

## Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar

Fetty Nuritasari<sup>1)</sup>, Septi Dariyatul Aini<sup>2)</sup>, Chairul Fajar Tafrilyanto<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Madura  
[fetty\\_math@unira.ac.id](mailto:fetty_math@unira.ac.id)

### ABSTRACT

This PpM was held at SDN 1 Patemon Pamekasan with the target of elementary school students. PpM aims to provide students with an understanding of learning (Jarimatics and Japanese Multiplication) the JARILIPAN interactive method to Improve Understanding of Multiplication Concepts for Elementary Level Students which can be used in elementary school grade 3 on algebraic material (especially multiplication). With this learning, students get new information and knowledge about the JARILIPAN interactive method as a varied and innovative learning medium, providing an atmosphere of learning to play so as to create a meaningful, interesting and fun learning atmosphere for students. The learning outcomes of students have increased in understanding the function of interactive learning media and the JARILIPAN method. Students also experienced an increased understanding of the JARILIPAN method as a strategy and applying the JARILIPAN method was more interesting about learning media. Students have increased understanding of the mechanism of learning media strategies and students have applied electronic media as a means to improve learning.

**KEYWORD:** Improvement, Basic Literacy, Reading Corner

### ABSTRAK

PpM ini dilaksanakan di SDN 1 Patemon Pamekasan dengan target siswa Sekolah Dasar. PpM bertujuan memberikan pemahaman terhadap siswa tentang pembelajaran Metode interaktif (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar yang dapat digunakan pada Sekolah Dasar kelas 3 pada materi aljabar (khususnya Perkalian). Dengan adanya pembelajaran ini siswa mendapatkan informasi dan pengetahuan baru bagaimana metode Metode interaktif JARILIPAN sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif, memberikan suasana pembelajaran bermain sehingga tercipta suasana pembelajaran bermakna, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hasil pembelajarannya siswa mengalami peningkatan pemahaman mengenai fungsi media pembelajaran interaktif dan metode JARILIPAN. Siswa juga mengalami peningkatan pemahaman mengenai metode JARILIPAN sebagai strategi dan menerapkan metode JARILIPAN lebih menarik tentang media pembelajaran. Siswa mengalami peningkatan pemahaman mengenai mekanisme strategi media pembelajaran dan siswa telah menerapkan media elektronik sebagai sarana guna meningkatkan pembelajaran.

**Kata Kunci:** pembelajaran interaktif, metode JARILIPAN

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
05-10-2022	02-12-2022	06-12-2022	<b>26-12-2022</b>

## PENDAHULUAN

Pengabdian pada Masyarakat yang akan dilaksanakan berlokasi di SDN 1 Patemon Pamekasan. Berdasarkan pra survey dilapangan memperlihatkan, kegiatan perbaikan dan pembinaan melalui pembimbingan proses belajar dilakukan masih belum disertai dengan pemahaman konsep dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa hanya focus sekedar menerima pelajaran semata tanpa melihat factor pendukung seperti penggunaan pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa dapat mandiri dalam belajar sehari-hari dan dapat meringankan beban guru yang seringkali terkena imbas akibat sistem pembelajaran yang ada di SDN Patemon 1 dan bisa digunakan dalam bermain ataupun belajar secara mandiri di rumah mereka masing-masing juga mengindikasikan keberhasilan dalam belajar.

Meskipun sebagian besar Sekolah Dasar yang ada adalah negeri namun kondisi yang terjadi tidak semua sekolah tersebut memiliki sarana, prasarana dan fasilitas yang mendukung, dengan adanya pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN yang memadai bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran matematika. Karena sifat matematika yang abstrak maka dalam pembelajaran matematika masih diperlukan perantara atau pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN yang berfungsi untuk mengkonkritkan sehingga faktanya lebih jelas dan lebih mudah diterima oleh siswa. Menghadirkan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan bagi siswa jarang dilakukan oleh seorang guru matematika, pembelajaran yang terjadi kurang melibatkan keikutsertaan siswa, menjadikan pembelajaran monoton dan membosankan. Salah satu karena masih minim menggunakan pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hal di atas untuk memahami konsep matematika, siswa masih diberikan rangkaian kegiatan nyata yang dapat diterima akal mereka. Pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi matematika pada siswa SDN 1 Patemon Pamekasan masih minim informasi tentang bagaimana pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN yang sesuai untuk pembelajaran matematika. Beberapa siswa mengatakan kurangnya pelatihan dan informasi dalam pembuatan media pembelajaran ataupun cara penggunaan pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN untuk pembelajaran matematika Sekolah Dasar.

