

PKM PENYULUHAN YUK, BERMAIN DENGAN MATEMATIKA DI SDN CIBITUNG KULON 01 PAGI

Dyah Anungrat Herzamzam^{1*}, Risky Dwiprabowo²

^{1,2} STKIP Kusuma Negara, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: dyah@stkipkusumanegara.ac.id

Article History

Received: 11/11/2020

Revised: 13/11/2020

Accepted: 15/11/2020

Abstrak. *The teacher acts as a learning center so that students are less actively involved during learning. This condition makes mathematics learning less attractive to students and as a result students are less enthusiastic during the learning process. Designing a learning process through a lesson plan (RPP) in the classroom is important. Sometimes this RPP is limited to administrative fulfillment only. Learning with good lesson plan preparation, makes the learning process in the classroom organized and directed and easy to evaluate for the next process. The instrument in this community service activity is the observation sheet while the data collection technique through observation is used to observe all participant activities during the socialization activity. The data that has been obtained will then be processed and presented in descriptive form. The implementation of this program is aimed at teachers of SDN Cibitung Kulon 01 Pagi. Based on the evaluation in the implementation of this socialization and counseling program, it was found that the participants who attended this program had already met the target, namely 39 participants who came from 43 targeted participants. The conclusion obtained is that this socialization activity can increase the knowledge of teachers about how to create fun mathematics learning in class. Furthermore, the implementation of this community service activity program has run smoothly and as expected, both by members of the extension team and participants of the community service program.*

Keywords: *the role of the teacher, Community service, Playing with Mathematics*

Abstrak. Guru berperan sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif selama pembelajaran. Kondisi ini menjadikan pembelajaran matematika kurang menarik di mata siswa dan akibatnya siswa kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Merancang proses pembelajaran melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas merupakan hal yang penting. RPP ini terkadang hanya sebatas pemenuhan administratif saja. Pembelajaran dengan persiapan RPP yang baik, menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi teratur terarah dan mudah dalam melakukan evaluasi untuk proses selanjutnya. Instrumen dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu lembar observasi sedangkan teknik pengumpulan data melalui observasi yang digunakan untuk mengamati semua aktivitas peserta selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Data-data yang telah diperoleh tersebut, kemudian akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif. Pelaksanaan program ini ditujukan untuk guru-guru SDN Cibitung Kulon 01 Pagi. Berdasarkan evaluasi dalam pelaksanaan program sosialisasi dan penyuluhan ini ternyata diperoleh hasil bahwa peserta yang hadir dalam program ini ternyata sudah bisa dikatakan memenuhi target yaitu sebanyak 39 orang peserta yang datang dari 43 orang peserta yang ditargetkan. Kesimpulan yang diperoleh adalah Kegiatan sosialisasi ini dapat meningkatkan pengetahuan guru-guru mengenai cara menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dikelas. Selanjutnya, pelaksanaan dari program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, baik oleh anggota tim penyuluhan maupun para peserta program pengabdian masyarakat.

Kata Kunci: peran guru, PKM, Bermain dengan Matematika.

How to Cite: Herzamzam, D. A. ., & Dwiprabowo, R. (2020). PKM PENYULUHAN YUK, BERMAIN DENGAN MATEMATIKA DI SDN CIBITUNG KULON 01 PAGI. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 42-46. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v1i1.717>

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai bidang ilmu, karena ilmu matematika diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sedemikian pentingnya hingga matematika perlu dibekali kepada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar agar memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, serta mampu bekerja sama dalam lingkungan. Sekolah Dasar merupakan tempat pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan-pengetahuan dasar tentang konsep-konsep maupun prinsip pengembangan sikap kritis dan kreatif dimana kemampuan ini menjadi



pijakan dalam menempuh jenjang pendidikan lanjutan sampai ke Perguruan Tinggi (Herzamzam & Rahmad, 2020). Namun, sebagian besar siswa masih menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan untuk dipelajari, sehingga muncul istilah "*mathematics is monster*". Anggapan yang melekat pada siswa tersebut berdampak negatif pada proses dan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh, pembelajaran matematika di kelas masih menggunakan metode konvensional.

