**BAB VI**

**BIDANG PENDIDIKAN DAN KETERAMPILAN**

1. **PENDAHULUAN**

Dalam Program Pembangunan Nasional (Propenas) bidang pendidikan juga dinyatakan bahwa prioritas pembangunan pendidikan nasional ke depan secara sistematis diarahkan pada peningkatan mutu dan keunggulan, serta efisiensi pendidikan. Disini, sekolah sebagai salah satu institusi strategis di-harapkan dapat mewujudkan tujuan tersebut. Upaya memperbanyak penyuluhan kepada tenaga pengajar maupun para siswa sangat penting dalam dunia pendidikan sekarang ini. Penyuluhan tersebut dilakukan dengan tujuan menambah khasanah berpikir dan beraktivitas menerapkan model-model dan strategi belajar mengajar agar tidak monoton sehingga para siswa tidak merasa bosan dan jenuh di kelas dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh para siswa. Proses pembelajaran di dalam kelas akan sangat menentukan keberhasilan siswa. Oleh karena itu, tenaga pengajar harus merencanakan dan menetapkan strategi yang digunakan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar serta memiliki pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap demi mempersiapkan para siswa menghadapi studi ke jenjang yang lebih tinggi lagi. Semua itu dilakukan dengan harapan jika semakin tinggi proses, maka semakin tinggi pula hasil yang tercapai. Model pembelajaran aktif dan inovatif sangat perlu dikembangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan bekerja sama memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya dan saling berdiskusi. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, tenaga pengajar harus menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, dan mengemukakan gagasan. Sedangkan inovatif adalah cara bagaimana menampilkan model pembelajaran yang menyenangkan atau “*learning is fun*”.

Proses pembelajaran merupakan rangkaian beberapa sistem yang saling berkaitan satu sama lainnya. Apabila salah satu sistem tidak dapat berfungsi maka sistem tidak dapat bekerja secara optimal. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara aktif, efektif, terarah, lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran secara umum dapat menentukan terwujudnya mutu pendidikan. Siswa yang aktif dan kreatif juga harus didukung fasilitas serta tenaga pengajar yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif sehingga dapat semakin menambah kualitas pembelajaran. Sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif, serta dapat mengurangi kebosanan yang dirasakan oleh siswa. Proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran termasuk salah satu strategi memusatkan pembelajaran pada siswa atau *Student Centered Learning* (SCL).

Usia siswa sekolah dasar adalah usia yang identik dengan permainan. Dengan bermain, anak-anak akan lebih mudah menerima berbagai konsep daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar. Belajar tentunya merupakan suatu ritunitas yang membosankan untuk anak-anak apabila dilakukan dengan kaku, menegangkan, bahkan jika dikemas dengan suasana yang terlalu serius. Terlebih lagi jika hal tersebut diterapkan dalam pelajaran Matematika. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan cara yang kreatif dan inovatif. Kreatif membuat inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran artinya inovasi yang menggabungkan antara permainan dan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, khususnya pelajaran matematika. Salah satu upaya yang bisa digunakan adalah pembelajaran dengan media “Kartu Perkalian Senilai” untuk pembelajaran perkalian pada siswa SD kelas II dan III. Permainan dengan media kartu ini bertujuan untuk memantapkan konsep perkalian yang telah didapatkan siswa di sekolah sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam perkalian dalam matematika.

Pelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga para siswa mampu mendapatkan kompetensi tentang bahan matematika yang mereka pelajari. Pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Dasar sejatinya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan analitis siswa. Sehingga peran tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran matematika harus dengan suasana pembelajaran yang PAIKEM. PAIKEM seperti yang dijelaskan oleh Ismail (2008:46) merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut, mahasiswa KKM Universitas Bina Bangsa Kelompok 43 bersama Dosen Pembimbing Lapangan menyusun program kegiatan dalam bidang pendidikan dan keterampilan yaitu memperkenalkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran “Kartu Perkalian Senilai” di Pulau Panjang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang berbeda dan inovatif.

1. **PERMASALAHAN YANG DIHADAPI MASYARAKAT PULAU PANJANG DALAM BIDANG PENDIDIKAN**

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan langsung di Pulau Panjang berhubungan dengan minat dan motivasi para siswa Sekolah Dasar dalam pelajaran perkalian dalam matematika antara lain sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar para siswa Sekolah Dasar di Pulau Panjang terhadap pelajaran perkalian dalam matematika
2. Proses berlangsungnya pembelajaran pada Sekolah Dasar cenderung bersifat tekstual, serta monoton yaitu sebatas pada hal yang sudah dituliskan dalam buku-buku pelajaran yang telah disediakan, sehingga kurang kontekstual
3. Perkalian dalam matematika hanya sebatas hapalan bagi para siswa sehingga siswa kurang memahami konsep dari pelajaran tersebut.
4. **UPAYA DAN METODE PELAKSANAAN KEGIATAN YANG DILAKUKAN KKM UNIVERSITAS BINA BANGSA KELOMPOK 43 UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN MASYARAKAT PULAU PANJANG**