Siswa di SDN 1 Patemon Pamekasan perlu diberikan pembelajaran terkait

dengan pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN, karena pada umumnya siswa masih belum memahami cara dan strategi dalam membelajarkan pembelajaran agar dapat berkompetisi siswa. Oleh karena itu, dalam program Pengabdian pada Masyarakat ini memberikan pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar di SDN 1 Patemon Pamekasan, cara Penggunaan Pembelajaran Media Interaktif Berbasis Metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN di Sekolah Dasar. Adapun bahan dasar yang digunakan kertas atau karton yang dimanipulatif dalam bentuk jari tangan yang dibuat dalam bentuk manipulatif turus sebagai pembelajaran media interaktif berbasis metode (Jarimatika dan Perkalian Jepang) JARILIPAN, serta perlengkapan lain yang digunakan dalam membuat penggunaan pembelajaran media interaktif.

Tujuan dari Pengabdian pada Masyarakat ini adalah 1) Membantu meningkatkan Kemampuan siswa untuk membuat pembelajaran media interaktif berbasis metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang) sebagai media pembelajaran matematika SDN 1 Patemon Pamekasan 2) Mengoptimalkan pembelajaran matematika SDN 1 Patemon Pamekasan yang menarik dan menyenangkan untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam membuat dan menggunakan pembelajaran media interaktif serta menghadirkan pembelajaran matematika bagi siswa yang menarik dan menyenangkan dengan melibatkan peran aktif siswa sehingga siswa mempunyai pengalaman dalam setiap pembelajaran yang dijalaninya, diharapkan pada tingkat pendidikan selanjutnya siswa sudah mempunyai bekal informasi terkait konsep matematika dan lebih mudah mengaitkan informasi yang baru dengan skema yang dimilikinya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah dengan frekuensi jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Menurut Nahdi (2015: 14) Pendidikan matematika memiliki posisi yang strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui kemampuan matematika diharapkan dapat terbentuk generasi muda Indonesia yang memiliki sifat-sifat mampu berpikir logis, mampu berpikir rasional, cermat, jujur, efisien dan efektif. Namun demikian banyak yang menganggap bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjenuhkan dan tidak menyenangkan.

Metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang) merupakan metode pembelajaran yang diharapkan mampu memberi inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang terdapat nuansa permainan dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan membuat siswa tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran matematika.

Proses pendidikan diaktualisasikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah yang terdiri dari berbagai mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Soaial, Pendidikan Kewarganegaraan, Seni, Bahasa Daerah, dan Pendidikan Agama. Dari semua mata

pelajaran yang ada, pelajaran membaca, menulis dan berhitung diajarkan sejak awal duduk di sekolah dasar. Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting di sekolah dasar. Mata pelajaran Matematika telah diperkenalkan sejak siswa menginjak kelas I Sekolah Dasar (SD). Secara rinci pada Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk mata pelajaran Matematika SD/MI dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar adalah:

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang paling banyak diajarkan di sekolah baik dari tingkat dasar, tingkat lanjutan bahkan sampai perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan manusia. Tujuan diberikannya pembelajaran matematika pada pendidikan dasar adalah memberikan tekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa sehingga menumbuhkan kemampuan siswa yang nantinya dapat dialihkan melalui kegiatan matematika (Soedjadi, 2000: 44)

Matematika berperan besar dalam segala aspek kehidupan sehari-hari. Di dalam mata pelajaran matematika banyak terdapat bahan kajian, salah satunya perkalian. Di sekolah dasar operasi hitung perkalian sudah diajarkan sejak kelas dua, hal tersebut karena operasi hitung perkalian sebagai dasar yang dipakai pada operasi hitung selanjutnya dan pengembangan mata pelajaran matematika yang terdapat di kelas yang lebih tinggi. Kemampuan menghafal perkalian 0 sampai 10 sangat memudahkan siswa agar terampil berhitung. Siswa menghafal di luar kepala dengan harapan berguna untuk memperkuat kecepatan dalam menyelesaikan masalah penghitungan perkalian dari yang mudah hingga yang sulit. Tentu saja menghafal perkalian di luar kepala, bagi sebagian siswa merasa keberatan, namun tidak tertutup kemungkinan sebagian siswa sangat menekan otak untuk menyimpan memori yang tidak disukainya.

Salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah operasi hitung perkalian yang merupakan dasar aritmetika. Dan untuk menjelaskan perkalian agar siswa lebih mudah memahami dan terampil menentukan hasil kalinya, sampai kini menjadi permasalahan. Strategi mengajarkan perkalian dengan menggunakan arti perkalian, yaitu penjumlahan berulang masih belum memaksimalkan keterampilan siswa untuk menentukan hasil-hasil perkalian secara cepat dan tepat.

Metode untuk berhitung saat ini telah berkembang macam-macam dengan alat peraga di antaranya yaitu sempoa dan jarimatika. Pada intinya semua metode adalah baik, semua anak dapat mempelajari teknik-teknik yang ada. Saat ini metode untuk melatih keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika adalah pengajaran teknik jarimatika. "Jarimatika adalah teknik berhitung mudah dan menyenangkan dengan menggunakan jari-jari tangan". (Septi Peni, 2008: 17).

Metode hitung dengan jari tangan bertujuan untuk membantu siswa dalam mengoperasikan aritmatika terutama dalam berhitung perkalian.

Tidak hanya siswa yang dapat menggunakan teknik JARILIPAN (Jarimatika dan perkalian jepang) ini, akan tetapi orang tua juga dapat menggunakannya dalam pembelajaran di rumah. Atas peran guru, orang tua, dan tentunya niat dari siswa, teknik JARILIPAN (Jarimatika dan perkalian jepang) ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran Matematika, terutama dalam berhitung perkalian. Sejauh mana keefektifan metode Jarimatika dan perkalian jepang menarik untuk digunakan.

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan (Menurut Paling dalam Abdurrahman 1996 : 218).

Mereka masih belum mampu untuk mengoperasikan bilangan khususnya perkalian 6-10, siswa hanya mampu mengoperasikan bilangan 1-5. Setelah mengamati selama proses belajar dan mengajar khususnya pada pelajaran Matematika, sebelum diintervensi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung serta menggairahkan semangat belajar siswa, karena metodenya merupakan kegiatan yang menyerupai permainan yang menyenangkan, metode yang dipakai adalah metode jarimatika dan perkalian jepang yang menggunakan 10 jari dan tusus sebagai alat bantu untuk proses berhitung perkalian. Jarimatika dan perkalian jepang memberikan visualisasi proses berhitung. Hal ini akan membuat siswa mudah melakukannya. Melalui metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang), siswa tidak perlu membeli untuk media pembelajaran karena metode ini sangat praktis dengan menggunakan jari-jari tangan dan tusus sebagai alat berhitung. Metode menghitung dengan JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang) ini sangat tepat dan mudah diterapkan pada siswa berkomunikasi dengan menggunakan eja jari tangan dan tusus/tusuk kayu atau disebut juga dengan bahasa isyarat.

Dengan menggunakan metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang) diharapkan respon siswa sangat bagus dan siswa termotivasi untuk belajar matematika. Dengan metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang) siswa lebih mudah dan cepat mengerjakan operasi hitung matematika terutama dalam hal perkalian sehingga dalam proses belajar dan mengajar terciptalah suasana yang menyenangkan dan pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan, metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang), diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal operasi hitung perkalian.

Kelebihan jarimatika menurut Wulandani (2011:17) yaitu : (a) jarimatika memberikan visualisasi proses berhitung. Hal ini akan membuat siswa mudah

melakukannya. (b) gerakan jari-jari tangan akan menarik minat siswa. Mungkin mereka menganggapnya lucu sehingga mereka akan melakukannya dengan gembira. (c) jarimatika tidak akan memberatkan memori otak. (d) alatnya tidak perlu dibeli, tidak akan pernah ketinggalan dimana menyimpannya, dan juga tidak dapat disita ketika sedang ujian. Pengabdian pada Masyarakat yang akan dilaksanakan berfokus pada siswa di SDN 1 Patemon Pamekasan yang digunakan sebagai target program dengan focus agar siswa mendapatkan pemahaman tentang pembelajaran media interaktif berbasis metode jarimatika dan perkalian jepang sehingga kemudian pemahaman tersebut diharapkan dapat diterapkan di dalam kegiatan proses belajar mengajar, serta dapat memperbaiki segi kualitas siswa.

