



# PROSIDING



SEMINAR HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2020

## TEMA

MEMBANGUN KEARIFAN LOKAL MELALUI  
INOVASI MENUJU MASA DEPAN KREATIF

DISELENGGARAKAN  
UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL WASHLIYAH  
MEDAN, 27-29 APRIL 2021

## **WORKSHOP JOYFULL MATHEMATIC LEARNING PADA GURU SD NEGERI 064034 MEDAN**

**Hidayat<sup>1)</sup>, Sukmawarti<sup>2)</sup>**

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>1)</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>2)</sup>

e-mail: [hidayat@umnaw.ac.id](mailto:hidayat@umnaw.ac.id)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari program kemitraan masyarakat ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasrat terhadap pelajaran matematika dan meningkatkan keterampilan- keterampilan lainnya. Metode yang digunakan adalah pelatihan pembelajaran yang menyenangkan kepada guru-guru SD Negeri No. 064034 Medan, dan dilanjutkan dengan implementasinya di dalam pembelajaran matematika Masa pandemic Covid 19 ini, proses belajar mengajar tidak efektif. Karena keterbatasan saran dan keterampilan guru mengelola pembelajaran. Pada kelas reguler saja, belajar matematika bisa tak mudah diterima siswa, apalagi dengan pembelajaran non tatap muka ini. Namun hal ini dapat diatasi guru dengan merepresentasi dirinya dalam bentuk video pembelajaran. Sebagai mitra dalam program kemitraan masyarakat ini adalah SD Negeri No. 064034 Medan yang berada di Jl. Suka Luhur Kecamatan Medan Johor. Target khusus yang ingin dicapai adalah siswa dapat belajar daring dengan nyaman, guru mengerti sistem manajemen pembelajaran, mengelola pembelajaran daring, dan dapat membuat video pembelajaran sederhana. Luaran yang dihasilkan adalah publikasi pada jurnal pengabdian Amaliah, video pelaksanaan kegiatan, peningkatan minat dan keterampilan-keterampilan lainnya, serta produk video pembelajaran yang menyenangkan

**Kata Kunci :** Pembelajaran, Menyenangkan.

### **ABSTRACT**

This community partnership program aims to increase interest and desire for mathematics and improve other skills. The method used is a fun learning training for the teachers of SD Negeri No. 064034 Medan, and continued with its implementation in mathematics learning During the Covid 19 pandemic, the teaching and learning process was ineffective. Due to the limitations of teachers' suggestions and skills in managing learning. In regular classes only, learning mathematics can not be easily accepted by students, especially with this non-face-to-face learning. However, the teacher can overcome this by representing himself in the form of instructional videos. As a partner in this community partnership program is SD Negeri No. 064034 Medan which is on Jl. Suka Luhur Medan Johor District. Specific targets to be achieved are students can learn online comfortably, teachers understand learning management systems, manage online learning, and can make simple learning videos. The resulting output is a publication in Amaliah's dedication journal, videos of the implementation of activities, increased interest, and other skills, as well as fun learning video products.

**Keywords:** Learning, Fun.

## 1. PENDAHULUAN

Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah- sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. Kebijakan tersebutpun dilaksanakan di UPT. SD Negeri 064034 Medan Johor. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran daring. Kegagapan teknologi, pembelajaran daring memang nampak terlihat di sekolah. Proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama adalah jaringan internet yang stabil, aplikasi dengan platform yang *user friendly*. Kedua kemampuan guru membuat/ mengelola aplikasi sehingga pembelajaran daring menyenangkan. Dan selanjutnya sosialisasi aplikasi pembelajaran daring yang bersifat efisien, efektif, kontinu, dan integratif kepada seluruh stakeholder pendidikan.

Dalam proses pembelajaran daring, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orangtua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapati pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis online. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya tercapai.

Ada sebuah pelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi Covid-19, yakni kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif dibanding secara daring (online). Beberapa guru di sekolah mengaku pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan tatap, karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih komprehensif. Selain itu materi yang disampaikan belum tentu mudah dipahami siswa. Pengalaman mengajar daring ini hanya memberi penugasan.

