

PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA "ASIK" SELAMA PANDEMI COVID BAGI ANAK ASUH YAYASAN ANAK BANTUAN ANAK INDONESIA

M.Susilawati¹, D.P.E. Nilakusmawati², N.L.P. Suciptawati³ dan N.K.T. Tastrawati⁴

ABSTRAK

Yayasan Anak Bantuan Anak Indonesia berdiri pada tahun 2005 yang bertujuan untuk membantu anak-anak dari keluarga tidak mampu agar bisa tetap bersekolah sampai tingkat Perguruan Tinggi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran matematika "Asik", bertujuan untuk dapat membantu siswa yang memang kurang dalam sarana prasarana pembelajaran daring dapat lebih memahami konsep matematika. Ada sebanyak 10 siswa SD dan 12 siswa SMP, kegiatan ini dilakukan dalam dua tahap. Kegiatan pertama untuk siswa SD pada pagi hari, dan di sore hari untuk siswa SMP. Hal ini dilakukan untuk menghindari kerumunan agar terhindar dari infeksi virus corona. Tema pembelajaran yang diambil adalah pasar-pasaran. Pada siswa SD, siswa hanya disuruh membeli masing-masing satu jenis untuk beberapa item barang, sedangkan untuk siswa SMP siswa disuruh membeli lebih dari satu jenis untuk beberapa item barang. Hasil kegiatan ini menunjukkan antusiasme siswa yang sangat tinggi bermain dan belajar matematika. Belajar sambil bermain pasar-pasaran membuat siswa tidak merasa tertekan lagi belajar matematika, yang selama ini menjadi pelajaran paling menakutkan dan membosankan.

Kata kunci : Anak asuh, Pasar-pasaran, Pembelajaran daring, Pembelajaran matematika Asik, Yayasan Anak Bantuan Anak Indonesia

ABSTRACT

Anak Bantuan Anak Indonesia foundation was established in 2005 with the aim of helping children from underprivileged families to stay in school up to university level. This service activity is carried out by applying "Fun" mathematics learning, aiming to be able to help students who are indeed lacking in online learning infrastructure to better understand mathematical concepts. There are 10 elementary school students and 12 junior high school students, whose activities will be carried out in two stages. The first activity is for elementary school students in the morning, and in the afternoon for junior high school students. This is done to avoid crowds to avoid infection with the corona virus. The learning theme taken is markets. For elementary school students, students are only told to buy one type of each item for several items, while for junior high school students students are told to buy more than one type for several items. The results of this activity show that students' enthusiasm is very high in playing and learning mathematics. Learning while

¹Program Studi Matematika FMIPA Universitas Udayana, Kampus Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia
mdsusilawati@unud.ac.id

²Program Studi Matematika FMIPA Universitas Udayana Bali, Kampus Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia,
nilakusmawati@unud.ac.id

³Program Studi Matematika FMIPA Universitas Udayana Bali, Kampus Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia,
putusuciptawati@yahoo.co.id

⁴Program Studi Matematika FMIPA Universitas Udayana Bali, Kampus Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia,
taritastrawati@yahoo.com

playing the market makes students no longer feel pressured to learn mathematics, which has been the most frightening and boring subject so far.

Keywords: Foster children, Markets, Online learning, Fun math learning, Indonesian Children's Assistance Foundation

1. PENDAHULUAN

Yayasan Anak Bantuan Anak Indonesia berdiri pada tahun 2005 yang bertujuan untuk membantu anak-anak dari keluarga tidak mampu agar bisa tetap bersekolah sampai tingkat Perguruan Tinggi. Sumber dana dari kegiatan belajar dan pendidikan selama sekolah berasal dari luar negeri, yaitu beberapa negara di Eropa, seperti: Perancis, Swiss, Spanyol, dan Jerman. Berkantor pusat di Kota Denpasar, yayasan ini mempunyai beberapa pusat kegiatan yang tersebar di Kabupaten Karangasem dan Buleleng.

