

Pengabdian Kepada Masyarakat: Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Dengan Konteks Futsal

Kiki Nia Sania Effendi^{*1}, Indrie Noor Aini², Mimin Maryati³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, Indonesia – 41361, telp 0267641177

e-mail: ^{*1}kiki.niasania@staff.unsika.ac.id, ²indrie.nooraini@staff.unsika.ac.id,

³maryati.unsika@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Covid-19 menemui berbagai hambatan yang akibatnya materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan optimal, sehingga peserta didik yang kurang memahami pelajaran di sekolah khususnya dalam pelajaran matematika. Keadaan tersebut mendorong orangtua peserta didik memberikan belajar tambahan bagi anak mereka melalui les privat maupun belajar di Lembaga bimbingan belajar. Belajar tambahan tersebut memerlukan adanya biaya tambahan yang harus dikeluarkan orang tua sehingga tidak sedikit pula peserta didik yang tidak melakukannya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bekerjasama dengan majelis tabani yayasan darul huda untuk melakukan kegiatan belajar matematika bersama peserta didik di yayasan tersebut. Bidang Pendidikan, dakwah dan sosial merupakan cakupan bidang kegiatan dari Yayasan tersebut. Salah satu kegiatannya bertujuan untuk membantu anak-anak yatim piatu maupun kaum Dhuafa. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan memberikan pengalaman belajar matematika yang bermakna melalui media pembelajaran dengan konteks futsal sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi matematika. Metode yang digunakan adalah diskusi, tanya-jawab dan ceramah. Kegiatan ini berjalan lancar dan peserta didik antusias mengikutinya. Penilaian peserta didik melalui angket yang diberikan diperoleh hasil persentase pada kategori sangat baik. Persentase yang diperoleh dari masing-masing aspek penilaian pada pelaksanaan kegiatan PkM yaitu 88,4% pada aspek ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dengan konteks futsal, 86,6% pada aspek penyajian materi pada media pembelajaran, 90% pada aspek bahasa yang digunakan pada media pembelajaran, dan 87,6% pada aspek kepuasan peserta didik terhadap proses kegiatan yang dilaksanakan.

Kata kunci: Media pembelajaran, Matematika, Futsal

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran matematika di masa pandemi covid-19 terasa kurang maksimal oleh para peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan secara online maupun tatap muka terbatas terasa lebih sulit untuk memahami materi matematika karena waktu pelaksanaan yang lebih sedikit dibanding waktu pembelajaran saat sebelum adanya covid-19. Banyak kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama covid-19 yang akibatnya kurang baiknya penyampaian materi pembelajaran, sehingga terdapat sebagian besar peserta didik yang kurang memahami materi dan merasa tidak dibimbing dengan baik oleh gurunya dalam memahami materi pelajaran di sekolah [1]. Hal tersebut mengakibatkan orang tua peserta didik memberikan belajar tambahan dengan guru privat maupun lembaga bimbingan belajar bagi anaknya sehingga pemahaman materi matematika yang dipelajari dapat tercapai oleh anak

mereka. Salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam pendidikan anak-anak disekolah adalah pnghasilan orang tua [2]. Keberagaman keadaan dari peserta didik menjadi sebab tidak semua peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tambahan dengan berbagai alasan.

