

Kegiatan Memperkenalkan Proses Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan Bagi Anak Sekolah Dasar

Fatima Retno Ningrum¹, Fikha Fauziah Al Amir², Fikri Puja Kesuma³, Hazmi Hasbullah Hamzah⁴, Hilwa Amatullah Afifah⁵, Moch Aditya Pebriyadi⁶, Dian Herdiana⁷, Bobang Noorisnan Pelita⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Fakultas Syariah dan Hukum, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Kota Bandung, Indonesia

Email: fatimarningrum@gmail.com, fikhaamir05@gmail.com, fikripuja1@gmail.com,

hazmihasbullah15@gmail.com, hilwaafifah17@gmail.com, adityapm@gmail.com,

dianherdiana@uinsgd.ac.id, bobangnoor19@gmail.com

Abstrak– Kegiatan aktualisasi nilai-nilai Pancasila, sila ke-2 yaitu Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar pada anak-anak, dikarenakan metode belajar yang digunakan berbasis permainan sehingga diharapkan mudah dimengerti oleh anak-anak dan tidak membuat anak-anak jenuh belajar, sehingga terwujudlah generasi muda yang berilmu dan beradab. Krisis generasi muda terhadap ilmu dan adab yang dapat terlihat dari kurangnya semangat belajar pada anak-anak dan mudahnya anak-anak jenuh ketika belajar membuat anak-anak sulit untuk memahami pelajaran yang di berikan. Berdasarkan permasalahan di atas kami Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Kelas B Kelompok 6 dalam aktualisasi nilai-nilai Pancasila melakukan kegiatan bimbingan belajar kepada anak-anak. Berbagai kegiatan yang kami lakukan dimulai dengan pembukaan dan pengenalan kegiatan yang akan kami lakukan terhadap anak-anak SD di daerah tersebut, penyampaian materi matematika terhadap anak-anak SD secara menarik agar anak bisa memahaminya, membuat kuis sebagai evaluasi belajar, mengadakan berbagai games agar anak-anak tidak jenuh, serta memberi hadiah agar anak-anak senang dan termotivasi dalam belajar, dan terakhir penutupan kegiatan.

Kata Kunci: Aktualisasi Pancasila, Bimbingan Belajar, Permainan.

Abstract–*The activity of actualizing the values of Pancasila, the 2nd principle of Just and Civilized Humanity, aims to foster a spirit of learning in children because the learning method used is game-based so it is hoped that it will be easy for children to understand and not make children bored with learning so that a knowledgeable and civilized young generation is created. The crisis of the younger generation towards science and etiquette which can be seen from the lack of enthusiasm for learning in children and the ease with which children get bored when learning makes it difficult for children to understand the lessons given. Based on the problems above, we are students of UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Department of Sharia Economic Law, Class B Group 6 in actualizing the values of Pancasila to conduct tutoring activities for children. The various activities that we carry out begin with the opening and introduction of the activities that we will do for elementary school children in the area, delivering mathematics material to elementary school children in an interesting way so that children can understand it, making quizzes as a learning evaluation, holding various games so that children can learn and children are not bored, and give gifts so that children are happy and motivated in learning, and finally the closing of activities.*

Keywords: Pancasila, Actualization, Tutoring, Games.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran merupakan hal yang sangat penting bagi kebutuhan manusia, pendidikan dan pengajaran dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari manusia, tentunya dalam memenuhi kebutuhan otak yaitu mengasah otak untuk meningkatkan kecerdasan salah satunya dengan pendidikan dan pengajaran metode perhitungan seperti perkalian (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Pertumbuhan jumlah penduduk yang terus meningkat terutama banyaknya di usia 9-12 tahun yaitu usia bangku pendidikan sekolah dasar menjadikan ancaman bangsa yaitu kebodohan dan kebutaan pemuda pemudi terhadap ilmu perkalian jika mereka tidak mendapat pendidikan dan pengajaran yang baik dan maksimal maka untuk itu pendidikan dan pengajaran berhitung perkalian menjadi hal yang sangat dibutuhkan untuk mereka, karena kelak majunya peradaban negeri dihasilkan oleh pemuda pemudi yang cerdas, yang tentunya pendidikan dan pengajaran perhitungan perkalian disarankan dimulai sejak usia dini, kelak bangsa yang maju akan dimajukan oleh

peradaban yang cerdas hasil dari pendidikan dan pengajaran yang baik dan maksimal (Direktorat Pendidikan dan Pembelajaran, 2019; Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Karena kecanggihan zaman yang kian meningkat salah satunya dibidang komunikasi yaitu *handphone* yang sedang marak terutama dikalangan anak usia dini, tak sedikit dari mereka yang menggunakannya di rumah dengan kurang bijak yaitu untuk bermain-main atau menggunakannya untuk sesuatu yang kurang bermanfaat, ini menjadikan anak-anak usia dini kurang pendidikan dan pengajaran perhitungan matematika di rumah dan beberapa sekolah yang masih menerapkan sistem online atau belajar di rumah menggunakan media salah satunya *handphone* menjadikan anak usia dini sulit memahami materi perhitungan dikarenakan penjelasan tidak langsung dari guru mereka (Dewi, 2020; Rahma et al., 2022).

