

Pelatihan Game Online Matematika Bagi Fasilitator di Sanggar Bimbingan Malaysia

Muhroji¹, Nadia Putri Rahmawati¹, Umi Na'imah Apriani¹, Muhamad Taufik Hidayat¹
¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Program pengabdian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi dan keterampilan terkait game online di website www.mathgametime.com kepada para fasilitator di Sanggar Bimbingan di Selangor, Malaysia. Dengan permasalahan guru SD di Sanggar Bimbingan kurang terbuka tentang penggunaan *game online* dalam pembelajaran Matematika dan kurangnya keterampilan fasilitator di kelas dalam menggunakan *game online* dalam pembelajaran Matematika. Program pengabdian di kelas diikuti oleh 11 fasilitator dari 3 Sanggar Bimbingan. Sebelum pengabdian ini dilakukan, ada berbagai persiapan yang dilakukan mulai dari meminta izin fakultas, meminta izin dari mitra, dan kemudian mempersiapkan kebutuhan lebih lanjut kegiatan. Program pengabdian ini dilakukan secara *online* dan *offline* serta secara klasikal dan privat karena jarak ke sekolah cukup jauh.

Kata kunci: Lokakarya, sekolah dasar, permainan, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah ilmu dengan proses (pengetahuan) yang terdiri dari tiga unsur utama meliputi hakikat objek, proses menemukan kebenaran dan kegunaannya. Pembelajaran melibatkan perolehan pengetahuan kelompok, keterampilan dan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui pengajaran, penelitian, dan pelatihan. Dalam dunia pendidikan perlu adanya tujuan pembelajaran yang efektif dan dapat membuat belajar menjadi menyenangkan, khususnya bagi anak usia sekolah 7-12 tahun khususnya dalam bidang pendidikan.

Teknologi adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah pekerjaan manusia, termasuk belajar. Teknologi sederhana seperti papan tulis, spidol, belum lagi teknologi yang kompleks memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi canggih berbasis elektronik, komputer, dan internet membuat kehidupan guru dan siswa saat ini menjadi lebih mudah.

Teknologi canggih khususnya memiliki banyak keunggulan tersendiri. Adapun sarana teknologi informasi yang dibutuhkan untuk belajar dengan cepat dan mudah juga ada dalam bentuk aplikasi yang tidak hanya dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran tetapi juga untuk komunikasi seperti WhatsApp, messenger, telegram yang memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru sekaligus mereka di rumah Variasi sumber belajar, aplikasi pembelajaran, dan sistem manajemen pembelajaran dalam perangkat canggih tentu meningkatkan keterikatan semangat belajar siswa. Kombinasi suara dan visual yang lebih dinamis dan spesifik disediakan oleh alat pembelajaran berteknologi tinggi yang diapresiasi oleh siswa *digital native*.

Selama ini penggunaan teknologi canggih dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar (SD) sudah sangat umum. Apalagi setelah tahun 2020, dunia khususnya dan Indonesia terpaksa menerapkan *homeschooling*. Guru sekolah dasar, terutama generasi senior yang sebelumnya menghindari penggunaan teknologi canggih, juga belajar dan mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi. Setidaknya penggunaan aplikasi pesan dan rapat online sudah berhasil diterapkan sehari-hari selama *homeschooling*.

Namun, pemanfaatan teknologi canggih oleh guru SD ditengarai masih kurang optimal. Kurangnya kreativitas guru sekolah dasar menyebabkan sangat sedikit penggunaan teknologi yang kompleks. Umumnya hanya menggunakan video di situs YouTube. Materi juga dibagikan dalam bentuk slide PowerPoint dan didistribusikan melalui aplikasi Zoom dan WhatsApp (Setiyadi, Fortuna, & Ramdhan, 2022; Septantiningtyas, & Hafidzah, 2022; Fadillah, Marmoah, & Hadiyah, 2021; Adji, Ansari, Bashith, & Albar, 2021; Aditiya & Prastowo, 2021; Sinta, & Wiratsiwi, 2021; Azmi., Fauzan, & Zainil, 2022; Umadah, Trisnantari., & Manab, 2021). Penggunaan komputer dan game Android sudah ada namun sangat jarang.