Selain mengadakan kegiatan pengajaran dengan membantu mengerjakan tugas sekolah pada mata pelajaran lain bagi para siswa Sekolah Dasar, dilakukan juga pengenalan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran “Kartu Perkalian Senilai” kepada para siswa. Pemanfaatan media dalam program kegiatan bidang pendidikan dan keterampilan yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada para siswa. Media kartu yang digunakan berisi tentang perkalian, kemudian para siswa mencari bentuk perkalian lain yang senilai. Melalui media kartu ini siswa akan mampu memahami perkalian dengan konsep, tidak hanya dengan hafalan, karena perkalian merupakan materi dasar yang digunakan untuk materi matematika yang lebih lanjut. Program kegiatan ini bertempat di Posko KKM Universitas Bina Bangsa di Pulau Panjang dimana siswa yang berada disekitar lingkungan ini sangat banyak dan antusias siswa untuk belajar. Program kegiatan ini dilakukan selama dua hari.

Selama dua hari tersebut, KKM Universitas Bina Bangsa Kelompok 43 melaksanakan serangkaian kegiatan. Pada hari pertama, dilakukan pembekalan dan sosialisasi tentang berbagai macam media pembelajaran secara umum dan media pembelajaran yang bisa dan akan digunakan serta melakukan *review* materi perkalian yang diberikan. Sedangkan kegiatan pada hari kedua yaitu mempraktikkan secara langsung media pembelajaran kartu perkalian senilai. Selanjutnya, pada siswa diminta untuk mempratikkan bersama kelompok dengan arahan dan bimbingan dari mahasiswa KKM Universitas Bina Bangsa dan Dosen Pembimbing Lapangan. Alur program kegiatan dalam bidang pendidikan dan keterampilan yang dilakukan KKM Universitas Bina Bangsa dalam pengembangan serta inovasi media pembelajaran dengan Kartu Perkalian Senilai adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada tahap persiapan antara lain:

* Melakukan observasi dengan mengadakan wawancara berbagai pihak terkait, dalam hal ini tenaga pengajar atau guru, orang tua murid yang berada di lingkungan Pulau Panjang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini menggunakan metode latihan soal (*drill*) dan belum pernah diperkenalkan metode kartu perkalian senilai. Informasi ini yang selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk mengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk siswa agar pembelajaran lebih bervariatif
* Penyiapan alat dan bahan untuk pembuatan permainan kreatif yaitu “Kartu Perkalian Senilai”. Mahasiswa KKM Universitas Bina Bangsa melakukan persiapan dengan menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk membuat media yang diperlukan yaitu media kartu perkalian serta meyiapkan berbagai soal perkalian yang digunakan. Soal perkalian ini dibagi menjadi level 1 dan 2. Level 1 untuk perkalian angka 1 sampai dengan angka 5, sedangkan soal level 2 adalah perkalian angka 6 sampai dengan angka 10. Pembuatan level ini bertujuan untuk mempermudah para siswa dalam menggunakan media kartu ini.

1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap pelaksanaa kegiatan ini, pemateri memberikan intruksi atau arahan bagaimana cara mengaplikasikan media pembelajaran “Kartu Pecahan Senilai” kepada para siswa. Kemudian para siswa diminta untuk mencoba sendiri media ini dengan membentuk kelompok.

1. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat dan memonitoring sejauh mana perkembangan program yang dilaksanakan. Selain itu juga untuk mengetahui kendala apa saja yang terjadi selama pelaksanaan program kegiatan dalam bidang pendidikan dan keterampilan ini berlangsung serta mencari bagaimana solusinya sehingga program yang dilaksanakan ini benar-benar dapat mencapai hasil yang efektif, maksimal sesuai dengan yang diinginkan. Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi dengan melakukan wawancara dengan siswa dan tenaga pengajar di lingkungan tersebut. Pedoman wawancara berisi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan program kegiatan dalam bidang pedidikan dan keterampilan ini.

1. **HASIL DAN KESIMPULAN KEGIATAN PROGRAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KETERAMPILAN**

Program kegiatan KKM Universitas Bina Bangsa kelompok 43 dalam bidang pendidikan dan keterampilan yang dilaksanakan di Pulau Panjang dengan menggunakan media Kartu Perkalian Senilai ini diikuti oleh siswa kelas II, III dan IV Sekolah Dasar dan mendapat respon positif dari berbagai pihak. Peserta adalah para siswa yang berada di sekitar lingkungan Pulau Panjang tersebut. Peserta yang ikut serta kurang lebih berjumlah 40 siswa yang sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini terlihat dari sikap mereka yang terlihat gembira dan tertib dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan. Para siswa tampak sangat tertarik mengikuti kegiatan ini. Mereka mengikuti dan memperhatikan penjelasan dari mahasiswa KKM Universitas Bina Bangsa dengan seksama.