Kami sebagai mahasiswa disamping berperan mencari ilmu tetapi juga berperan membagikan ilmu perhitungan perkalian yang telah kami pelajari kepada masyarakat yang bisa kami jangkau yaitu anak sekolah dasar (Mardiana et al., 2022). Aktivitas nyata kami dalam berbagi ilmu perhitungan dapat dilihat dari kegiatan yang bertujuan menggali, mengasah dan meningkatkan kemampuan anak usia sekolah dasar dalam perhitungan perkalian serta mengupayakan kesempatan bagi anak usia sekolah dasar memperoleh pendidikan dan pengajaran perhitungan perkalian di rumah sekaligus dengan bermain bersama.

Tujuan kami adalah untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan matematika kepada masyarakat (anak usia sekolah dasar) agar memiliki bekal pengetahuan matematika yang lebih luas. Dengan begitu generasi muda yang kami bantu belajar melalui kegiatan kami dapat diandalkan kelak menjadi pemuda pemudi cerdas yang akan memajukan peradaban bangsa.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan aktualisasi nilai Pancasila dilaksanakan di Perumahan Cibiru asri RT. 02 RW. 17, Desa cibiru wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Provinsi Jawa Barat, pada 13 November 2021 dan 20 November 2021. Objek pembelajaran adalah anak-anak SD di lingkungan perumahan cibiru asri. Pendampingan dan pengajaran di lakukan oleh 3 orang mahasiswa dan 3 mahasiswi UIN Sunan Gunung Djati dari jurusan Hukum Ekonomi Syariah.

Metode yang di terapkan pada pelaksanaan pembelajaran adalah metode "*Learn while playing*" yaitu belajar sambil bermain dengan anak-anak SD sebagai sasarannya (Farhatilwardah, Hastuti, & Krisnatuti, 2019). Hari pertama pada 13 November 2021 anak-anak di kenal kan berbagai bentuk bangun datar. Penyampaian materi dilakukan dengan memakai alat peraga yang akan membuat anak-anak lebih mudah memahami dan mendapatkan bayangan mengenai apa yang sedang mereka pelajari.

Hari kedua pada 20 November 2021 anak-anak di sampaikan materi mengenai "sudut pada lingkaran", di pertemuan kedua ini, materi yang di sampaikan dimasukkan kedalam sebuah permainan, yang dimana anak-anak akan terbayangkan dan hafal dengan bentuk sebenarnya mengenai materi yang di sampaikan. Dengan metode belajar seperti ini dapat memaksimalkan anak-anak menangkap materi yang di sampaikan dengan lebih menyenangkan sehingga tidak menyebabkan anak jenuh atau bosan saat belajar, dalam permainan juga anak-anak dilatih supaya memiliki jiwa kekompakan dengan rekan satu tim nya. Diharapkan dengan metode belajar seperti ini akan tumbuh selalu semangat belajar pada diri anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan aktualisasi dengan mengadakan kegiatan belajar matematika bersama ini di latar belakangi oleh adanya ketegangan ketika anak-anak belajar di rumah. Sudah lebih dari satu tahun, anak-anak tidak pergi ke sekolah untuk melaksanakan KBM (kegiatan belajar mengajar), mulai dari datangnya pandemi pada awal April 2020 lalu, semua kegiatan masyarakat di ruang publik dibatasi oleh pemerintah guna mengurangi penyebaran virus. KBM pun sekarang hanya bisa dilaksanakan melalui media pertemuan digital, ataupun melalui kiriman pesan. Hal ini membuat anak kesulitan dalam belajar dan para orang tua pun kewalahan untuk mendampingi anaknya belajar disamping juga harus tetap mengerjakan pekerjaan rumah. Karenanya perlu untuk mengadakan kegiatan yang akan mengembalikan semangat anak dalam belajar, terutama dalam pelajaran matematika yang oleh

sebagian anak-anak dianggap susah atau sulit untuk dipelajari dikarenakan banyaknya rumus yang harus diterapkan.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengajaran Bagi Anak-anak

Koordinasi dengan RT dan RW dianggap perlu guna mendukung terselenggaranya kegiatan ini sesuai harapan warganya. Dengan adanya koordinasi ini, kami dapat mengetahui lebih mendalam mengenai apa yang dibutuhkan dan diharapkan oleh para warga. Kebutuhan untuk persiapan pelaksanaan kegiatan ini juga mendapat bantuan dari warga sekitar, seperti mempersiapkan area lapang sebagai tempat kegiatan berlangsung, pemasangan terpal sebagai alas duduk, dan makanan ringan yang nantinya akan dibagikan kepada anak-anak saat kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengajaran Bagi Anak-anak

Kegiatan ini diberi judul “Senang Bermain Matematika” yang dilaksanakan dalam dua pertemuan pada hari Sabtu pagi. Kegiatan yang dilakukan pada dua pekan ini disambut dengan antusias oleh anak-anak. Pertemuan di hari pertama pada tanggal 13 November 2021, dihadiri oleh 21 anak Sekolah Dasar dengan materi yang disampaikan adalah mengenai “konsep bangun datar”.

