

Workshop *Happiness Learning* dan Kecemasan Matematika Generasi Digital pada Tatanan Kehidupan Baru

M. Coesamin*, Tina Yunarti, Tia Agnesa, Santy Setiawati

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: m.coesamin@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Menurunnya kemampuan akademis di bidang matematika dan munculnya kecemasan matematika di benak siswa merupakan dampak dari memahami konsep-konsep matematika dengan pembelajaran daring. Kegiatan workshop ini bertujuan untuk membantu dan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menyenangkan bagi generasi digital menuju tatanan kehidupan baru dan memfasilitasi guru agar mampu menganalisis kecemasan matematika yang dialami siswa dan mampu mengatasinya agar siswa dapat belajar dengan optimal. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan mulai tanggal 25 s.d. 27 Oktober 2020 secara daring (*online*) melalui aplikasi Zoom Cloud Meetings. Kegiatan ini melibatkan 17 orang guru Sekolah Dasar di Kota Bandar Lampung. Guru mengungkapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring sebanyak 53% kurang memuaskan. Guru pun mengutarakan mengatasi siswa yang kesulitan dalam pembelajaran matematika dengan memberikan bimbingan, perhatian khusus dan mengulang-ulang penjelasan. Setelah guru mengikuti pemaparan materi dan penyusunan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyenangkan untuk mengatasi kecemasan matematis, 82% guru mengungkapkan lebih mudah menyusun lagu matematika, dikarenakan mudah dikaitkan dengan lagu yang dikenal anak-anak. Wawasan guru dalam media pembelajaran matematika harus lebih beragam lagi. Penyusunan media pembelajaran selanjutnya diperlukan secara digital mengingat tatanan kehidupan baru semenjak terjadinya pandemi Covid-19.

Kata Kunci: *happiness learning*; kecemasan matematika; lagu matematika

PENDAHULUAN

School from home menjadi langkah yang diambil oleh pemerintah dalam upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19 yang sedang mewabah di seluruh dunia pada saat ini. Keadaan ini menuntut guru dan siswa harus beradaptasi secara cepat dengan metode daring atau online. Metode daring yang dilakukan harus terjadi proses pembelajaran. Dengan keterbatasan yang ada, tapi dengan keterbatasan itu bagaimana target-target kurikulum bisa tercapai. (Rajasa, 2020). Pada masa pandemi seperti ini,

pembelajaran dilakukan secara daring sehingga menjadi lebih sulit bagi siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang diberikan. Pada akhirnya, hal ini akan menurunkan kemampuan akademis pada bidang matematika dan memunculkan kecemasan matematika di benak siswa. Kecemasan belajar matematika yang dialami siswa dapat memberikan efek negatif pada psikologis siswa (Godbey, 1997), sehingga konsentrasi siswa dapat terganggu dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran menurun. Kondisi psikis yang terganggu dapat menjadi efek

domino terhadap hasil belajar siswa yang kurang baik (Wang et al., 2015). Dengan segala keterbatasan yang ada, guru harus mampu mengatasi kecemasan-kecemasan yang muncul pada benak siswa.

Tugas seorang pendidik adalah menciptakan kondisi belajar yang akan membuat siswanya belajar secara optimal supaya hasil belajar yang diperoleh menjadi sangat memuaskan (Wahyudi & Azizah, 2016). Tak terkecuali pada kondisi pandemi seperti ini, tugas harus tetap dilaksanakan. Dengan pembatasan sosial yang diberlakukan, guru harus mampu merancang pembelajaran jarak jauh yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Mengajar secara daring tentu membutuhkan pendekatan yang berbeda. Perlu adanya tambahan wawasan bagi guru agar mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa pada tatanan kehidupan yang baru ini. Oleh karena itu, diselenggarakan kegiatan atau workshop untuk membantu dan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menyenangkan bagi generasi digital menuju tatanan kehidupan baru dan memfasilitasi guru agar mampu menganalisis kecemasan matematika yang dialami siswa dan mampu mengatasinya agar siswa dapat belajar dengan optimal.

METODE

Untuk menyelesaikan masalah yang kaitannya dengan media pembelajaran yang menyenangkan bagi generasi digital menuju tatanan kehidupan baru dan kecemasan matematika, metode yang ditawarkan adalah pelatihan kerja atau workshop. Pelaksanaan kegiatan pengabdian

dilakukan mulai tanggal 25 sampai dengan 27 Oktober 2020 secara daring (*online*) melalui aplikasi Zoom Cloud Meetings. Kegiatan ini melibatkan 17 orang guru Sekolah Dasar di Kota Bandar Lampung.

Metode pelaksanaan kegiatan yaitu dengan paparan materi untuk memberikan wawasan kepada guru tentang kecemasan matematika dan *happiness learning* yang diterapkan pada media lagu matematika dan cerita matematika. Selanjutnya, sebagai keberlanjutan dari tahapan pemaparan materi, tim pelaksana bertindak sebagai fasilitator yang membimbing para guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menyenangkan untuk mengatasi kecemasan matematis. Peserta kegiatan diberi kesempatan untuk merancang media pembelajaran yang menyenangkan dengan mempertimbangkan kecemasan matematika yang dialami siswa.

