



---

## PENGUNAAN MODEL APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BERHITUNG

Oleh

Fitriana Destiawati<sup>1</sup>, Harry Dhika<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>[honeyzone86@gmail.com](mailto:honeyzone86@gmail.com), <sup>2</sup>[dhikatr@yahoo.com](mailto:dhikatr@yahoo.com)

---

### Article History:

Received: 20-03-2023

Revised: 18-04-2023

Accepted: 28-04-2023

### Keywords:

Model Aplikasi

Permainan, Metode

Pembelajaran,

Berhitung,

Pengembangan Aplikasi,

**Abstract:** Penggunaan model aplikasi permainan sebagai metode pembelajaran berhitung adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperkenalkan sebuah metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi para siswa dalam mengasah kemampuan berhitung mereka. Dalam penelitian ini, dilakukan pengembangan aplikasi permainan berhitung dan penerapannya pada proses pembelajaran di TKIT Uswatun Hasanah. Metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan mengevaluasi sejauh mana daya tangkap para siswa dalam berhitung, kemudian dilakukan penyuluhan dengan presentasi dan diskusi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi permainan berhitung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika serta memperbaiki pandangan mereka terhadap pelajaran matematika yang tidak menyenangkan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan disukai. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran berhitung yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

---

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, sekarang banyak aplikasi permainan yang juga mempunyai nilai pendidikan. Tentu saja, mainan semacam ini bisa menjadi sebuah media pembelajaran alternatif bagi siswa taman kanak-kanak. Penggunaan aplikasi permainan dalam pembelajaran anak usia dini memiliki keuntungan ganda, yaitu anak menjadi riang gembira sebab puas bermain, sementara orang tua dan guru senang melihat perkembangan kemampuan anak/murid melalui hasil yang tampak dari kemampuannya menyelesaikan permainan edukatif tersebut.

Dalam mengembangkan aplikasi permainan pembelajaran, kita harus memperhatikan berbagai aspek agar aplikasi tersebut efektif dan efisien. Pertama-tama, aplikasi tersebut haruslah memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Tujuan pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Selain itu, aplikasi permainan pembelajaran haruslah menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Aplikasi tersebut haruslah memiliki desain yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam pembuatan aplikasi permainan pembelajaran, kita dapat menggabungkan unsur-unsur visual dan audio agar aplikasi tersebut lebih menarik dan



dapat memancing minat anak-anak untuk belajar.

Aplikasi permainan pembelajaran haruslah memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini. Jika aplikasi tersebut terlalu mudah, maka anak-anak akan cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk memainkannya. Namun, jika aplikasi tersebut terlalu sulit, maka anak-anak akan merasa frustrasi dan tidak mampu menyelesaikannya.

Selain itu, aplikasi permainan pembelajaran haruslah memberikan penghargaan dan penguatan positif bagi anak-anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak merasa senang dan merasa diberi penghargaan ketika berhasil menyelesaikan permainan.

Sekarang ini, banyak aplikasi permainan pembelajaran yang tersedia di berbagai platform digital. Beberapa aplikasi tersebut memiliki kualitas yang baik dan dapat membantu anak-anak dalam belajar. Namun, tidak semua aplikasi permainan pembelajaran dapat menjadi pilihan yang baik untuk anak-anak usia dini.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan durasi dan frekuensi penggunaan aplikasi permainan dalam pembelajaran. Terlalu banyak menggunakan aplikasi permainan dapat membuat anak-anak kehilangan minat dalam belajar secara konvensional dan terlalu sedikit penggunaan dapat membuat aplikasi permainan tidak efektif sebagai metode pembelajaran. (Dhika and Destiwati 2022)

Dalam penggunaan aplikasi permainan sebagai metode pembelajaran, guru atau orang tua perlu memberikan panduan dan pengawasan yang tepat untuk memastikan anak-anak menggunakan aplikasi tersebut dengan benar dan efektif. Panduan dan pengawasan yang tepat dapat membantu anak-anak memahami tujuan pembelajaran dari aplikasi permainan dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Dalam kesimpulan, penggunaan aplikasi permainan sebagai metode pembelajaran dapat membantu anak-anak usia dini untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi permainan dapat membantu meningkatkan minat anak-anak dalam belajar dan membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial. Namun, penting untuk memilih aplikasi permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memberikan panduan dan pengawasan yang tepat dalam penggunaannya. Dengan memperhatikan hal-hal ini, aplikasi permainan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dan inovatif bagi anak-anak usia dini.