Menurut hasil wawancara dengan Sanggar Bimbingan di Selangor, Malaysia, pada tahun 2023, penggunaan teknologi canggih di luar aplikasi presentasi, rapat, perpesanan, dan video online sangat terbatas. Hal ini terjadi pada semua konten pembelajaran, terutama konten Matematika. Guru seringkali lebih memilih materi pembelajaran tradisional karena dianggap lebih mudah dan efektif dalam pembelajaran Matematika. Guru juga tidak terbuka dalam mengenali dan membiarkan siswa menggunakan teknologi Matematika canggih. Meskipun banyak *software*, lahirilah aplikasi untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran Matematika di SD. Game berbasis jaringan (*online*) merupakan salah satu hasil kecanggihan teknologi yang harus dimanfaatkan secara optimal oleh fasilitator siswa SD dalam pembelajaran Matematika.

IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan penjelasan di atas, ada dua penyebab utama. Pertama, fasilitator siswa SD di Sanggar Bimbingan masih belum terbuka tentang penggunaan *game online* dalam pembelajaran Matematika. Kedua, fasilitator siswa SD di sanggar bimbingan kurang terampil menggunakan *game online* dalam pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kapasitas penyelenggara pembelajaran siswa SD dalam menerapkan *game online* dalam pembelajaran Matematika.

TUJUAN KEGIATAN

Berdasarkan hasil analisis kasus, para fasilitator siswa SD di Sanggra Bimbingan Malaysia belum memiliki pengetahuan yang mendalam tentang penggunaan *game online* dalam pembelajaran. Fasilitator perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang beberapa *game online*, cara mengakses dan memainkannya, serta cara menggunakannya dalam pembelajaran Matematika.

Tujuan yang dicapai melalui pengabdian masyarakat ini adalah memberikan informasi dan keterampilan terkait *game online* di www.mathgametime.com kepada fasilitator siswa SD di Sanggar Bimbingan di Selangor, Malaysia.

MANFAAT KEGIATAN

Beberapa manfaat yang diharapkan setelah kegiatan pelatihan *game online* ini yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pendidikan SD di Sanggar Bimbingan
2. Meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar anak-anak SD di Sanggar Bimbingan Selangor, Malaysia
3. Terjalinnnya kerjasama yang saling menguntungkan antara Sanggar Bimbingan di Selangor Malaysia dengan Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam rangka peningkatkan profesionalisme guru.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Beberapa peserta mengikuti pelatihan secara tatap muka, dan sebagian lagi secara dalam jaringan. Beberapa peserta pelatihan secara tatap muka

diberikan bimbingan secara klasikal dan privat. Sedangkan peserta dalam jaringan dilatih secara privat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Malaysia dilaksanakan di beberapa Sanggar Bimbingan yaitu SB Kuala Langat, SB Hulu Langat dan PPWNI Klang. Kegiatan ini diawali dengan Sambutan Dosen secara Daring. Sesi dibuka dengan pameri dengan membahas masalah yang terjadi pada Media Pembelajaran yang belum menggunakan teknologi yang canggih atau bisa dibilang menggunakan media tradisional Kemudian dilanjutkan ke tahap Pelaksanaan Program Pelatihan

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : (1) Penyusunan Materi Pelatihan, (2) Pengenalan Program, (3) Pelaksanaan program Pelatihan, (4) Evaluasi.. kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru SB di Malaysia yang jumlah keseluruhannya 10 orang dari 3 Sanggar Bimbingan. Untuk Pelatihan Game Matematika ada (1) Permainan count the sheep, (2) Permainan Tug Team Tugboat, (3) Permainan Puppy Canoe Race (4) Permainan Ducky Race Substraction (5) Tanya Jawab.



