




Murtiani Murtiani

Murtiani

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  Fakultas Agama Islam

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2980405835

Submission Date

Aug 9, 2024, 10:08 AM GMT+7

Download Date

Aug 9, 2024, 10:16 AM GMT+7

File Name

Artikel_Smart_Book...pdf

File Size

2.1 MB

7 Pages

950 Words

5,847 Characters




4% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 15 words)

Top Sources

- 4%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags




0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 4%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
www.researchgate.net		2%
<hr/>		
2	Internet	
download-ebookpdf2.blogspot.com		2%

Learning Mathematics is Fun [Belajar Matematika Menyenangkan]

Murtiani¹⁾, Nur Maslikhatun Nisak^{*2)}

¹⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email: Maslikhatun nisak@umsida.ac.id

Abstract. *The fun Learning Mathematics Smart Book is a learning book designed to make it easier for children to learn mathematics, especially addition and subtraction. This book consists of 30 pages with attractive pictures and colors which include introducing numbers, reading numbers, counting concrete objects, coloring, matching and how to add and subtract numbers and tones as well as story questions. This book is equipped with learning elements and games in the concept of addition and subtraction so that children can play and learn using the Mathematics smart book. This book is very effective for children aged 4 up to 7 years old so children don't get bored easily when learning. In learning mathematics, this book can help children train their right and left brains so that learning goals can be achieved and children don't get bored when learning mathematics..*

Keywords - *Smart book-Math-addition and subtraction-fun*

Abstrak. *Smart Book Belajar Matematika menyenangkan adalah buku pembelajaran yang di susun untuk mempermudah anak-anak dalam belajar matematika terutama penjumlahan dan pengurangan .Buku ini terdiri dari 30 halaman dengan gambar dan warna yang menarik yang berisi mulai dari pengenalan angka ,membaca bilangan,menghitung benda konkret ,mewarnai,menjodohkan dan cara menjumlahkan juga mengurangkan angka da nada juga soal cerita .Buku ini dilengkapi elemen-elemen pembelajaran dan game dalam konsep penjumlahan dan pengurangan sehingga anak bisa bermain dan belajar dengan menggunakan smart book Matematika .Buku ini sangat efektif digunakan untuk anak usia 4 saampai 7 tahun sehingga anak tidak mudah bosan dalam belajar.Dalam pembelajaran matematika buku ini dapat membantu anak-anak melatih otak kanan dan kiri sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan anak tidak bosan dalam belajar matematika*

Kata Kunci – *Smart book-Matematika- penjumlahan dan pengurangan-menyenangkan*

I. DESKRIPSI PRODUK

Smart Book adalah sebuah buku yang dirancang untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan mewarnai. Buku ini ditujukan untuk anak-anak kelas 1 SD/MI dan berisi berbagai aktivitas interaktif yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep dasar tersebut dengan lebih mudah dan menyenangkan.[1] Smart Book adalah buku yang dirancang untuk membantu anak-anak dalam memahami konsep matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan. Buku ini telah disusun sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam mengenal angka, melatih penjumlahan, pengurangan, dan prinsip dasar matematika.[2]

Berikut adalah beberapa fitur dan manfaat dari buku ini adalah:

- **Pengenalan Simbol dan Konsep Angka**
Buku ini dimulai dengan pengenalan simbol dan konsep angka, yang penting untuk memahami dasar-dasar matematika
- **Melatih Penjumlahan dan Pengurangan**
Buku ini melatih anak-anak dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, yang membantu mereka memahami konsep dasar matematika.

Smart Book memiliki beberapa manfaat dibandingkan buku biasa, yaitu Smart Book dirancang untuk membantu anak-anak belajar sambil bermain. Buku ini menggunakan kombinasi warna-warni dan berbagai aktivitas yang mengundang daya tarik anak untuk belajar secara rutin tanpa paksaan, Smart Book dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak, seperti koordinasi mata dan tangan, melalui berbagai aktivitas seperti memancing, menghitung dengan manik-manik.[3]

Smart Book memfasilitasi setiap keunikan gaya belajar anak, sehingga anak dapat belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Anak dapat memahami makna dari kegiatan melalui visual replika dari benda-benda sehari-hari, seperti buah atau mainan .Smart Book dapat membantu anak kelas 1 lebih berkonsentrasi membaca karena mereka harus memperhatikan halaman yang berisi kata-kata dan gambar dengan seksama. Smart Book juga dapat meningkatkan konsentrasi dengan interaktivitas yang menyenangkan dalam belajar berhitung.[4]