Salah satu pusat kegiatan yang ada di Kabupaten Buleleng adalah pusat kegiatan yang berlokasi di Desa Sawan Kecamatan Sawan. Pusat kegiatan di Desa Sawan ini baru ada pada tahun 2012, rata-rata ada 45 siswa setiap tahunnya yang menjadi anak asuh dari orang tua asuh yang berasal dari Eropa tersebut, 45 siswa ini ada yang masih duduk di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Kegiatan anak-anak di yayasan ini, selain menempuh pendidikan di sekolah, ada juga kegiatan belajar di luar sekolah, seperti belajar bahasa Inggris, membuat berbagai ketrampilan, menggambar, olahraga, membersihkan lingkungan, dan kegiatan-kegiatan lainnya.

Pandemi Covid-19 yang tengah melanda dunia, termasuk Indonesia juga, menyebabkan terjadi pergeseran cara belajar siswa. Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. Mulai 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring (Sri Harnani, 2020). Siswa yang biasanya belajar secara tatap muka beralih menjadi belajar secara daring. Ada 300 juta siswa menurut UNESCO terganggu kegiatan belajar mengajarnya, juga terimbas pada penutupan sekolah-sekolah (Handoyo, 2020). Menurut Syah Aji (2020) Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Pembelajaran daring cenderung *teacher centered* dan efeknya tidak merata ditangkap oleh murid (Moorhouse, 2020). Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial "terpapar" sakit karena covid-19.

Ada beberapa permasalahan yang muncul ketika pembelajaran dilakukan secara daring, terutama untuk siswa yang duduk di Sekolah Dasar. Pembelajaran daring menuntut siswa belajar mandiri, dimana lebih banyak materi-materi pembelajaran dipelajari sendiri oleh siswa atau dibantu keluarga seperti orang tua. Pembelajaran secara mandiri belum bisa diterapkan secara maksimal untuk siswa yang berasal dari keluarga kurang mampu. Kendala-kendala seperti tidak semua orang tua siswa yang mampu membantu anaknya belajar, tidak semua siswa mempunyai sarana dan prasarana pendukung untuk belajar mandiri (handphone, jaringan internet, kuota internet), juga keterbatasan guru untuk bisa merangkul semua siswa dalam belajar secara maksimal. Menurut Sobron et all, sarana dan prasarana yang guru perlu mempersiapkan seperti, WIFI, computer, dan layar proyektor.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah dasar yang sulit diterapkan dengan pembelajaran daring adalah mata ajar matematika. Belajar matematika perlu pemahaman konsep yang tidak bisa hanya sekedar dibaca saja materinya, tetapi masih perlu peranan guru dalam pemaparan materi dan latihan soal. Apalagi kesan siswa terhadap mata ajar matematika sebagai pelajaran yang paling tidak disukai, semakin membuat kesulitan dalam mengajarkan materi matematika ini ke siswa secara daring. Jadi sangat perlu suatu inovasi dan kreatifitas guru untuk membuat siswa mau belajar matematika. Namun keterbatasan sarana, waktu dan banyaknya siswa yang harus dibimbing guru membuat capaian pembelajaran matematika tidak dapat terpenuhi dengan baik. Oleh karena itu pengabdian ini dilaksanakan kepada siswa yang bernaung di bawah yayasan anak Bantuan Anak Indonesia, dengan menerapkan pembelajaran matematika “Asik”. Harapannya pembelajaran matematika Asik ini dapat membantu siswa yang memang kurang dalam sarana prasarana pembelajaran daring dapat lebih memahami konsep matematika. Dengan melaksanakan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan rasa suka terhadap pelajaran matematika pada anak-anak asuh.