**Tabel 1 Pembelajaran Media Interaktif**

<b>A. Peningkatan Kompetensi Sekolah Dasar</b>	
1	Adanya peningkatan kompetensi siswa dalam memahami bagaimana menggabungkan Proses pembelajaran Matematika dan penggunaan pembelajaran media interaktif matematika
2	Adanya peningkatan kemampuan para siswa dalam menggunakan pembelajaran media interaktif dalam pembelajaran matematika
3	Kemampuan pengajaran yang inovatif pada materi aljabar perkalian dengan pembelajaran media interaktif berbasis metode JARILIPAN (jarimatika dan perkalian jepang)
4	Berkembangnya kemampuan kreativitas siswa dalam membuat pembelajaran media interaktif pada pembelajaran matematika dengan materi yang berbeda
<b>B. Penerapan Pembelajaran Media Interaktif</b>	
1	Meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan pembelajaran media interaktif matematika
2	Menjelaskan teori pembelajaran media interaktif matematika untuk meningkatkan pengetahuan peserta.
3	Memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mencoba menggunakan pembelajaran media interaktif
4	Dapat menambah koleksi pembelajaran media interaktif untuk kegiatan pembelajaran disekolah
<b>C. Penggunaan Pembelajaran Media Intraktif Berbasis JARILIPAN Metode Jarimatika dan Perkalian Jepang untuk siswa Sekolah Dasar</b>	
1	Menumbuhkan sikap bekerjasama, karena ada interaksi antar siswa dalam mendemonstrasikan pembelajaran media interaktif peduli lingkungan.
2	Memudahkan siswa memahami materi matematika dengan menggunakan pembelajaran media interaktif
3.	Menjadikan siswa, aktif, kreatif dan mandiri

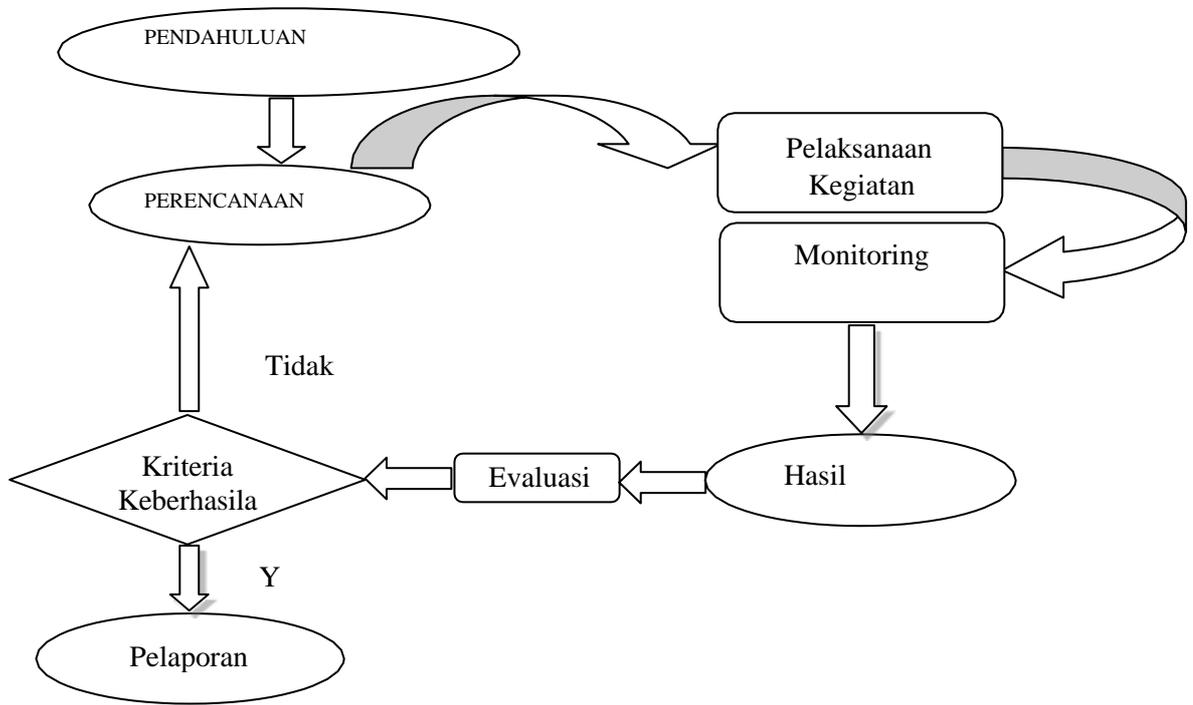
## METODE

*Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar* Pelaksanaan pelatihan Penggunaan Pembelajaran Media Interaktif Berbasis Metode JARILIPA (Jarimatika dan Perkalian Jepang) yang akan dilaksanakan adalah program peningkatan profesionalitas kemampuan siswa dalam membuat media pembelajaran, dan cara penggunaannya dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam melakukan pelatihan Penggunaan Pembelajaran Media Interaktif Berbasis Metode JARILIPAN (Jarimatika dan Perkalian Jepang) Matematika adalah teknik pembelajaran kelompok disertai praktek kepada siswa SDN 1 Patemon Pamekasan sesuai dengan kesepakatan bersama.

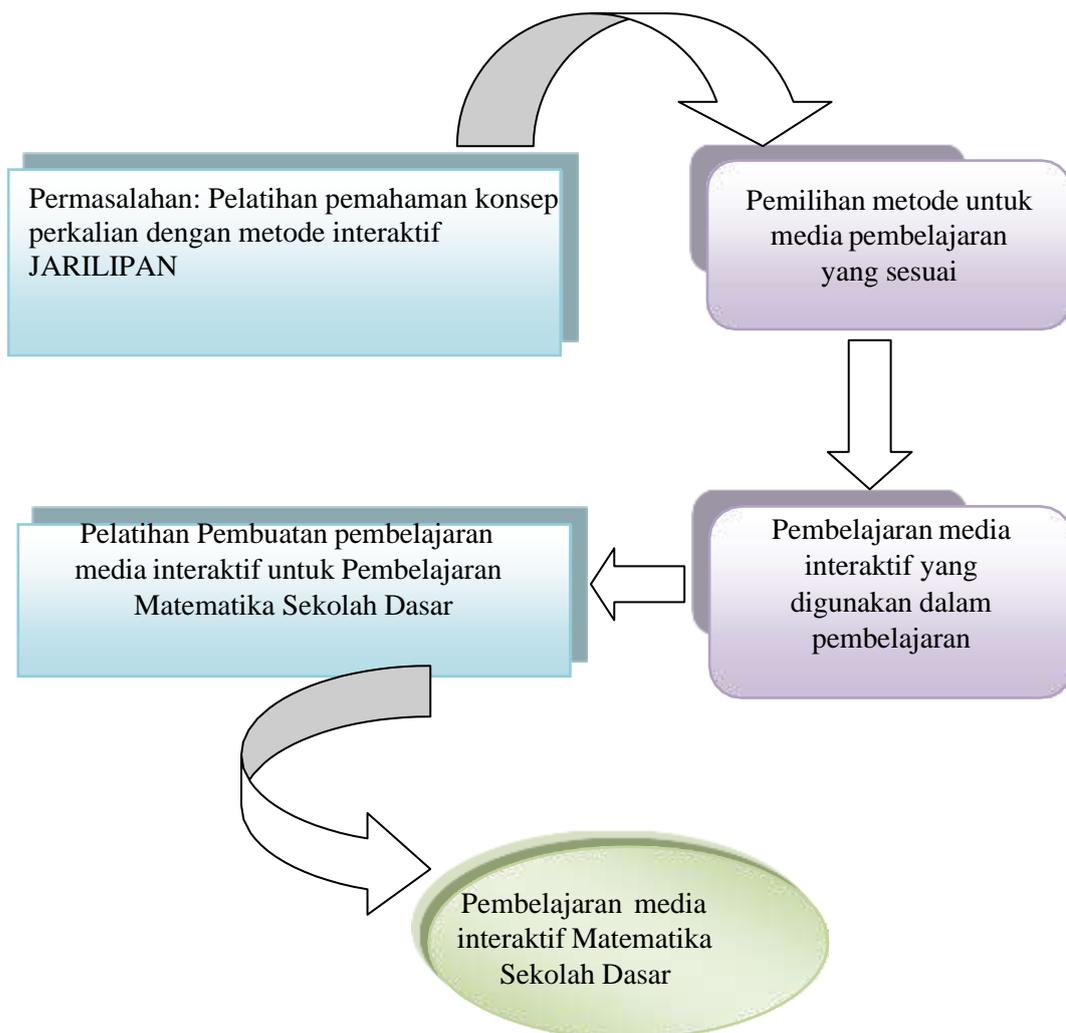
Kegiatan pengabdian pada masyarakat Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar untuk Pembelajaran Matematika Menjadi Menarik dan Menyenangkan rencananya akan dilaksanakan melalui beberapa program kegiatan, sebagai berikut:

**Tabel 2 Program dan Kegiatan**

No.	Program	Kegiatan
1.	Pengenalan Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar dalam pembelajaran matematika	1. Pra survey, pembentukan tim, koordinasi tim dan mitra, persiapan alat dan bahan
2.	Pemanfaatan Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar pada siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran	1. Pelatihan Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar untuk pembelajaran matematika Sekolah Dasar menjadi menarik dan Menyenangkan
3.	Evaluasi aktivitas dan hasil siswa dengan Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar	1. Pelatihan membuat perangkat 2. Pelatihan cara mengobservasi aktivitas siswa dalam pembelajaran 3. Pelatihan evaluasi hasil belajar siswa



Gambar 1 Tahapan pelaksanaan



**Gambar 2 Proses Kegiatan Pelaksanaan**

Mitra Pengabdian pada Masyarakat adalah di SDN 1 Patemon Pamekasan. Merupakan perwakilan salah satu Sekolah Dasar yang dituju. Peran serta siswa dalam program Pengabdian pada Masyarakat meliputi:

1. Mitra sebagai penyedia tempat yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan sosialisasi tersebut bertempat di SDN 1 Patemon Pamekasan
2. Peran mitra sekolah sebagai peserta sosialisasi serta aktif berperan di dalam aktivitas kegiatan berlangsung.

Terlibatnya siswa secara keseluruhan di dalam program Pengabdian pada Masyarakat yang meliputi beberapa kegiatan perumusan masalah, pembuatan perencanaan program Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar, pembuatan penjadwalan kegiatan, pelaksanaan program sampai tahap akhir kegiatan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada Masyarakat “Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar”. Pembelajaran Matematika Pada Materi Aljabar perkalian di Sekolah Dasar, di kecamatan Pamekasan, Kabupaten Pamekasan melibatkan 24 orang siswa. Hampir semua kegiatan telah terlaksana yakni; 1) penyusunan materi pembelajaran perkalian berupa perancangan

dan pembuatan 2) pelaksanaan pembelajaran terdiri dari Materi Pembelajaran, Materi pembelajaran meliputi petunjuk pembuatan dan penggunaan pembelajaran meliputi petunjuk pembuatan dan penggunaan Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar dalam pembelajaran, untuk materi meliputi, perkalian bilangan yang dapat digunakan untuk pembelajaran kelas 3.

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktek pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode interaktif JARILIPAN dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk membuat media pembelajaran JARILIPAN, mulai dari pemilihan materi, penyusunan, pemilihan angka, pemberian efek warna penulisan, animasi dan tampilan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang tim pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai: 1. Pengantar Permasalahan: Pelatihan pemahaman konsep perkalian dengan metode interaktif JARILIPAN 2. Pemilihan metode untuk media pembelajaran yang sesuai 3. Pengembangan media pembelajaran yang layak untuk Pembelajaran media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran 4. Pengembangan media pembelajaran Pelatihan Pembuatan pembelajaran media interaktif untuk Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar 5. Latihan pembuatan Pembelajaran media interaktif Matematika Sekolah Dasar dan Evaluasi hasil media pembelajaran yang telah disusun.

Hasil kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: 2) Mengoptimalkan 1. Keberhasilan target yaitu siswa pelatihan dalam meningkatkan Kemampuan siswa untuk membuat pembelajaran media interaktif berbasis metode JARILIPAN sebagai media pembelajaran matematika SDN 1 Patemon Pamekasan 2. Ketercapaian tujuan pelatihan pembelajaran matematika SDN 1 Patemon Pamekasan yang menarik dan menyenangkan untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam membuat dan menggunakan pembelajaran media interaktif serta menghadirkan pembelajaran matematika bagi siswa yang menarik dan menyenangkan dengan melibatkan peran aktif siswa sehingga siswa mempunyai pengalaman dalam setiap pembelajaran yang dijalaninya, diharapkan pada tingkat pendidikan selanjutnya siswa sudah mempunyai bekal informasi terkait konsep matematika dan lebih mudah mengaitkan informasi yang baru dengan skema yang dimilikinya dalam penguasaan materi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target siswa tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat siswa yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Ketercapaian tujuan pendampingan pengembangan media pembelajaran JARILIPAN secara umum sudah baik. Dilihat dari hasil latihan para siswa yaitu kualitas media pembelajaran JARILIPAN yang telah dicapai, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai. Ketercapaian target materi pada kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan.

Respon positif diberikan oleh para siswa, hal ini ditunjukkan dengan keseriusan mengikuti kegiatan pada setiap tahapnya serta berjalannya proses diskusi yang terjadi komunikasi dua arah, sehingga kegiatan berlangsung secara hangat. Pelatihan Metode interaktif JARILIPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Tingkat Dasar ini membantu para siswa dalam pembelajaran perkalian matematika SD khususnya untuk materi perkalian dan konsepnya. Sesuai dengan tingkat perkembangan pada siswa SD pada tahap PraOperasional kongkret, sejalan dengan Teori Bruner harus

menggunakan tiga tahap pembelajaran yaitu (Surahmi, 2016)

1. Tahap Enaktif (Konkret) Tahapan ini berkaitan dengan bagaimana seseorang melakukan sesuatu dan serangkaian tindakan dalam mencapai suatu hasil
2. Tahap Ekonik (Semi Konkret) Berdasarkan pada pikiran internal (Dahar, 2011:78). Pada tahap ini menyatakan bahwa kegiatan anak-anak mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari objek-objek, dimana seseorang memahami objek-objek melalui gambar-gambar atau visualisasi verbal.
3. Tahap Simbolik (Abstrak) Berdasarkan pada sistem berpikir abstrak, arbitrer dan lebih fleksibel (Dahar, 2011:78). Dalam tahap ini anak memanipulasi symbol-simbol secara langsung dan tidak ada kaitannya dengan objek-objek.pada tahapan ini anak telah mencapai transisi dari tahap ekonik ke tahap simbolik yang diasarkan pada system berpikir abstrak dan lebih fleksibel. Pada tahapan ini dapat dikatakan bahwa seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa logika.

### **SIMPULAN**

1. Pembelajaran Metode interaktif JARILIPAN memberikan pengetahuan baru bagi siswa SDN Patemon 1 untuk pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam belajar. Program pendampingan dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun belum semua peserta pendampingan menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir.
2. Penggunaan Metode interaktif JARILIPAN dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika pada konsep perkalian aljabar dengan membawa pembelajaran ke dunia nyata. Sehingga diharapkan siswa terbantu dalam memahami konsep aljabar yang dianggap sulit menjadi lebih mudah, menghadirkan pembelajaran menarik dan mengasikkan serta pembelajaran yang bermakna diperoleh dari pengalamannya sendiri.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anitah, A. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UNS press.
- Aisyah, Nyimas. 2007. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Andayani. 2009. Pembelajaran Inovatif Sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru. Surakarta: Pusat Pengembangan dan Pelatihan Guru Profesional (P3GP).
- Arsyad Azhar, 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pitadjeng, 2006, Pembelajaran matematika yang Menyenangkan, Jakarta, Depdiknas.
- Surahmi, E (2016). Pembelajaran Matematika SD dengan Media Pohon Setimbang Pada Materi Pecahan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Alumni S3Pensiskan Matematika UNESA, Surabaya, Unes