Materi tentang perkalian diberikan pada awal kegiatan digunakan untuk mereview kemampuan perkalian peserta. Pemateri adalah dosen pembimbing KKM Universitas Bina Bangsa Kelompok 43. Mahasiswa yang lainnya mendampingi peserta pada saat menggunakan media Kartu Perkalian Senilai. Pemateri memberikan contoh bagaimana cara melakukan permainan dengan media kartu ini, kemudian mendampingi para siswa untuk mempratikkannya secara berkelompok. Program kegiatan KKM Universitas Bina Bangsa kelompok 43 dalam bidang pendidikan dan keterampilan ini yang telah dilaksanakan selama dua hari dapat berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan dan diharapkan.

Pada hari pertama dilakukan tahap persiapan dan pemberian materi tentang media pembelajaran inovatif yang sering dipakai pada pembelajaran matematika secara umum kepada para tenaga pengajar disekitar daerah tersebut. Pada hari pertama, peserta pelaksanaan terlihat sangat antusias dan tertarik dalam mengikuti kegiatan ini. Selanjutnya, kegiatan pada hari kedua dilakukan dengan memberikan materi dan contoh cara menggunakan media kartu perkalian senilai. Mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan terlebih dahulu menjelaskan tentang bagaimana aturan main dan memberikan contoh cara memainkan permainan kartu ini secara berkelompok. Setelah seluruh peserta paham, peserta diminta untuk mempratikkan sendiri dengan didampingi oleh mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan. Umumnya para peserta merasa penasaran karena permainan dengan kartu perkalian ini karena ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Mereka bermain dalam kelompok masing-masing sesuai dengan aturan permainan yang sudah disampaikan sebelumnya secara bergantian bermain dengan kartu level 1 dan level 2.

Pada tahap akhir kegiatan dilakukan wawancara dengan beberapa siswa untuk mengevaluasi program kegiatan bidang pendidikan dan keterampilan ini. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pedoman wawancara yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut adalah contoh pedoman wawancara yang digunakan oleh Tim

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Hari/Tanggal :

Waktu/Tempat :

Responden :

|  |  |
| --- | --- |
| No | Pertanyaan |
| 1 | Apakah siswa paham dengan permainan kartu pecahan senilai? |
| 2 | Apakah siswa mengalami kesulitan dalam bermain? |
| 3 | Apa kesulitan yang dialami siswa dalam permainan kartu pecahan senilai? |
| 4 | Apakah siswa paham dengan konsep perkalian? |
| 5 | Bagaimana tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan ini? |

Berdasarkan penggalan dua wawancara tersebut dapat dilihat bahwa siswa tertarik dengan permainan kartu pecahan senilai. Siswa merasa senang karena kegiatan dikemas dalam permainan. Siswa Perempuan (SP) sempat mengalami kebingungan diawal permainan ini, tetapi setelah mendapatkan penjelasan siswa perempuan (SP) dapat mengikuti permainan kartu ini, sedangkan Siswa Laki-laki (SL) tidak mengalami kesulitan dalam permainan ini. Hal ini dikarenakan kemampuan konsep perkalian yang berbeda dari masing – masing siswa. Evaluasi kegiatan juga dilakukan dengan mitra yaitu pihak pengelola bimbel. Berikuta adalah kutipan evaluasi yang diberikan pengelola bimbel “Saya sangat mengapresiasi kegiatan PKM ini. Media yang diguakan juga menarik karena dilakukan dengan permainan. Dengan permainan, siswa akan tertarik dalam belajar. Harapan saya kegiatan seperti ini bisa dilaksanakan kembali di tempat kami.” Adapun manfaat dari kartu perkalian senilai ini adalah : (a) meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa Sekolah Dasar (SD) melalui media pembelajaran, (b) memberikan referensi bagi guru (tutor) maupun sekolah terkait media pembelajaran inovatif untuk diaplikasikan di dalam proses pembelajaran, (c) meminimalisir penggunaan permainan yang kurang bermanfaat dan negatif (gadget). (d) menciptakan permainan edukatif yang menyenangkan. Sementara itu menurut (Suryana, 2018), media adalah alat bantu atau pelengkap yang digunakan dalam berkomunikasi dengan siswa. Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu membantu proses pembelajaran lebih produktif. Media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Jadi, media berfungsi untuk meningkatkan proses belajar siswa mulai dari minat dan motivasi belajar (Purnama, 2017). Selain itu media dengan permainan akan memberikan kesenangan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Hernowo dalam (Maspalah, 2013), yang menyatakan bahwa kesenangan yang dirasakan siswa dalam belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Belajar akan sangat efektif jika berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan pendapat – pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu alternatif atau cara agar pembelajaran matematika terasa menyenangkan, tidak monoton dan tidak membosankan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Menurut (Sulistyowati, 2014), penggunaan permainan dalam pembelajaran, diharapkan siswa akan memiliki sikap positif terhadap matematika yang lebih baik, dapat belajar mandiri, dan melatih kerja sama. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh tim PKM dengan siswa yang merasa senang dengan permainan kartu ini sehingga lebih bersemangat dalam belajar materi perkalian. Selain itu menurut (Andrijati, 2014) media pembelajaran matematika memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika. Hal ini sesuai dengan manfaat permainan kartu perkalian senilai pada kegiatan ini yaitu memberikan referensi bagi guru (tutor) maupun sekolah terkait media pembelajaran inovatif untuk diaplikasikan di dalam proses pembelajaran.