Guru berperan sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif selama pembelajaran. Kondisi ini menjadikan pembelajaran matematika kurang menarik di mata siswa dan akibatnya siswa kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Merancang proses pembelajaran melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas merupakan hal yang penting. RPP ini terkadang hanya sebatas pemenuhan administratif saja. Pembelajaran dengan persiapan RPP yang baik, menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi teratur terarah dan mudah dalam melakukan evaluasi untuk proses selanjutnya. Berdasarkan temuan dalam penelitian Mulyatna (2017), bahkan guru sendiri terkadang belum mengerti betul arti pentingnya RPP.

Dalam pengabdian masyarakat Mulyatna, Indrawati, & Hartati (2018), sebagai kelanjutan dari hasil penelitian, telah dilakukan pelatihan perancangan RPP yang baik. Penyusunan RPP yang baik kemudian diikuti dengan penerapannya dalam pembelajaran, dapat menghasilkan proses belajar-mengajar yang terstruktur, terarah dan mempunyai tujuan yang jelas. Dalam RPP memuat desain pembelajaran yang akan dilaksanakan. Melalui pengabdian masyarakat ini, meneruskan perbaikan proses pembelajaran yang didahului dengan pembuatan RPP kemudian dalam desain pembelajaran diikuti dengan pendekatan yang menyenangkan dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain matematika yang direncanakan dalam RPP yang dibuat para guru merupakan aktivitas situasional sebagai jembatan atau transisi yang menghubungkan matematika informal dan formal (Bitto & Sugiman, 2013).

Nasoetion (Sri Subarinah, 2006: 1) mengemukakan bahwa istilah "Matematika" berasal dari kata Yunani *mathein* atau *manthenin* yang artinya "mempelajari". Mungkin juga kata itu erat hubungannya dengan kata *sansekerta medha* atau *widya* yang artinya ialah "kepandaian", "ketahuan" atau "intelegensis". Dengan menguasai matematika, orang akan belajar mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya. Johnson dan Rising (Sri Subarinah, 2006: 1) mengemukakan bahwa matematika merupakan pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik, pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat sifat-sifat, teori-teori, dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Pendapat lain mengemukakan Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya (Sri Subarinah, 2006: 1). Selaras dengan pendapat di atas Prihandoko (2006: 6) mengemukakan bahwa matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak, yang membutuhkan kecermatan dalam mempelajarinya sebagai sarana berpikir logis yang sistematis, logis, dan kritis dengan menggunakan bahasa matematika. Dengan matematika ilmu pengetahuan lainnya dapat berkembang secara cepat karena matematika dapat memasuki wilayah cabang ilmu lainnya dan seluruh segi kehidupan manusia.

Pembelajaran matematika harus dapat mengimplementasikan dan mengaktualisasikan ketiga dimensi kemanusiaan paling dasar yang ditunjukkan dengan capaian pembelajaran dari sisi afeksi (sikap), kognisi (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) serta dapat diukur melalui proses assesemen yang baik (Bitto, 2018: 91). Wakiman (2001: 4) mengemukakan bahwa tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar dibagi menjadi dua tujuan sebagai berikut: a) Tujuan umum, dalam tujuan umum matematika SD bertujuan agar siswa sanggup menghadapi

perubahan keadaan, dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika, b) Tujuan khusus, dalam tujuan khusus matematika SD bertujuan menumbuhkan dan mengembangkan, keterampilan berhitung, menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan, mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar di SMP, dan membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat serta disiplin. Selain itu, matematika mempunyai manfaat yaitu dapat membentuk pola pikir orang yang mempelajarinya menjadi pola pikir sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan (Sri Subarinah, 2006: 1).