Penyampaian materi dilakukan dengan memakai alat peraga yang akan membuat anak lebih mudah memahami dan mendapat banyangan mengenai apa yang sedang mereka pelajari. Pada akhir penyampaian materi, setiap anak mendapatkan makanan ringan sebagai bentuk apresiasi karena telah dapat menjawab pertanyaan yang diberikan seputar materi yang telah disampaikan. Sebagai penutup, anak-anak diajak untuk bermain bersama sehingga tidak merasa jenuh dalam belajar.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 20 November 2021, di hari dan jam yang sama yaitu hari Sabtu pagi. Materi yang disampaikan pada pertemuan kedua ini yaitu mengenai “Sudut pada Lingkaran”. Ada sedikit perbedaan dengan pola penyampaian pada pertemuan pertama. Di pertemuan kedua ini, materi yang disampaikan dimasukkan ke dalam sebuah permainan dimana anak-anak akan terbayangkan dan hafal dengan bentuk real dari materi yang disampaikan.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Tanya-jawab Bagi Anak-anak

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 20 November 2021, di hari dan jam yang sama yaitu hari Sabtu pagi. Materi yang disampaikan pada pertemuan kedua ini yaitu mengenai “Sudut pada Lingkaran”. Ada sedikit perbedaan dengan pola penyampaian pada pertemuan pertama. Di pertemuan kedua ini, materi yang disampaikan dimasukkan ke dalam sebuah permainan dimana anak-anak akan terbayangkan dan hafal dengan bentuk real dari materi yang disampaikan.



Gambar 4. Pemberian Apresiasi Kepada Anak-anak

Perbedaan ini dilakukan atas evaluasi dari pelaksanaan kegiatan pada pertemuan pertama untuk memaksimalkan anak dalam menangkap materi dengan lebih menyenangkan sehingga terbentuklah semangat dalam diri anak untuk terus belajar. pada permainan ini juga melatih koordinasi dengan rekan satu timnya dan bagi tiga tim terbaik mendapatkan apresiasi ragam jajanan yang dirangkai menjadi kalung. Pada akhir materi, setiap anak mendapat makanan ringan (kue) untuk dibawa pulang.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan

Setelah kegiatan ini selesai, ada harapan dari Ketua RW setempat agar kegiatan semacam ini dapat dijadikan kegiatan rutin di lingkungannya. Kegiatan ini disambut baik dan dianggap penting karena anak-anak menjadi punya kegiatan yang berarti bukan hanya sekedar bermain dan utamanya ada yang membimbing mereka. Anak-anak pun menanyakan akankah kegiatan ini akan ada di setiap pekan kedepannya. Secara umum kegiatan ini telah berlangsung dengan baik yang mana tujuan untuk memberikan pengajaran yang menyenangkan kepada anak-anak khususnya pembelajaran matematika telah dapat tercapai.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan program aktualisasi selama 2 hari di Perumahan Cibiru asri RT. 02 RW. 17, Desa Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Provinsi Jawa Barat, pada 13 November 2021 dan 20 November 2021. Banyak sekali keseruan dan pastinya progres yang sangat baik khususnya dalam bidang mata pelajaran matematika, karena antusias dari adik-adik bahkan sampai orang tua mereka yang begitu besar. Dengan berbagai banyak stigma tentang matematika itu susah, banyak rumus itu bisa di patahkan dengan aktualisasi ini. Yang mana, kita belajar sambil bermain. Sehingga, mereka mudah memahami dan waktu 2 hari itu sangat cepat berlalu.

REFERENCES

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Direktorat Pendidikan dan Pembelajaran. (2019). Apa itu Pembelajaran? Retrieved August 18, 2020, from unida.ac.id website: <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html>
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Farhatilwardah, F., Hastuti, D., & Krisnatuti, D. (2019). Karakter Sopan Santun Remaja: Pengaruh Metode Sosialisasi Orang Tua dan Kontrol Diri. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 12(2), 114–125.
- Mardiana, L., AlFauji, M. I., Billah, M. N., Zuliandi, M. A., Zainuri, M. D., Dermawan, M. I., ... Pelita, B. N. (2022). Aktualisasi Nilai-Nilai Pancasila Sila Ke-1 Tentang Pengajaran Mengaji Kepada Anak-Anak Sekolah Dasar. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(05), 315–326.
- Rahma, E. A., Pratama, F. T., Nurdiansyah, F. R., Rucita, G., Salsabila, G., Fadhillah, I. M., ... Pelita, B. N. (2022). Kegiatan Aktualisasi Nilai Pancasila dalam Proses Pembelajaran di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Persis No 13 Bojongwaru Kabupaten Bandung. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(1), 4445–44454.