Mencermati masalah diatas maka guru harus mahir memanfaatkan teknologi sekarang ini. Guru harus membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran daring. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Berikut seorang guru

yang sudah mampu menggunakan aplikasi Zoom Meeting, namun masing sebatas menggantikan pertemuan tatap muka dengan aplikasi ini.



**Gambar 1.** Guru dalam video Pembelajaran

Guru belum dapat membuat aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa, misalnya pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Powerpoint. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring dan tidak menjadi beban psikis. Di samping itu diperlukan kedisiplinan semua pihak, oleh karena itu sekolah perlu membuat skema dengan menyusun sistem manajemen pembelajaran yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring.

Dengan demikian, pembelajaran daring yang efektif dalam pembelajaran di rumah. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah menjadi faktor agar pembelajaran daring lebih efektif.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

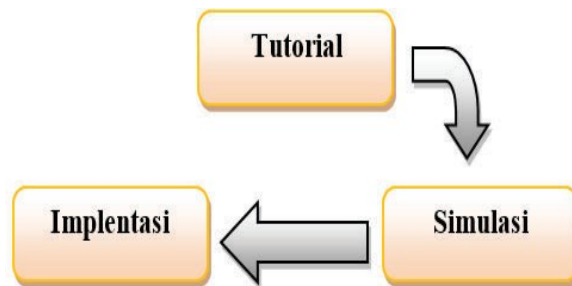
Pencapaian pelaksanaan pembelajaran daring terdiri terlaksananya pembelajaran dari secara disiplin, KBM menyenangkan, dan guru terampil mengelola pembelajaran dari dan membuat medianya. Keterampilan ini berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran daring yang efektif.

Ada 2 permasalahan yang mendasar yang dimiliki oleh mitra, yakni:

1. Ketersediaan sistem manajemen pembelajaran
2. Kemampuan guru mengelola sistem tersebut dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan video sederhana.

Dengan demikian perlu didesain sistem pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan, agar siswa tertarik melaksanakan KBM.

Untuk melaksanakan hal ini ada 3 metode yang akan dilakukan, yaitu: tutorial, simulasi (*peer demonstration*), dan implementasi, yang digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Adapun tahapan yang ditempuh pada kegiatan ini secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

| Tahapan                              | Deskripsi Kegiatan   |
|--------------------------------------|--|
| Tutorial                             | <ul style="list-style-type: none"><li>- Mendiskusikan kurikulum 2013</li><li>- Mendiskusikan tujuan pembelajaran matematika</li><li>- Mendiskusikan konsep pembelajaran yang menyenangkan</li></ul>  |
| Pelatihan                            | <ul style="list-style-type: none"><li>- Pembimbingan dalam mendesain pembelajaran matematika yang menyenangkan</li></ul>   |
| Simulasi ( <i>peer demonstrasi</i> ) | <ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta mendemonstrasikan pembelajaran yang enyenangkan</li><li>- Diskusi permasalahan yang timbul dalam mendemonstrasikan pembelajaran matematika yang menyenangkan yang didesain peserta</li></ul> |



|                       |  |
|-----------------------|--|
| Implementasi          | Peserta menerapkan pembelajaran Matematika yang menyenangkan   |
| Evaluasi dan Refleksi | - Pengumpulan data keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menerapkannya dalam pembelajaran  |
|                       | - Konsultasi tentang hambatan dan permasalahan yang terjadi dalam mendesain dan menerapkan yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika, serta memberikan bimbingan untuk perbaikan pembelajaran yang menyenangkan. |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini dilakukan melalui 2 kegiatan, yaitu workshop dan pendampingan. Workshop dilakukan dengan 3 tahap, yaitu: tutorial, pelatihan, dan simulasi (*peer demonstration*). Sedangkan pendampingan dilakukan dengan 2 tahap, yaitu implementasi, evaluasi dan refleksi. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada bulan November 2020.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru SD Negeri 064034 Medan. Pengetahuan guru terhadap pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya sudah memadai, namun guru masih kurang kreatif dalam mendesain pembelajaran matematika yang menyenangkan. Sebelumnya guru-guru hanya fokus pada pencapaian kompetensi pengetahuan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan interaktif dan komunikatif, baik antar peserta maupun dengan tim pelaksana sebagai fasilitator. Pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan terdiri dari 5 tahapan kegiatan, yakni tutorial, pelatihan, simulasi, implementasi, evaluasi dan refleksi. Kajian dalam kegiatan tutorial adalah diskusi tentang tentang pembelajaran matematika, dan desain pembelajaran matematika yang menyenangkan. Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan tentang desain produk pembelajaran matematika yang menyenangkan. Dalam kegiatan ini dilakukan