Adanya pembelajaran yang dianggap kurang optimal dan keterbatasan dana peserta untuk melaksanakan kegiatan belajar tambahan dengan biaya tambahan maka dilaksanakan kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran dengan konteks futsal di Majelis Tabani-Yayasan Darul Huda Tunggak Jati Kabupaten Karawang. Bidang Pendidikan, dakwah dan sosial merupakan cakupan bidang kegiatan dari Yayasan tersebut. Salah satu kegiatannya bertujuan untuk membantu anak-anak yatim piatu maupun kaum Dhuafa. Tujuan dari kegiatan ini yaitu tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu membantu peserta didik untuk memahami materi dan memberikan pengalaman belajar matematika yang bermakna melalui media pembelajaran dengan konteks futsal sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi matematika. belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan penjelasan materi pelajaran dari guru. Kegiatan pembelajaran yang memiliki makna bagi peserta didik melibatkan informasi baru yang dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta. Pembelajaran bermakna dapat terwujud jika peserta didik mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan yang mereka miliki. Pembelajaran bermakna merukan suatu proses kegiatan dalam pembelajaran yang menghubungkan informasi baru pada konsep-konsep yang memiliki kesesuaian dengan informasi dalam struktur kognitif seseorang/ peserta didik dan kegiatan dalam pembelajarannya disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah sebagai sumber belajar [3]. Dengan demikian, perlunya penyesuaian kemampuan peserta didik, struktur pengetahuan yang dimiliki peserta didik baik berupa materi yang telah dipelajari maupun pengalaman peserta didik yang berkaitan dengan materi yang dipelajari didik dengan bahan ajar, maupun media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar maupun media pembelajaran perlu dibuat dengan menghubungkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga konsep-konsep yang baru dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran tersebut melibatkan faktor intelektual emosional peserta didik. Peran penting media pembelajaran terlihat pada proses kegiatan pembelajaran sehingga penyampaian materi dari guru dapat terserap dan mudah dipahami oleh peserta didik [4]. Interaksi yang lancar antara guru dengan peserta didik mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien melalui pnggunaan media pembelajaran. Penyajian informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna dalam sebuah media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Dengan adanya media, maka materi yang disajikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan menstimulus respon positif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mengupayakan kegiatan belajar yang suasananya mnyenangkan, dan tidak membosankan maka penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dilakukan seorang guru. Penggunaan media tidak sekadar menciptakan suasana kegiatan belajar yang lebih efektif dan efisien, tetapi sebagai pendukung bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehinggan pemahaman lebih mendalam dan menyeluruh. Jika kegiatan pembelajaran hanya mendengarkan informasi lisan dari guru, maka kemungkinan besar peserta didik tidak dapat memahami materi belajar dengan maksimal. Namun apabila pada proses pembelajaran melalui kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami dengan media pembelajaran, maka peserta didik akan lebih baik dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran [5]. Penggunaan media pembelajaran dengan konteks futsal yang bersifat membangun pemahaman peserta didik sejalan dengan pandangan konstruktivisme. Pemahaman peserta didik yang dibangun melalui konteks yang dekat dengan keseharian peserta didik dan berkaitan dengan materi yang dipelajari akan memudahkan peserta didik memahami materi dan pemahamannya akan bertahan lebih lama [6]. Pemilihan konteks futsal dikarenakan cabang olahraga ini digemari berbagai kalangan dan penelitian menunjukkan konteks futsal ini membantu peserta didik memahami materi matematika. Olahraga dapat dijadikan sebagai konteks dalam

pembelajaran matematika karena ide-ide matematika yang dimiliki siswa dapat muncul melalui penggunaan konteks olahraga [7].

2. METODE

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di majelis tabani-yaysan darul huda melibatkan 27 peserta didik SMP. Materi yang diberikan adalah materi SMP kelas VII. Pemilihan materi ini sesuai dengan media pembelajaran sebagai hasil penelitian. Metode yang digunakan adalah diskusi, tanya jawab, dan ceramah. Adapun kegiatan yang dilakukan pada setiap pertemuan yaitu:

1. Peserta didik diberikan lembar kerja yang bersifat membangun pengetahuan peserta didik yang berisi ilustrasi cerita dengan konteks futsal sebagai masalah yang berkaitan dengan materi matematika, pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan ilustrasi yang diarahkan untuk memahami materi matematika, contoh-contoh soal dan latihan soal di akhir lembar kerja.
2. Peserta didik disajikan video yang berisi ilustrasi cerita
3. Setelah menonton video, peserta didik menjawab pertanyaan pada lembar kerja dan berdiskusi mengenai konsep yang sedang dipelajari.
4. Peserta didik yang kurang memahami diperkenankan bertanya, jika peserta didik lain sudah memahami diperkenankan menjawabnya. Tim PkM memberikan penjelasan jawaban dari pertanyaan yang dikemukakan peserta didik.
5. Peserta didik menjelaskan jawaban latihan soal di depan peserta didik lainnya.
6. Peserta didik diperkenankan bertanya mengenai materi yang dipelajari di sekolah.
7. Tim PkM memberikan penjelasan terkait materi sekolah yang belum dipahami.

Pada akhir pertemuan kegiatan PkM ini, peserta didik diberikan angket evaluasi pelaksanaan kegiatan. Hasil angket dianalisis guna mengetahui penilaian peserta didik terhadap kegiatan ini ditinjau dari ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dengan konteks futsal, penyajian materi pada media pembelajaran, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran, dan kepuasan peserta didik terhadap proses kegiatan yang dilaksanakan. Analisis angket dilihat dari persentase yang diperoleh dengan kriteria penilaian [3].

Kriteria Persentase

Persentase (%)	Kriteria
$P > 80\%$	Baik Sekali
$60\% < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini terlaksana dengan sangat baik, para peserta didik yang ikut serta pada kegiatan ini terlihat antusias dan aktif dalam belajar karena kegiatan pembelajarannya menarik perhatian mereka. Penggunaan media pembelajaran dengan konteks futsal dianggap sangat menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan berupa lembar kerja peserta didik dan video pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak membosankan membutuhkan media, metode, sistem penilaian dan penggunaan sarana dan prasarana yang tepat [4]. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran diperlukan untuk menyajikan materi yang menarik [5]. Diawal pertemuan peserta didik diberikan lembar kerja terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Foto penyerahan lembar kerja pada peserta didik

Pembelajaran dimulai dengan mengamati video pembelajaran yang dapat menjawab pertanyaan pada lembar kerja peserta didik terlihat pada gambar 2. Pertanyaan yang disajikan diarahkan untuk memahami materi dan berhubungan dengan ilustrasi pada video yang disajikan.



Gambar 2. Kegiatan menonton video pembelajaran

Pada gambar 3 disajikan pertanyaan yang berkaitan dengan video pembelajaran materi irisan pada himpunan. Pada video disajikan ilustrasi mengenai pelatih futsal yang memiliki 14 pemain lalu dibuat lima paketan pemain yang setiap paketannya terdiri dari 5 pemain. Ketiga pertanyaan pada gambar 3 diarahkan untuk memahami materi irisan dari dua himpunan.

Untuk memahami tentang irisan himpunan, jawablah pertanyaan dibawah ini!

Informasi!!
Irisan suatu himpunan dihubungkan dengan \cap

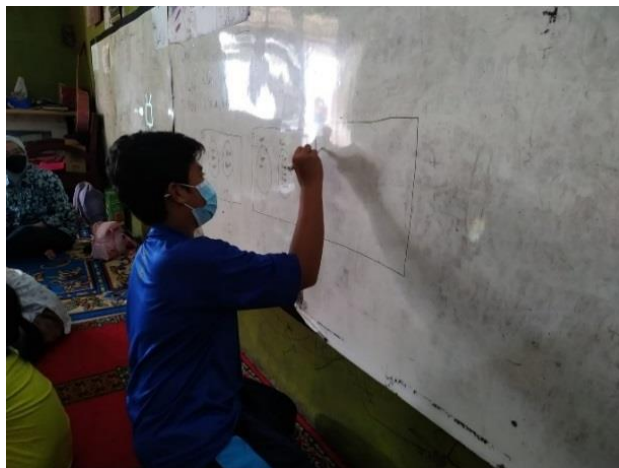
1. Apakah ada pemain yang sama pada paketan pemain A dan C?

2. Apakah ada pemain yang sama pada paketan pemain A dan D?

Apakah ada pemain yang sama pada paketan pemain B dan D?

Gambar 3. Pertanyaan pada lembar kerja

Pemahaman materi melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab dari permasalahan yang disajikan pada lembar kerja yang ilustrasinya menggunakan konteks futsal. Pemilihan konteks futsal sebagai olahraga yang tidak asing bagi peserta didik memudahkan peserta didik memahami materi matematika. Matematika tidak terasa abstrak lagi bagi mereka karena pembelajarannya dimulai dengan konteks keseharian yang biasa ditemui peserta didik. Setelah memahami materi, diberikan contoh-contoh soal yang disajikan di lembar kerja dan latihan soal. Peserta didik yang sudah selesai mengerjakan latihan soal dipersilahkan untuk mengerjakan di papan tulis, terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Peserta didik menuliskan jawaban latihan soal

Setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan konteks futsal selesai, peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang dirasa sulit pada tugas matematika yang diperoleh dari guru disekolahnya. Ketika pelaksanaan terjadi tim kami menghadapi kendala, tetapi meski ada kendala tersebut, kegiatan berjalan lancar hanya saja membutuhkan waktu yang lebih lama. Pada akhir kegiatan, peserta diberikan angket penilaian dari pelaksanaan kegiatan ini dan hasilnya peserta didik menilai pelaksanaan kegiatan ini sangat baik. Selain itu, komentar peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan ini dinilai positif karena media yang digunakan telah membantu mereka dalam memahami materi matematika yang dipelajari.

Tabel 1. Hasil persentase angket

NO	Aspek	Persentase tiap Aspek	Kriteria
1	ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dengan konteks futsal	88,4%	Sangat Baik
2	penyajian materi pada media pembelajaran	86,6%	Sangat Baik
3	bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	90%	Sangat Baik
4	kepuasan peserta didik terhadap proses kegiatan yang dilaksanakan	87,6%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket pada tabel 1 diatas menunjukkan pada aspek ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran dengan konteks futsal yang digunakan dalam kegiatan pengabdian diperoleh persentase sebesar 88,4% dengan kategori Sangat Baik. Media pembelajaran yang digunakan berupa video dapat menarik minat peserta didik. Kolaborasi video dengan lembar kerja peserta didik yang mengkontruksi pemahaman peserta didik dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan belajar matematika sehingga mampu memahami materi yang dipelajari.

Hasil persentase pada aspek penyajian materi pada media pembelajaran diperoleh sebesar 86,6% dengan kategori sangat baik. Penggunaan media ini telah mampu mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari, media pembelajaran juga mampu menyajikan materi dengan konsep dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan juga dapat memberikan kesempatan didik untuk merefleksikan diri sehingga mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil angket pada aspek penggunaan bahasa dalam media pembelajaran, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami, terlihat dari hasil persentase yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik. Hasil angket pada aspek kepuasan peserta didik terhadap proses kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa peserta didik sudah merasa puas terhadap penyampaian materi oleh tim PkM pada media pembelajaran, terlihat dari hasil persentase yang diperoleh sebesar 87,6% dengan kategori Sangat Baik. Selain itu, komentar peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan ini dinilai positif karena media yang digunakan telah membantu mereka dalam memahami materi matematika yang dipelajari.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PkM berupa belajar matematika bersama peserta didik majelis tabani-yayasan darul huda menggunakan Media Pembelajaran dengan Konteks Futsal dinilai sangat baik oleh peserta didik yang ikut serta dalam kegiatan tersebut. Persentase yang diperoleh dari masing-masing aspek penilaian pada pelaksanaan kegiatan PkM yaitu 88,4% pada aspek ketertarikan peserta didik atas media pembelajaran dengan konteks futsal, 86,6% pada aspek penyajian materi pada media pembelajaran, 90% pada aspek bahasa yang digunakan pada media pembelajaran, dan 87,6% pada aspek kepuasan peserta didik terhadap proses kegiatan yang dilaksanakan.

5. SARAN

Peserta didik harus rajin belajar mandiri di rumah, guru menyediakan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mandiri peserta didik di rumah

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cahyati, N & Kusumah, R., 2020. "Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19," J. Golden Age, Univ. Hamzanwadi, vol. Vol.04, hal. No.1.
- [2] Lilawati, A., 2021. "Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini., vol. Vol.5, hal. No.1, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.630.
- [3] Restian, A., Amelia, D.J, & Saputra, S.Y., 2019. "Pendampingan LKS Tematik SD Khas Budaya Masyarakat Kota Wisata Batu Jawa Timur," Khadimul Ummah, vol. 2, no. 2, hal. 75–84.
- [4] Wicaksono, S., 2016. "The development of interactive multimedia based learning using Macromedia Flash 8 in accounting course," J. Account. Bus. Educ., vol. 1, no. 1, hal.

- 122–139.
- [5] Sakiah, N.A & Effendi, K.N.S., 2021. “Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP,” JP3M (Jurnal Penelit. Pendidik. Dan Pengajaran Mat., vol. 7, no. 1, hal. 39–48.
 - [6] Effendi, Zulkardi, Putri, & Yaniawati., 2019. “The potential effects on junior high school mathematics learning: The reading texts for learning stage of the school literacy movement,” J. Phys. Conf. Ser., vol. Vol.1315, hal. No.1.
 - [7] Mutia, Effendi, & Sutirna., 2020. “PISA-LIKE: Uncertainty and data content in Statistics subject with futsal context,” in Journal of Physics: Conference Series, vol. 1778, no. 1, hal. 12028.
 - [8] Arikunto, S., 2008. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
 - [9] Fauziah, L.R, Jalinus, N, & Wakhinuddin, S., 2020. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6,” J. Al-Murabbi, vol. 5, no. 2, hal. 1–7.
 - [10] Prambudi, E.Y, & Yuniarta, T.N.H, 2020. “Pengembangan Media Bus Race Algebra Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa Kelas VII SMP,” J. Cendekia J. Pendidik. Mat., vol. 4, no. 1, hal. 8–22.