasil rancangan yang berupa struktur bangun ruang dengan interior dan eksterior atau siteplan. Motivasi membuat Green MATA adalah untuk menguji kualitas pemahaman permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam skala kecil dan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep tentang ruang, estetika, dan bahan serta menjadi inspirasi guru dalam mengembangkan media dengan memanfaatkan bahan limbah. Green MATA dapat membantu siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan berhitung dan pengetahuan siswa dalam hal ide dan pengembangan proses berfikir matematika. Green MATA dapat menjadi sebuah alat kontrol untuk berdiskusi bersama teman dalam memahami konteks permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, anak akan optimal belajar dengan menggunakan stimulus-stimulus yang nyata bisa dilihat, dipegang, atau dimainkan langsung oleh mereka (Elindra, 2016). Sehingga, program Green MATA ini memiliki tujuan untuk menciptakan anak yang terampil berhitung dan dapat mengaplikasikan ke dalam permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sambil bermain. Green MATA (maket matematika) dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Green MATA (Maket Matematika)

KESIMPULAN

Teknik konsep berhitung pada anak dengan media Green MATA diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berhitung pada anak. Dengan media Green MATA, anak dapat dengan mudah mengenal berhitung menggunakan media maket, terbangun pengalaman berhitung yang bermakna. Pihak guru SD/MI harus mendampingi anak didik dalam mengenalkan teknik berhitung sehingga anak-anak memiliki keterampilan berhitung. Agar kegiatan pelatihan teknik berhitung dengan media Green MATA dalam mengenalkan jiwa wirausaha anak pada guru SD/MI dapat terlaksana dengan baik, maka anak didik dituntut memiliki perhatian dan daya tangkap yang baik, seperti kecepatan bereaksi, kesanggupan kerjasama, disiplin, jujur, dan lain-lain, sesuai dengan kemampuan anak didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur atas kehadiran ALLAH AWT kegiatan Pelatihan dan Workshop Penerapan Matematika dengan media reen MATA dalam mengimplementasikan konsep berhitung anak telag berjalan dengan lancar. Kami sampaikan terima kasih kepada mitra SDM 18 Surabaya atas kerjasama yang telah diberikan. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (**DRPM**), Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan yang telah mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andrewati, E. 2018, 'Penyuluhan Gerakan Go Green Sejak Dini di SD Cipta Karya Bandung', Jurnal ABDIMAS BSI, Vol 1 No.2. hh. 355-360.
- [2] Martiana, D L. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain dengan Media Ular Tangga pada Anak. Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang. Vol.2 No.2
- [3] Hartinah 2014, 'Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Golf Buah di Pasaman Barat', Jurnal Pesona PAUD, Vol .1 No. 1. hh.1-13.
- [4] Elindar 2016, 'Implementasi Model Pembelajaran Tari Pendidikan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Pengembangan Model Di Taman Kanak-Kanak Labschool Jakarta Pada Kelompok B), Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol.10, No.2, hh.385-400.
- [5] Alimah 2016, 'perbedaan prestasi belajar matematika siswa ditinjau dari gaya belajar dan model pembelajaran', Jurnal Prima Edukasia, Vol.4, No.1, hh.12-19.

SEMADIF

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Surabaya University

Student Paper

2%

2

Siti Jumroidah, Kadir Kadir, Suhar Suhar.
"PENGARUH GAYA BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS
VII SMP NEGERI 1 UNAAHA", Jurnal
Penelitian Pendidikan Matematika, 2019

Publication

2%

3

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

1%

4

Anggelia Willia, Pradipta Annurwanda, Rizki
Nurhana Friantini. "Proses Pemecahan
Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya
Belajar Siswa", AlphaMath : Journal of
Mathematics Education, 2020

Publication

1%

5

Romi Cendra, Novri Gazali, Leni Apriani, Alfi
Candra, Sri Wahyuni, Alvi Renanda.
"Platform Pembelajaran Berbasis Digital",
Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian
Masyarakat Pendidikan Dasar, 2022

Publication

1%

6

Titin Faridatun Nisa', Muhammad Busyro
Karim, Dewi Mayangsari. "Membangun
Karakter Anak Usia Dini melalui
Pembelajaran Math Character",
PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2016

Publication

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On