pembimbingan mendesain pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pada kegiatan ini peserta menghasilkan produk desain pembelajaran matematika yang menyenangkan, yang merupakan bentuk dari unjuk kerja peserta. Selanjutnya produk desain pembelajaran matematika yang menyenangkan yang telah dihasilkan, didemonstrasikan di depan peserta yang lain dalam kegiatan simulasi (*peer simulation*).

Tahapan yang keempat merupakan kegiatan yang menjadi perhatian tolak ukur keberhasilan program ini, yakni implementasi. Pada tahap implementasi peserta harus mampu menerapkan desain pembelajaran matematika yang menyenangkan dalam pembelajaran kepada siswa di kelas masing-masing. Selanjutnya tahap akhir dari program pengabdian ini adalah kegiatan evaluasi dan refleksi. Pada kegiatan evaluasi diperoleh data keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran matematika yang menyenangkan dan analisis terhadap penerapan produk desain dihasilkan. Berdasarkan data dan analisisnya dilakukan kegiatan refleksi dalam bentuk bimbingan dan konsultasi tentang hambatan dan permasalahan yang terjadi dalam mendesain dan menerapkan produk desain pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Deskripsi kegiatan yang telah dilakukan serta hasil dari kegiatan,

**Tabel 2.** Deskripsi kegiatan yang telah dilakukan

| Kegiatan                             | Hasil yang Dicapai  |
|--------------------------------------|---|
| Tutorial                             | <ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta mendapat pengetahuan tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan</li><li>- Peserta mendapat pengetahuan tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan</li></ul> |
| Pelatihan                            | <ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta menghasilkan produk desain pembelajaran matematika yang menyenangkan</li></ul>  |
| Simulasi<br>( <i>peer teaching</i> ) | <ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta terampil mendemonstrasikan pembelajaran matematika yang menyenangkan</li><li>- Menyelesaikan masalah yang timbul pembelajaran matematika</li></ul>                        |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Implementasi          | - 90% Peserta terampil menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan di dalam kelas masing-masing   |
| Evaluasi dan Refleksi | - 90% peningkatan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menerapkannya dalam pembelajaran matematika di dalam kelas masing-masing |
|                       | - Solusi terhadap kendala yang dihadapi guru dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan  |

Program Pengabdian ini dilaksanakan dengan interaktif dan komunikatif, baik antar peserta maupun dengan tim pelaksana sebagai fasilitator. Pada kegiatan *workshop* dan pendampingan ini menghasilkan produk desain asesmen alternatif matematika berbasis budaya, yang merupakan bentuk dari unjuk kerja peserta. Selanjutnya produk desain asesmen alternatif matematika berbasis budaya yang telah dihasilkan, didemonstrasikan di depan peserta yang lain dalam kegiatan simulasi (*peer simulation*).

Kegiatan yang menjadi tolak ukur keberhasilan program ini adalah implementasi. Pada tahap implementasi peserta harus mampu menerapkan desain asesmen alternatif matematika berbasis budaya dalam pembelajaran terhadap siswa di kelas masing-masing. Dari tahap akhir kegiatan diperoleh data keterampilan guru dalam mendesain asesmen alternatif matematika berbasis budaya dan analisis terhadap penerapan produk desain asesmen yang dihasilkan. Berdasarkan data dan analisisnya dilakukan kegiatan refleksi dalam bentuk bimbingan dan konsultasi tentang hambatan dan permasalahan yang terjadi dalam mendesain dan menerapkan produk desain asesmen alternatif berbasis budaya dalam pembelajaran matematika.