2. METODE PELAKSANAAN

Tempat kegiatan dilaksanakan di pusat kegiatan Yayasan Anak Bantuan Anak Indonesia yang ada di Desa Sawan, Kecamatan Sawan, Buleleng Bali. Kegiatan ini difokuskan pada anak asuh yang masih duduk di bangku sekolah dasar dan sekolah menengah pertama.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa penerapan pembelajaran matematika yang asik dan menyenangkan, salah satunya dengan belajar sambil bermain, salah satunya dengan bermain pasar-pasaran. Permainan pasar-pasaran ini adalah permainan yang menirukan aktivitas jual beli yang biasa dilakukan di pasar, warung ataupun toko. Kegiatan dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu, tanggal 18-19 September 2021. Karena selama pandemi Covid-19 pembelajaran lebih banyak dilakukan secara daring, sedangkan anak-anak asuh ini hampir sebagian besar tidak mempunyai sarana untuk belajar secara daring, maka selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan secara tatap muka langsung dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pelaksana kegiatan yang dibantu relawan dari yayasan menyiapkan soal-soal matematika yang disesuaikan dengan tingkat kelas dari anak-anak asuh. Persiapan lainnya yaitu menyiapkan alat-alat tulis untuk diberikan kepada siswa yang antusias mengikuti pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan mendata banyaknya anak asuh di tingkat sekolah dasar dan tingkat sekolah menengah pertama. Ada sebanyak 10 siswa SD dan 12 siswa SMP, yang kegiatannya akan dilakukan dalam dua tahap. Kegiatan pertama untuk siswa SD pada pagi hari, dan di sore hari untuk siswa SMP. Hal ini dilakukan untuk menghindari kerumunan agar terhindar dari infeksi virus corona.

Pelaksanaan kegiatan belajar matematika asik baru bisa dilaksanakan setelah masa PPKM level 4 sudah diturunkan menjadi level 3. Sebelum kegiatan dilakukan, persiapan materi berupa soal-soal latihan, dan juga persiapan bahan untuk pembelajaran dengan tema pasar-pasaran.



Gambar 3.1. Persiapan Kegiatan Pembelajaran Asik

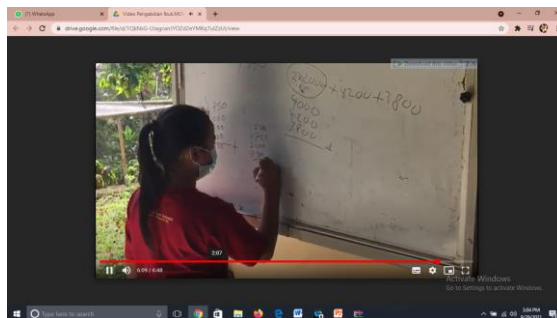
Persiapan dalam pembelajaran asik dengan tema pasar-pasaran yaitu menyiapkan bahan-bahan yang akan dijual, seperti berbagai cemilan, alat-alat tulis dan minuman. Setiap barang yang akan dijual diberi label harga yang bervariasi, misalnya, susu kotak diberi harga Rp. 4.250, ada juga wafer dengan harga Rp. 2.650. Label harga dalam kegiatan ini tentu saja tidak sama dengan harga yang dijual di warung-warung. Tujuannya agar dalam perhitungan tidak terlalu mudah diselesaikan oleh siswa.

Kegiatan awal dilakukan pada siswa sekolah dasar, ada 9 dari 10 siswa SD yang bisa hadir, terdiri dari kelas 5 dan 6. Secara acak diambil dua siswa, satu sebagai pembeli, satunya sebagai penjual. Pembeli diwajibkan membeli makanan dengan ketentuan tertentu, seperti harus mengambil dua barang yang sama dan ada tiga jenis barang yang berbeda. Setelah barang dibeli, penjual menghitung belanjaan si pembeli, dan menuliskan di papan tulis dengan kalimat matematika, berupa suatu persamaan linier. Misal, pembeli mengambil 3 wafer, 1 susu, 2 snack, maka persamaan linier yang harus penjual tuliskan adalah:

$$\text{Total} = 3 \times \text{wafer} + 1 \times \text{susu} + 2 \times \text{snack}$$