Evaluasi awal kegiatan ini dilakukan dengan memberikan angket terkait cara guru memotivasi siswa dalam belajar matematika, media pembelajaran yang digunakan oleh guru, hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring, dan cara mengatasi siswa yang sulit dalam belajar matematika. Angket dilaksanakan secara *online* melalui *google form*, sebelum para guru menerima paparan materi dan workshop terkait kecemasan matematika dan media pembelajaran matematika yang menyenangkan dari keempat dosen yang tergabung dalam tim pelaksana. Evaluasi akhir kegiatan ini dilakukan dengan memberikan angket *review* setelah melaksanakan kegiatan workshop *happiness learning* kepada guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket sebelum pemaparan materi dari tim pelaksana dimulai yaitu kesulitan yang dialami guru sekolah dasar adalah terbatasnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang mudah dipahami, siswa yang harus didampingi orang tua dan keterbatasan *gadget* yang digunakan siswa. Cara guru dalam memotivasi siswa dalam belajar matematika yaitu dengan memberikan semangat agar siswa menyukai matematika. Media pembelajaran yang diterapkan guru sebagian besar adalah benda-benda yang ada di sekitar. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring 53% guru mengungkapkan kurang memuaskan. Guru pun mengutarakan cara mengatasi siswa yang kesulitan dalam pembelajaran matematika dengan memberikan bimbingan, perhatian khusus dan mengulang-ulang penjelasan.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh dosen tim pelaksana. Pada hari Minggu 25 Oktober 2020 dilakukan pemaparan materi tentang (1) kecemasan matematika, dan (2) *happiness learning*. Setelah pemaparan pertama selesai, ada kuis dengan aplikasi *quizizz* yang diikuti oleh guru-guru sebagai salah satu contoh penggunaan media daring yang menyenangkan terkait evaluasi. Pada materi mengenai *happiness learning*, dipaparkan penggunaan media pembelajaran melalui lagu matematika. Pada hari Senin 26 Oktober 2020 dilakukan pendampingan penyusunan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyenangkan untuk mengatasi kecemasan matematis. Tim pelaksana hanya bertindak sebagai fasilitator. Pada hari ketiga, yaitu Selasa 27 Oktober 2020 dilakukan pelaporan

dan evaluasi media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membagi ide guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyenangkan. Setiap peserta mengembangkan media pembelajaran lagu matematika atau cerita matematika.

Setelah para guru mengikuti pemaparan materi dan penyusunan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyenangkan untuk mengatasi kecemasan matematis, dilakukan evaluasi akhir dari kegiatan ini. Evaluasi akhir kegiatan ini dilakukan dengan memberikan angket *review* setelah melaksanakan kegiatan *workshop happiness learning* kepada guru. Pertanyaan-pertanyaan pada angket menanyakan yang disukai peserta dari *workshop* ini, informasi yang diperoleh peserta, media yang mudah disusun guru antara lagu matematika dan cerita matematika. 82% guru mengungkapkan lebih mudah menyusun lagu matematika, dikarenakan mudah dikaitkan dengan lagu yang dikenal anak-anak.

SIMPULAN

Berdasarkan evaluasi awal, akhir kegiatan dan pembahasan hasil kegiatan kegiatan ini mampu menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran menyenangkan untuk mengatasi kecemasan matematis. Hal ini ditunjukkan dengan guru yang awalnya hanya memanfaatkan benda-benda di sekitar sebagai media pembelajaran matematika menjadi menerapkan lagu matematika sebagai salah satu media pembelajaran matematika. Penyusunan lagu matematika dianggap lebih mudah dikarenakan dapat dikaitkan dengan

lagu-lagu yang dikenal siswa. Wawasan guru dalam media pembelajaran matematika harus lebih beragam lagi. Untuk penyusunan media pembelajaran ke depannya diperlukan secara digital mengingat adanya tatanan kehidupan baru semenjak terjadinya pandemi covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Godbey, C. (1997). Mathematics Anxiety and The Underprepared Student. *Information Center Eric*, 52(1), 13–24.
https://doi.org/01990_o63
- Rajasa, M.A. 2020. *Virus corona: Tak semua pengajar, siswa siap terapkan 'sekolah di rumah'*. [Online].
<https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-51906763>.
- Wahyudi, D. & Azizah, H. 2016. Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan dengan Konsep Learning Revolution. *Attarbiyah*, Volume 26, 2016, pp.1-28,
<https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v26.1-28>
- Wang, Z., Lukowski, S. L., Hart, S. A., Lyons, I. M., Thompson, L. A., Kovas, Y., ... Petrill, S. A. (2015). Is math anxiety always bad for math learning? The role of math motivation. *Psychological Science*, 26(12), 1863–1876.
<https://doi.org/10.1177/0956797615602471>