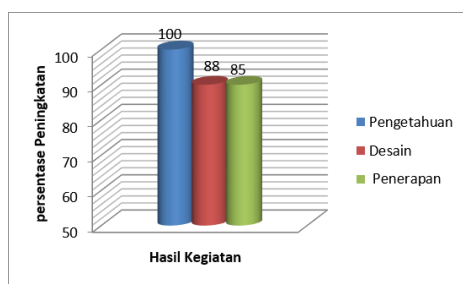
Deskripsi kegiatan yang dilakukan serta hasil dari kegiatan dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 3.** Hasil Kegiatan Pengabdian

| Kegiatan                          | Hasil Yang Dicapai   |
|-----------------------------------|--|
| Tutorial                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta mendapat pengetahuan tentang asesmen alternatif</li> <li>- Peserta mendapat pengetahuan tentang nilai-nilai budaya yang memuat konsep matematika SD</li> <li>- Peserta mendapat pengetahuan tentang desain asesmen alternatif matematika berbasis budaya</li> </ul> |
| Pelatihan                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta menghasilkan produk desain asesmen alternatif matematika berbasis budaya</li> </ul>   |
| Simulasi ( <i>peer teaching</i> ) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta terampil mendemonstrasikan asesmen alternatif berbasis budaya pada pembelajaran matematika</li> <li>- Menyelesaikan masalah yang timbul dalam penggunaan asesmen alternatif pada pembelajaran matematika</li> </ul>   |
| Implementasi                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 90% Peserta terampil menerapkan asesmen alternatif berbasis budaya pada pembelajaran matematika di dalam kelas masing-masing</li> </ul>   |
| Evaluasi dan Refleksi             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 90% peningkatan keterampilan guru dalam mendesain asesmen alternatif matematika berbasis budaya dan menerapkannya dalam pembelajaran matematika di dalam kelas masing-masing</li> </ul>   |
|                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solusi terhadap kendala yang dihadapi guru dalam mendesain dan menerapkan asesmen alternatif berbasis budaya dalam pembelajaran matematika</li> </ul>   |

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilihat dari evaluasi yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran matematika yang diterapkan di SD Negeri 064034 Medan juga sudah menggunakan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. 88% guru terampil menghasilkan produk desain pembelajaran matematika yang menyenangkan
2. 85% guru terampil menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. SD Negeri 064034 Medan menggunakan model pembelajaran matematika yang menyenangkan



**Gambar 3.** Keberhasilan Kegiatan

Tindak lanjut dari kegiatan PPM ini perlu dilakukan agar hasil yang telah dicapai dapat terus ditingkatkan kuantitas maupun kualitasnya. Untuk itu keberlanjutan dari program ini akan terus dilakukan secara kontinu dan berkala. Keberlanjutan dari kegiatan ini berupa implementasi berkelanjutan dan pendampingan secara simultan. Adapun rencana tindak lanjut yang dilaksanakan adalah:

1. Implementasi

Berkelanjutan Kegiatan implementasi berkelanjutan merupakan lanjutan dari kegiatan simulasi. Bentuk dari kegiatan ini adalah praktek model pembelajaran matematika yang menyenangkan oleh guru.

2. Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilakukan secara berkala sejalan dengan implementasi berkelanjutan. Kegiatan pendampingan yang dilakukan bersifat konsultasi dan pembimbingan pada guru dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan Workshop Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan pada Guru SD Negeri 064034 Medan terlaksana dengan baik dan lancar, serta mendapat respon yang positif dari peserta. Guru SD Negeri 064034 Medan sebagai peserta dapat menghasilkan produk kegiatan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **REFERENSI**

- Nursalam, Muhammad Rusydi Rasyid, Studi Kemampuan Mahasiswa Mendesain Perencanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Berbasis Pendekatan Saintifik. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol 4 No. 1, Juni 2016: 94 – 117. DOI: 10.24252/mapan.2016v4n1a8
- Hidayat, 2019. Implementasi pembelajaran saintifik berbantuan Geogebra. untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual. Laporan penelitian UMN AW tidak dipublikasikan.
- Suwisnawati Gowasa, Fauziyah Harahap, Retno Dwi Suyanti. Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD. *JURNAL TEMATIK* Volume 9 No. 1 April 2019. 19 – 27.