#### **METODE**

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan mengadopsi metode pembelajaran berhitung yang lebih inovatif dan interaktif merupakan sebuah solusi bagi para guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama pada tingkat pendidikan anak usia dini. Dalam pelaksanaannya, metode yang digunakan adalah dengan mengevaluasi sejauh mana daya tangkap para siswa/siswi dalam berhitung, kemudian dilakukan metode penyuluhan dengan presentasi dan diskusi.

Pelaksanaan awal dilakukan dengan cara menyelami langsung lapangan dan melakukan observasi terhadap kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung (Dhika et al. 2021; Rahmatika, Dhika, and Isnain 2020). Guru dan para peserta didik dievaluasi kemampuan berhitungnya, seperti keterampilan dalam mengenali angka, operasi matematika dasar, hingga pemahaman konsep angka dan urutan bilangan. Hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan acuan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, termasuk pengembangan aplikasi permainan berhitung.



Pengembangan aplikasi permainan berhitung dilakukan untuk memperkenalkan sebuah metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi para siswa dalam mengasah kemampuan berhitung mereka. Aplikasi permainan ini dilengkapi dengan fitur-fitur edukatif yang menarik, seperti animasi dan suara yang menarik minat siswa/siswi dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, aplikasi permainan ini diintegrasikan dalam proses pembelajaran di TKIT Uswatun Hasanah. Para siswa/siswi diajarkan untuk memainkan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

Setelah selesai, dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari penggunaan metode pembelajaran yang baru ini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi permainan berhitung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika serta memperbaiki pandangan mereka terhadap pelajaran matematika yang awalnya dianggap membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan disukai.

Dalam kesimpulannya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran berhitung yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Metode pembelajaran berhitung yang lebih interaktif dan menyenangkan akan membuat para siswa/siswi merasa lebih bersemangat untuk belajar dan berkembang secara optimal. Diharapkan, pengembangan metode pembelajaran berhitung yang lebih inovatif ini dapat diimplementasikan di berbagai sekolah dan menjadi sebuah solusi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Rencana kegiatan yang disusun bertujuan untuk memberikan solusi atas persoalan yang dihadapi dalam penyuluhan dan konsultasi terkait penggunaan suatu produk atau metode. Langkah-langkah solusi yang diusulkan mencakup pelaksanaan workshop dan pemberian panduan bagi mitra penyuluhan dalam menggunakan produk atau metode tersebut dengan mengikuti aturan yang diberikan oleh tim dosen.

Pertama-tama, kegiatan akan dimulai dengan pelaksanaan workshop yang diadakan oleh tim dosen. Workshop ini akan diikuti oleh mitra penyuluhan yang terlibat dalam penyuluhan dan konsultasi. Tujuan dari workshop ini adalah memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan penggunaan produk atau metode yang akan digunakan dalam penyuluhan. Selain itu, workshop juga akan membahas tentang aturan-aturan yang harus diikuti oleh mitra penyuluhan dalam menggunakan produk atau metode tersebut.

Setelah workshop selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah memberikan panduan kepada mitra penyuluhan. Panduan tersebut berisi tentang aturan dan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh mitra penyuluhan dalam menggunakan produk atau metode tersebut. Panduan ini akan disusun oleh tim dosen berdasarkan hasil workshop dan pengalaman yang telah dilakukan dalam penyuluhan sebelumnya. Lebih khusus metode ini disebut coaching. Metode coaching adalah kegiatan pendampingan yang dilakukan secara intensif dan terstruktur untuk membantu peserta dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks ini, metode coaching dapat digunakan untuk memberikan konsultasi dan bimbingan kepada guru atau pengajar dalam mengimplementasikan aplikasi permainan berhitung dalam proses pembelajaran (Passmore and Lai 2020; Kusumaningrum, Sumarsono, and Gunawan 2020; Dewa 2022; Irawan and Fadly 2020; Sarry and Ervika 2018; Sari and Setiawan 2021).