METODE PELAKSANAAN

Rancangan prosedur kegiatan program PKM yang diusulkan dalam usulan ini meliputi tahapan: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan evaluasi, (4) penulisan laporan. Adapun metode yang digunakan yaitu pendidikan pada masyarakat berupa kegiatan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan/pemahaman peserta mengenai cara menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas. Selanjutnya, proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan sehingga dapat dilakukan penyempurnaan

Selanjutnya, instrumen dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu lembar observasi sedangkan teknik pengumpulan data melalui observasi yang digunakan untuk mengamati semua aktivitas peserta selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Data-data yang telah diperoleh tersebut, kemudian akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif. Pelaksanaan program ini ditujukan untuk guru-guru SDN Cibitung Kulon 01 Pagi.

Langkah-langkah kegiatan pengabdian adalah: (a) Ceramah singkat, digunakan untuk menyampaikan sejumlah informasi, dibantu dengan modul dan media belajar keterampilan, (b) tanya jawab, digunakan selama proses penyuluhan dan konseling, (c) Penyuluhan dan konseling, digunakan untuk memperlihatkan langkah kerja setiap materi yang diberikan, (d) Melakukan penyuluhan yang dipusatkan di SDN Cibitung Kulon 01 Pagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta dalam program kegiatan sosialisasi ini adalah seluruh guru SDN Cibitung Kulon 01 Pagi yang berjumlah 43 orang guru. Berdasarkan evaluasi dalam pelaksanaan program sosialisasi dan penyuluhan ini ternyata diperoleh hasil bahwa peserta yang hadir dalam program ini ternyata sudah bisa dikatakan memenuhi target yaitu sebanyak 39 orang peserta yang datang dari 43 orang peserta yang ditargetkan. Selain itu seluruh peserta yang datang juga telah mewakili kelas yang ada di SDN Cibitung Kulon 01 Pagi pada tahun 2017. Kegiatan sosialisasi ini telah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, namun untuk jadwal pelaksanaannya agak mundur dari jadwal yang telah disusun yang mana seharusnya kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB namun baru terlaksana pada pukul 09.00 WIB, hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa pemateri sedang mengikuti sosialisasi pembekalan dosen pembimbing magang di SDN Cibitung Kulon 01.





Selain itu, terdapat juga beberapa peserta yang datang terlambat disebabkan masih berada di ruang kelas. Antusiasme dan kepuasan dari peserta yang hadir dalam program kegiatan program pengabdian masyarakat ini ternyata dapat dirasakan juga oleh tim pemateri. Hal ini terbukti dengan jumlah peserta yang hadir dan tidak terdapat peserta yang ijin ditinggalkan,

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah: Kegiatan sosialisasi ini dapat meningkatkan pengetahuan guru-guru mengenai cara menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dikelas. Selanjutnya, pelaksanaan dari program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, baik oleh anggota tim penyuluhan maupun para peserta program pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bitto, G. S., & Sugiman, S. (2013). EXPLORASI PEMBELAJARAN OPERASI PECAHAN SISWA SEKOLAH DASAR MENURUT TEORI GRAVEMEIJER DI KABUPATEN NGADA NTT. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 173-183. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2634>
- Bitto, G. S. (2018). Pemanfaatan Kontribusi Siswa sebagai Alat Transisi menuju Pemahaman Konsep Operasi Pecahan. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2813>
- Handley, B. (2004). *Matematika Cepat*. Pakar Raya, Jakarta
- Handojo, B.H. dan S. Editi. (2004) *Math Magic*. Kawan Pusatkan, Jakarta
- Herzamzam, D. A. ., & Rahmad , I. N. . (2020). Penerapan Realistic Mathematics Education (RME) di Sekolah Dasar .Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1(2), 184-190. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.650>
- Julius, E.H. (2002). *Trik-Trik Berhitung: 50 Cara Mudah dalam Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian Tanpa Menggunakan Kalkulator*. Terj. Dari Arithmaticks: 50 Easy Ways to Add, Substract, Multipliy and Divide without Calculator oleh B.B. Mustriana. Pakar Raya, Bandung.
- Sutoyo, A (2005). *Mathemagics: Cara Jenius Belajar Matematika*. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Vancleave, J. (2003). *Matematika untuk Anak*. Pakar Raya, Jakarta.
- Wulandari, S.P. (2004). *Jarimatika: Perkalian dan Pembagian*. Kawan Pustaka, Jakarta.