Hasil perhitungan penjual selanjutnya diperiksa ulang oleh pembeli, bila benar maka kedua siswa ini diberi hadiah. Semua siswa disuruh mencoba menjadi pembeli maupun penjual, terlihat jelas antusias siswa mengikuti permainan pasar-pasaran ini. Siswa yang menjadi penjual berusaha keras untuk menyusun persamaan matematika dengan benar, selain untuk menunjukkan dirinya mampu, juga untuk mendapatkan hadiah yang akan diterima jika menjawab benar. Begitu pula untuk siswa yang menjadi pembeli, suatu tantangan untuk memeriksa hasil perhitungan yang penjual buat, sehingga semangat belajar pembeli dan penjual terpacu secara alami. Saat itu siswa tidak merasa kalau mereka sedang belajar matematika, pelajaran yang selama ini mereka anggap sulit dan membosankan. Menurut Ummah (2017) permainan pasar-pasaran dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini, menumbuhkan keterampilan dalam bekerja sama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan anak dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dan berempati, keterampilan dalam menaati aturan (disiplin) dan keterampilan dalam menghargai orang lain. Hal ini didukung pula penelitian Mariyam (2010) yang menunjukkan bahwa bermain peran (pasar-pasaran) sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Di sela-sela kegiatan diberikan juga soal-soal materi persamaan linier yang ada di buku pelajaran maupun yang diambil dari mengunduh materi dari sumber internet, Kompas (2021).. Disini siswa juga diberi pengalaman cara menelusuri bahan-bahan bacaan, materi pelajaran, atau situs-situs lain yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah di internet.



Gambar 3.2. Siswa Sedang Menuliskan Persamaan Linier

Kegiatan yang sama juga dilakukan pada siswa SMP, dengan menambahkan lebih banyak variasi barang yang dibeli. Di akhir kegiatan siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi matematika yang sulit dipahami. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa operasi bagi kurang susah untuk dipahami, karena itu pelajaran tentang operasi bagi kurang juga diberikan dalam kegiatan ini.



Gambar 3.3. Tim Memberikan Materi



Gambar 3.3. Aktifitas Jual Beli

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

1. Hasil kegiatan penerapan pembelajaran asik dengan tema pasar-pasaran menunjukkan antusiasme siswa yang sangat tinggi bermain dan belajar matematika.
2. Belajar sambil bermain pasar-pasaran membuat siswa tidak merasa tertekan lagi belajar matematika, yang selama ini menjadi pelajaran paling menakutkan dan membosankan.

4.2 SARAN

Pembelajaran daring untuk siswa SD dan SMP masih kurang efektif bila sarana dan prasarana masih terbatas, maka melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka dengan tema belajar sambil bermain perlu sekali-sekali dilakukan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Ketua beserta seluruh staf LPPM Universitas Udayana, Dekan dan staf FMIPA Universitas Udayana atas dana yang telah diberikan. Terimakasih pula kepada Pengurus dan Anak Asuh Yayasan Anak Bantuan Anak Indonesia Sawan, Buleleng Bali atas kerjasamanya selama kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Harnani, Sri. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19. Pada link: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>. Diakses pada tanggal 11 November 2020
- Handoyo, R.D. 2020. Editorial: Impact Of Covid 19 On Trade, Fdi, Real Exchange Rate And Era Of Digitalization: Brief Review Global Economy During Pandemic. *Journal of Developing Economies*. Vol. 5. No 2. pp. 84-88
- KumparanMom, 2018. 5 Cara Menyenangkan Belajar Matematika, Anak Pasti Suka! pada link berikut: <https://kumparan.com/kumparanmom/5-cara-> Diakses pada tanggal 20 November 2020
- Kompas. 2021. Contoh Soal Persamaan Linear Dua Variabel. Pada link: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/15/172927269/contoh-soal-persamaan-linear-dua-variabel>.
- Mariyam, Siti. 2010. Penggunaan Metode Bermain Peran (Pasar-pasaran) dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Kelompok B di RA Al Karomah Pandan Sekarmojjo. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Moorhouse, Benjamin. 2020. Adaptations to A Face-to-face Initial Teacher Education Course ‘Forced’ Online Due to The COVID-19 Pandemic. *Journal of Education for Teaching: International Research and Pedagogy* 46(3):1-3
- Radars Semarang Jawapos. 2020. Pada link: <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/10/30/kendala-pembelajaran-daring-di-tengah-pandemi-covid-19/> diakses pada tanggal 15 November 2020
- Syah Aji, R H. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*. FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol. 7 No. 5 , pp. 395-402.
- Sobron A.N, Bayu, Rani, Meidawati. 2019. Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*. Vol.1 No. 2.
- Ummah, Faria Kholifatul (2018) *Penerapan Permainan Tradisional Pasar-Pasaran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di KB Abu Bakar Ash-Shiddiq Karanganyar Demak Tahun Pelajaran 2017/2018*. Thesis, IAIN Kudus.