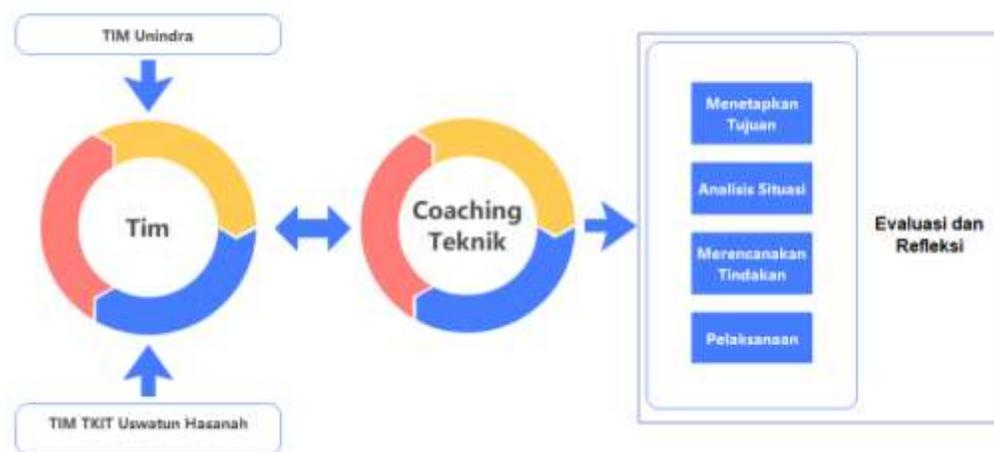
Kemudian, setelah mitra penyuluhan memahami panduan yang telah diberikan,



langkah selanjutnya adalah melakukan penggunaan produk atau metode tersebut secara langsung dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, tim dosen akan memberikan pendampingan dan konsultasi kepada mitra penyuluhan dalam mengimplementasikan produk atau metode tersebut secara tepat dan efektif.

Terakhir, dilakukan evaluasi untuk melihat keberhasilan dari penyuluhan dan konsultasi yang telah dilakukan. Evaluasi ini akan melibatkan tim dosen, mitra penyuluhan, dan juga peserta penyuluhan. Evaluasi akan dilakukan secara menyeluruh dan komprehensif untuk memastikan bahwa penggunaan produk atau metode tersebut sudah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung siswa/siswi yang dilakukan oleh mitra penyuluhan.

### Metode Pengabdian Coaching



**Gambar 1. Metode Coaching (Workshop Coaching)**

Dengan adanya rencana kegiatan yang terstruktur dan sistematis seperti ini, diharapkan bahwa solusi atas persoalan terkait penggunaan produk atau metode dalam penyuluhan dan konsultasi dapat tercapai dengan baik. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam hal pembelajaran berhitung pada siswa/siswi usia dini. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian ini yakni sebagai audiens yang menerima penyuluhan, mitra dalam hal ini dikhususkan pada siswa-siswi yang belajar pada sekolah dasar tersebut, namun tak luput pula materi atau penyampaian penggunaan game berhitung ini diberikan juga pada guru yang ada pada sekolah tersebut. Luaran dari kegiatan penggunaan aplikasi permainan berhitung ini adalah materi atau bahan ajar yang diberikan pada siswa-siswi, luaran berbentuk jasa dan metode diberikan sebagai bekal pengetahuan bagi siswa-siswi dan juga guru di sekolah.

### HASIL

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di TKIT Uswatun Hasanah, yang mengangkat tema: “Penggunaan Model Aplikasi Permainan Sebagai Metode Pembelajaran Berhitung”, telah usai dilaksanakan dengan baik. Hasil dari kegiatan ini adalah:

1. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi permainan berhitung untuk mengasah kemampuan mereka dalam kecakapan berhitung.



2. Siswa memahami dampak negative dari aplikasi permainan yang beredar diluaran, yang dapat merusak otak.
3. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan berhitung dengan metode pembelajaran interaktif berbasis aplikasi permainan.
4. Siswa termotivasi untuk belajar matematika dengan model aplikasi permainan sebagai metode pembelajarannya.
5. Mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran matematika yang tidak menyenangkan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan disukai. (Dhika, Destiwati, and Jaya 2020)



**Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan**



**Gambar 3. Aplikasi Pembelajaran**

TKIT Uswatun Hasanah adalah sekolah islami yang sangat terbuka terhadap kemajuan teknologi. Hal ini ditandai dengan seajarnya antara pendidikan spiritual dan intelektual siswanya. Disekolah ini juga sangat menyambut baik kedatangan tim untuk mengadakan kegiatan di sekolah ini. Kegiatan ini bertujuan untuk menimbulkan minat belajar siswa terhadap pelajaran berhitung dengan salah satu metode pembelajaran interaktif menggunakan model aplikasi permainan edukasi berhitung.