Gambar !: Situasi Pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kuala Langat

Pengenalan Aplikasi Pembelajaran

Materi yang disampaikan pada sesi pengenalan website game online untuk pembelajaran matematika dimulai dari menjelaskan dalam game tersebut terdapat beberapa tingkat kelas bisa disesuaikan dengan kelas yang akan diajarkan atau dipraktikkan. Dalam satu tingkatan kelas terdapat berbagai macam game yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa dalam game tersebut dijelaskan pula cara memainkannya disajikan dengan gambar, warna dan suara yang menarik untuk anak Sekolah Dasar game ini selain bisa menjadi media pembelajaran tetapi juga bisa untuk dijadikan quiz ataupun ice breaking disela pembelajaran. Semua bisa mengakses Website pembelajaran tersebut dengan website : www.mathgametime.com



Gambar 2: Pengenalan website game online kepada fasilitator

Pelaksanaan Program Pelatihan

Pada sesi pelaksanaan program pemateri sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu bagaimana masuk kedalam website pembelajaran. Kemudian menunjukkan game apasaja yang ada didalamnya. Peserta pelatihan dapat memperhatikan apa saja game yang ada didalamnya dan cara memainkannya. Kemudian Pemateri mencontohkan beberapa game untuk dijelaskan kepada peserta supaya mendapat gambaran untuk game-game lainnya game yang dimainkan ada game count the sheep, tug team boat, puppy canoe race, ducky race subtraction. Kemudian setelah selesai menjelaskan 4 permainan tersebut pemateri melanjutkan sesi yang terakhir yaitu tanya jawab



Gambar 3: Pelaksanaan program pelatihan secara daring dan luring

Sesi Tanya Jawab

Pada sesi tanya jawab peserta pelatihan diminta untuk menanyakan terkait media pembelajaran game online tersebut yang dirasa kurang jelas atau masih bingung. Tetapi dari hasil angket pengetahuan diketahui bahwa peserta cukup memahami dan mengetahui mengenai media pembelajaran game online yang telah disampaikan. Kemudian terkait hasil akhir pelatihan beberapa sudah tercapai guru bisa mengakses dan mengetahui cara penggunaan game tersebut, hanya saja perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak jika akan digunakan untuk media pembelajaran anak-anak. Untuk Kendala dalam pengabdian ini adalah pemateri menjelaskan melalui media Daring sedangkan ada yang luring dalam melaksanakan program pelatihan tersebut dan peserta ada yang dijelaskan secara bersama-sama dengan peserta lain dan ada beberapa yang harus satu persatu karena kendala jarak tempat sekolah.



Gambar 4: Sesi Tanya Jawab

KESIMPULAN

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Materi yang disampaikan pada sesi pengenalan website game online untuk pembelajaran matematika dimulai dari menjelaskan dalam game tersebut terdapat beberapa tingkat kelas bisa disesuaikan dengan kelas yang akan diajarkan atau dipraktikkan. Pada saat pelaksanaan program pelatihan pemateri menjelaskan game apa saja dan mencontohkan cara untuk memainkan beberapa game agar peserta mendapat gambaran untuk game-game yang lain. Pengabdian ini terpaksa dilakukan secara daring dan luring serta klasikal dan private karena kendala jarak tempat sekolah.

Referensi

- Aditiya, N., & Prastowo, A. (2021). Penggunaan Video Youtube Pada Pembelajaran Tematik Saat Pembelajaran Daring Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik. *Edutainment*, 9(2), 108-117.
- Adji, W. S., Ansari, M. I., Bashith, A., & Albar, M. (2021). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran IPS Jenjang MI/SD di Platform Youtube pada Materi Keragaman Agama di Indonesia. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 57-69.
- Azmi, C., Fauzan, A., & Zainil, M. (2022). Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 19 Kuamang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9000-9004.
- Fadillah, K. R., Marmoah, S., & Hadiyah, H. (2021). Analisis dampak pembelajaran matematika berbantuan media youtube terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar selama social distancing. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Septantiningtyas, N., & Hafidzah, U. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Youtube; Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5801-5808.
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A. B. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 31-42.
- Sinta, L. N., & Wiratsiwi, W. (2021). pengembangan media game duba adventures berbasis powerpoint materi bangun datar untuk siswa kelas iv sekolah dasar: Studi Kasus di SDN Sukoharjo. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 293-302.
- Umadah, R. Z., Trisnantari, H. E., & Manab, A. (2021). Strategi Pembelajaran Daring Berbasis Media Online pada Mata Pelajaran IPS di Era Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SD Negeri 1 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 5781-5786.