II. ISI PRODUK

Smart Book penjumlahan dan pengurangan adalah sebuah contoh dari bahan belajar yang sangat penting untuk memperkuat kemampuan berhitung siswa. Dalam proses belajar, buku ini menjadi alat yang efektif untuk memperjelas ilmu penjumlahan dan pengurangan, yang merupakan dasar untuk pemahaman berbagai macam ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang matematika.[5] Terdapat beberapa tahap yang perlu diperhatikan dalam pengembangan smart book penjumlahan dan pengurangan, yang akan membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Sebagian besar dari kemampuan berhitung siswa berasal dari pemahaman dasar yang diperoleh dalam proses belajar, yang dapat diperoleh melalui pengembangan smart book penjumlahan dan pengurangan yang efektif.

Bahan yang digunakan dalam produk ini adalah Kertas art paper ukuran A4, terdiri dari 30 halaman dengan gambar dan warna yang disajikan secara portrait

Berikut panduan atau langkah dalam menggunakan buku ini adalah

1. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
2. Mencari gambar dan angka sesuai dengan kriteria anak usia 4 sampai 7 tahun di internet
3. Membuat elemen-elemen pembelajaran penjumlahan dan pengurangan

Contoh Desain Smart Book Belajar Matematika menyenangkan adaalah sebagai berikut :



Cover depan

MEMBACA BILANGAN

12 =

25 =

53 =

37 =

69 =

MENULIS NAMA BILANGAN

9 =

17 =

29 =

33 =

43 =

52 =

Menulis lambang bilangan

Pasangkan nama bilangan dengan lambang bilangannya !

Dua Puluh	•	•	41
Sebelas	•	•	20
Delapan belas	•	•	11
Dua puluh tujuh	•	•	18
Tiga puluh	•	•	50
Empat puluh satu	•	•	100
Tujuh belas	•	•	30
Lima puluh	•	•	17
Seratus	•	•	27

Ayo Hitung Banyak Benda berikut !

3 backpacks =

4 erasers =

5 pencils =

1 ruler =

2 baskets =

5 books =

Hitung benda berikut ! Pasangkan Gambar dengan bilangannya

6

Ayo Bandingkan banyak benda berikut!

- Benda mana jumlahnya yang lebih sedikit?.....
- benda mana yang jumlahnya lebih banyak?.....
- Benda mana jumlahnya yang lebih sedikit?.....
- benda mana yang jumlahnya lebih banyak?.....
- Benda mana jumlahnya yang lebih sedikit?.....
- benda mana yang jumlahnya lebih banyak?.....
- Benda mana jumlahnya yang lebih sedikit?.....
- benda mana yang jumlahnya lebih banyak?.....
- Benda mana jumlahnya yang lebih sedikit?.....
- benda mana yang jumlahnya lebih banyak?.....

7

Lingkari benda yang lebih banyak !

8

Ayo urutkan bilangan berikut !

Urutkan bilangan berikut dari angka terbesar !

a 2 1 5 3 4 =

b 4 6 8 7 5 =

c 6 2 9 5 1 =

d 5 7 10 6 11 =

Urutkan bilangan berikut dari angka terkecil !

a 4 1 7 5 2 =

b 6 3 8 4 7 =

c 2 4 9 1 5 =

d 14 27 16 23 19 =

10

Ayo Menghitung Mainan yang ada diatas dan dibawah meja.

$\text{Balon} = \dots$ $\text{Boneka} = \dots$
 $\text{Tumpukan mainan} = \dots$ $\text{Roket} = \dots$
 $\text{Mobil} = \dots$ $\text{Pesawat} = \dots$

7

Hubungkan bilangan-bilangan berikut mulai dari angka 1 secara berurutan. Gambar apa yang kalian temukan?

11 2

10 3

9 8 7 6 5 4

12

1

11

Tulis hasil penjumlahannya !

$9+1=...$
 $2+3=...$
 $3+1=...$
 $0+3=...$
 $9+1=...$
 $7+3=...$
 $3+3=...$
 $6+1=...$
 $2+3+5=...$
 $5+1=...$
 $2+3=...$
 $4+3=...$
 $5+1=...$
 $2+3=...$
 $0+1=...$
 $6+3=...$
 $5+3=...$

$6+2+3=...$
 $2+2+3=...$
 $5+4+3=...$
 $2+1+3=...$

17

Hitunglah soal di bawah ini, lalu warnailah setiap bagian sesuai petunjuk dibawah ini !

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$4+5=...$
 $6+1=...$
 $4+0=...$
 $5+5=...$
 $1+5=...$
 $3+5=...$
 $5+3=...$
 $4+3=...$
 $2+5=...$
 $2+3=...$
 $5+2=...$
 $3+2=...$
 $1+6=...$

18

Soal cerita Pengurangan



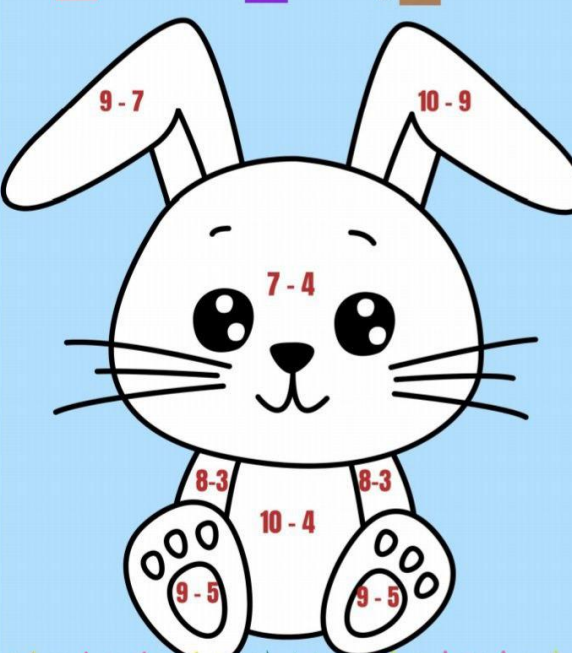
Mula-mula ada 8 ekor burung dipohon.
2 ekor burung terbang.
Berapa sisa burung sekarang?
Penyelesaian:

8 - **2** = **6**

Burung yang tersisa ada 6

Hitung Hasilnya dan warnai sesuai hasilnya !

1	3	5
2	4	6



9 - 7 10 - 9

7 - 4

8 - 3 8 - 3

10 - 4

9 - 5 9 - 5

Ayo kerjakan soal dibawah ini !



“ 5-2=... 5-2=...
2-5=... 7-5=... ”

“ 6+3=... 6-3=...
3-6=... 9-6=... ”

“ 4+2=... 4-2=...
2-4=... 6-2=... ”

“ 4+1=... 5-2=...
1-4=... 4-1=... ”

“ 6+4=... 6-4=...
4+6=... 10-6=... ”

Ayo kerjakan Soal dibawah ini !



Ada 6 telur di dalam keranjang
Ada 3 telur di atas piring
Berapa semua telur ?

Ada 4 buah apel di atas pohon .
Ada 3 buah apel didalam keranjang
Berapa jumlah semua buah apel ?.....

Ada 5 lebah di atas pohon .
kemudian datang 1 lebah
Berapa jumlah semua lebah?.....

Ada 8 pensil dalam kotak.
Ada 1 pensil yang di pegang Adi
Berapa jumlah semua pensil?.....

REFERENSI

- [1] Sutmo, F., Dewanto, B. A., Mulyadi Mucoffa, M. A., Kurniawan, Y. I. & Wijayanto, B. Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar. *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.* 3, 165–173 (2023).
- [2] Habibah, N. & Oktavia, D. *Jurnal Muara Pendidikan* Vol . 7 No . 2 (2022) PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SMART DIGITAL BOOK “ BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ”. E-ISSN 2621-0703 P-ISSN 2528-6250. 7, 340–346 (2022).
- [3] Emiliana, I. W. & Alfiansyah, I. No Title Pengembangan Media Smart Book Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *J. Ilm. Pendidik. Dasar* 3, 489–496 (2023).
- [4] Mariantini, L., Wibawa, I. M. C. & Suarjana, I. M. Media Buku Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Mimb. PGSD Undiksha* 10, 550–558 (2022).
- [5] Fitrihani, I., Yuhana, Y., Pamungkas, A. S. & V.Y, I. A. Pengembangan Digital Smart Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar* 6, 315–326 (2022).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.