Kegiatan dilaksanakan selama satu bulan, mulai tanggal 29 November sampai dengan 20 Desember 2023. Diikuti oleh 30 siswa dan 4 guru TKIT Uswatun Hasanah. Pada pelaksanaan kegiatan, tim diberi waktu 4 (empat) kali tatap muka, yaitu:

1. Sesi pertama siswa mendapatkan pembekalan mengenai perkembangan teknologi dan aplikasi permainan baik yang bersifat edukasi maupun yang tidak bersifat edukasi. Hal ini diberikan agar siswa dapat membedakan mana yang baik dan tidak untuk diterapkan dalam mendukung pelajaran di sekolah.
2. Sesi kedua, siswa mulai diberikan aplikasi permainan dasar berhitung untuk mengasah pengetahuan dasar siswa, seperti pengenalan angka, penjumlahan dan pengurangan selain itu. Siswa diberi kesempatan untuk praktik langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut.
3. Sesi ketiga, siswa membentuk kelompok untuk menstimulasi kemampuan berhitung masing-masing siswa dengan menggunakan aplikasi permainan berhitung dari kemampuan dasar sampai dengan tingkatan selanjutnya.



4. Sesi keempat, dilakukan evaluasi hasil pemanfaatan aplikasi permainan berhitung dengan mengadakan test secara perorangan. Untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Penerimaan yang positif dari mitra kami membuat kami lebih antusias dalam pelaksanaan dan memberikan yang terbaik bagi mitra kami.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di TKIT Uswatun Hasanah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model aplikasi permainan sebagai metode pembelajaran berhitung sangat efektif dan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. Melalui kegiatan ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar matematika karena mereka dapat belajar sambil bermain menggunakan aplikasi permainan edukasi.

Penyuluhan dan konsultasi langsung yang dilakukan oleh tim dosen menggunakan metode coaching juga berhasil meningkatkan kemampuan dan daya tangkap siswa dalam berhitung. Dari hasil evaluasi akhir, dapat dilihat bahwa metode pembelajaran berhitung dengan menggunakan aplikasi permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika serta memperbaiki pandangan mereka terhadap pelajaran matematika yang awalnya dianggap sulit dan tidak menyenangkan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan disukai.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran berhitung yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi contoh baik bagi institusi pendidikan lainnya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa di Indonesia.

Dari hasil evaluasi akhir, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sangat berminat dengan metode aplikasi permainan ini dikarenakan siswa bisa belajar sambil bermain yang memotivasi mereka untuk menyelesaikan permainan. Secara tidak langsung kemampuan berhitung siswa terasah.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Dewa, Parama. 2022. "Pelatihan Desain Pemasaran Online Dan Coaching Bagi UMKM Kuliner Di Temanggung." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*. Infinite Corporation. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.681>.
- [2] Dhika, Harry, and Fitriana Destiawati. 2022. "WORKSHOP PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA." *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 7: 5505–12.
- [3] Dhika, Harry, Fitriana Destiawati, and Musa Jaya. 2020. "Pelatihan Cloud Computing Terhadap Guru Sekolah." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i2.703>.
- [4] Dhika, Harry, Jajam Haerul Jaman, Iwan Hermawan, Praditya Putri Utami, and Fitriana Destiawati. 2021. "Penyuluhan Data Mining Dengan Ensemble Learning Dalam Strees Pembelajaran Sekolah Saat Covid19." *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Jurnal UNITEK, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.227>.



- 
- [5] Irawan, Edi, and Wirawan Fadly. 2020. "Membudayakan Pembelajaran Hybrid Di Sekolah Melalui Coaching Edukatif Pemanfaatan Google Classroom." *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Politeknik Negeri Jember. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v5i1.1423>.
- [6] Kusumaningrum, Desi Eri, Raden Bambang Sumarsono, and Imam Gunawan. 2020. "Pendampingan Penulisan Karya Ilmiah Melalui Pendekatan Clinical Coaching Bagi Guru Madrasah Inklusi." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. State University of Malang (UM). <https://doi.org/10.17977/um050v3i1p23-31>.
- [7] Passmore, Jonathan, and Yi-Ling Lai. 2020. "Coaching Psychology." *Coaching Researched*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119656913.ch1>.
- [8] Rahmatika, Rahmatika, Harry Dhika, and Nasrulloh Isnain. 2020. "Penerapan E-Commerce Pada Kelompok PKK Di Kelurahan Pabuaran – Cibinong." *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*. Universitas Indraprasta PGRI. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.4614>.
- [9] Sari, Hesty Puspita, and Wawan Herry Setiawan. 2021. "Peningkatan Teknologi Pendidik Pesantren Anak Sholeh Melalui MEMRiSE: Coaching & Training." *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Flores. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i3.1123>.
- [10] Sarry, Septi Mayang, and Eka Ervika. 2018. "Parental Emotional Coaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghadapi Emosi Negatif Anak Tunarungu." *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Universitas Padjadjaran. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18374>.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN